

## Fin de la partida

Tu equipo gana la partida tan pronto se quede con una carta de Pregunta.

En el caso de que más de un equipo consiga quedarse con 1 carta en la misma ronda, cada equipo empatado dice en voz alta lo que piensa que es la respuesta correcta de su carta restante. A continuación, cada equipo revela la respuesta de su carta de Pregunta: gana el equipo que más se acerque a su respuesta. Si el empate persiste, los equipos empatados comparten la victoria!

Edición: Christian Lemay  
Dirección creativa: Manuel Sanchez  
Diseño gráfico: Sébastien Bizos  
Ilustraciones: Thiebault Courot  
Traducción: Moisés Busanya  
Revisión: Aurora Mena

 Scorpion Masqué

 15'  
 12+  
 2-12



Financiamos la reforestación de todos los árboles utilizados en la producción de este juego.

© 2022 Le Scorpion masqué inc. Queda prohibido el uso del diseño, del título De cero a 100, del nombre Le Scorpion masqué y del logotipo de Le Scorpion masqué sin el consentimiento por escrito de Le Scorpion masqué inc.

5

## Cartas de poder

ANTES de darle la vuelta a vuestra carta de Pregunta puedes jugar cualquier número de cartas de Poder.



Un lado de esta carta añade exactamente 50 al valor de la respuesta de vuestra carta; el otro lado resta exactamente 50 al valor de la respuesta de vuestra carta. ¡Elegid bien el lado que vais a jugar antes de revelar la respuesta de vuestra carta de Pregunta!



Un lado de esta carta añade exactamente 20 al valor de la respuesta de vuestra carta; el otro lado resta exactamente 20 al valor de la respuesta de vuestra carta. ¡Elegid bien el lado que vais a jugar antes de revelar la respuesta de vuestra carta de Pregunta!



Jugad esta carta cuando penséis que **vuestra respuesta está, como mucho, a 5 de distancia del número objetivo**. En el caso de que así sea, descartad una de vuestras cartas de Pregunta restantes.

**ATENCIÓN:** al jugar esta carta puede pasar que tu equipo se quede sin cartas de Pregunta. ¡Esta situación os puede proporcionar una victoria aplastante!

6

Un juego de Antonin Boccara



Objetivo

Deshaced de vuestras cartas de Pregunta adivinando cuál de ellas se acerca más al objetivo. ¡Gana el primer equipo al que solo le quede una carta!

Contenido

158 cartas

Pregunta →

Respuesta →



9 cartas de Poder  
(un color por equipo)



1 carta Inicial



Aprende a jugar en 1 min.  
scorpionmasque.com

© 2022 Le Scorpion masqué inc. Queda prohibido el uso del diseño, del título De cero a 100, del nombre Le Scorpion masqué y del logotipo de Le Scorpion masqué sin el consentimiento por escrito de Le Scorpion masqué inc.

7

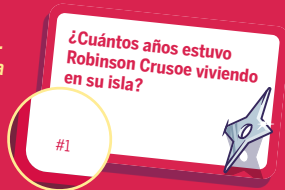
## Preparación

- Forma 3 equipos (no es necesario que cada equipo tenga el mismo número de personas).

**2 PARTICIPANTES:** forma solo 2 equipos.

- Pon todas las cartas de Pregunta formando un mazo en el centro de la mesa con el LADO QUE CONTIENE LA PREGUNTA SIEMPRE VISIBLE.
- Pon 6 cartas de Pregunta enfrente de cada equipo; asegúrate de que EL LADO QUE CONTIENE LA PREGUNTA ESTÁ SIEMPRE VISIBLE. **Dejad las cartas en la mesa. ¡Si las ponéis en vuestras manos se verán las respuestas!**
- Entrega 3 cartas de Poder del mismo color a cada equipo.
- Deja la carta Inicial (la que tiene un 50 en ambos lados) en el centro de la mesa. Ese será el número objetivo para la primera ronda de juego.

**CONSEJO:** comienza a jugar con la carta #1. No barajes el mazo de cartas, ni siquiera entre partidas. De este modo, podrás jugar un montón de partidas con cartas diferentes.



2

## Cómo jugar

La partida transcurre a lo largo de un número indeterminado de rondas. Cada ronda sigue los mismos pasos.

- 1** Debate con tu equipo cuál de las preguntas que tienes delante tiene una respuesta más cercana al número objetivo. Hazlo sin mirar las respuestas de las cartas de Pregunta, ¡como es lógico!
- 2** Adelantad la carta de Pregunta que hayáis elegido, sin darle la vuelta. **OPCIONAL:** podéis añadir una o varias de vuestras cartas de Poder restantes. Consulta sus efectos un poco más adelante.
- 3** Cuando todos los equipos hayan elegido su carta de Pregunta, cada uno lee la suya en voz alta, le da la vuelta y lee la respuesta.

Una vez se hayan leído todas las respuestas, compara los resultados.

**IMPORTANTE:** todas las preguntas tienen una respuesta que va del 0 al 100.

3

El equipo cuya respuesta esté más alejada del número objetivo deberá:

- 1** Dejar su carta de Pregunta en el centro de la mesa con el lado que contiene la respuesta visible: **ese será el nuevo número objetivo para la siguiente ronda.**
  - 2** Robar una nueva carta de Pregunta del mazo y colocarla junto a sus cartas (siempre con la cara de la pregunta visible). Si hay empate en la respuesta más alejada del número objetivo, todos los equipos empatados roban una nueva carta de Pregunta.
- Devolved a la caja del juego todas las cartas usadas esta ronda (la carta con el número objetivo de la ronda jugada, las cartas de Pregunta y las cartas de Poder usadas).**



**ATENCIÓN:** los equipos cuyas respuestas no fueron las más alejadas del número objetivo no deberán robar una carta de Pregunta. Aunque estén un paso más cerca de la victoria, les costará más dar una respuesta correcta al tener menos cartas a elegir.



4