

REGLAS



Mira el video de las reglas y accede al cronómetro de OJO AL DATO.

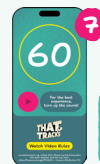
En **OJO AL DATO**, 2 equipos compiten para adjudicar correctamente 4 términos de búsqueda a 4 líneas de tendencia de colores o 4 colores en gráficos circulares, basándose en la cantidad de búsquedas recibidas por Google.

La partida se juega a lo largo de 6 rondas. En cada ronda, los equipos se turnan anotando sus respuestas en las fichas de Respuesta. ¡El equipo que sume la puntuación más alta tras 6 rondas ganará la partida!

1 PREPARACIÓN DEL JUEGO



Contenido:	1 tablero de puntuación
1 tarjeta de STOP	1 tablero de respuestas
1 tarjeta de demostración	8 fichas de Respuesta
41 tarjetas de doble cara	2 marcos de Bonificación
1 expositor de tarjetas	2 rotuladores
2 flechas	2 tarjetas de reglas



Necesitarás:
1 **smartphone**
(¡enciende el sonido!)

- 1** Saca todos los componentes de la caja. Asegúrate de que las tarjetas se mantienen en el expositor de tarjetas.
- 2** Coloca la parte inferior de la caja sobre la mesa de modo que todo el mundo pueda verla.
- 3** Despliega el expositor de tarjetas con la pila de tarjetas encima y colócalo dentro de la caja. Asegúrate de que la parte con las ventanas para las respuestas se coloque en las dos piezas elevadas de las esquinas. No retires aún la tarjeta de demostración.
- 4** Coloca el tablero de respuestas frente a la caja, de modo que los colores coincidan con el lado de la caja.
- 5** Deja el tablero de puntuación junto al juego.
- 6** Los participantes se dividen en 2 equipos (1-3 personas en cada uno), que se sientan en lados opuestos de la mesa. Elige cuál será el equipo rectángulo y cuál será el equipo óvalo. Cada equipo toma 4 fichas de Respuesta y 1 marco de Bonificación en sus respectivas formas, además de 1 rotulador.
- 7** Escanea el código QR de la esquina superior derecha para acceder al cronómetro de OJO AL DATO. Enciende el sonido y coloca el teléfono sobre la mesa, entre los dos equipos.
- 8** Cuando hayáis leído las reglas, jugad una ronda de prueba con la tarjeta de demostración rosa.

Dale la vuelta ↩

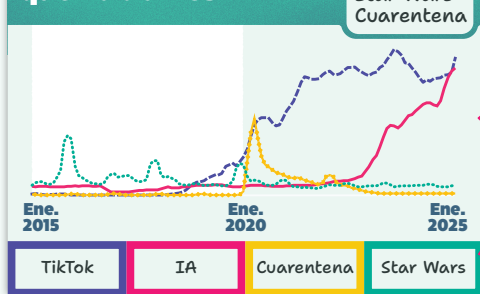
2 LAS TARJETAS

En cada ronda, los 2 equipos estudian una tarjeta que muestra un título, 4 términos de búsqueda, y 4 líneas de tendencias o 4 colores de un gráfico circular. Hay 2 tipos diferentes de tarjeta:

LÍNEAS DE TENDENCIA

Cuanto más alta sea su línea de tendencia, más se buscó ese término en Google durante ese periodo.

Cosas de las que hablamos



La labor de los equipos es asignar correctamente estos **4 términos de búsqueda...**

...a estas **4 líneas de tendencia.**

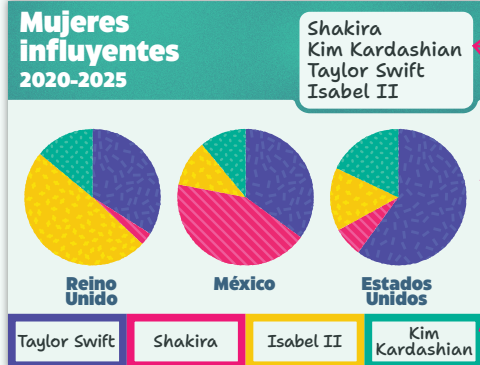
Las **4 respuestas** están ocultas tras las 4 ventanas.

En este ejemplo, la línea de tendencia verde corresponde a «Star Wars».

GRÁFICOS CIRCULARES

Mientras mayor sea la parte correspondiente a ese color, más se buscó ese término en Google durante ese año o en ese lugar.

Mujeres influyentes 2020-2025



La labor de los equipos es asignar correctamente estos **4 términos de búsqueda...**

...a los **4 colores de estos gráficos circulares.**

Las **4 respuestas** están ocultas tras las 4 ventanas.

En este ejemplo, la parte verde del gráfico corresponde a «Kim Kardashian».

3 DESARROLLO DE LAS RONDAS

OJO AL DATO se juega a lo largo de **6 rondas**. En cada ronda, cada equipo juega **2 turnos**. En cada turno, un equipo coloca **2 fichas de Respuesta** sobre el tablero de respuestas.

El equipo óvalo revela la tarjeta y pone en marcha el cronómetro

Equipo rectángulo - 1º turno:
Coloca 2 fichas de Respuesta y...

...pula el cronómetro

Equipo óvalo - 1º turno:
Coloca 2 fichas de Respuesta y...

...pula el cronómetro

Equipo rectángulo - 2º turno:
Coloca 2 fichas de Respuesta y...

...pula el cronómetro

Equipo óvalo - 2º turno:
Coloca 2 fichas de Respuesta.

¡Revela las respuestas y cuenta los puntos!



Ten en cuenta que en cada ronda cambia el equipo que responde en primer lugar.

OJO AL DATO usa los datos globales de Google Trends. Dentro de lo posible, hemos seleccionado búsquedas de términos en Google alternando diferentes idiomas y formas de escribir esos términos, de modo que la búsqueda de «Air Fryer» también incluye términos como «Fritadora de aire».

4 LOS 4 PASOS DE LA RONDA

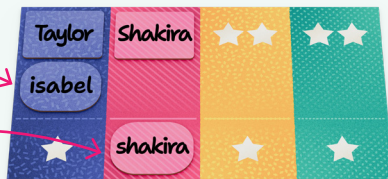
1. 1º TURNO DEL EQUIPO RECTÁNGULO

En la ronda 1, **el equipo rectángulo** es el primero en intentar adivinar 2 respuestas.

- 1 **El equipo óvalo revela la tarjeta** de la ronda retirando la tarjeta de demostración del expositor de tarjetas. Coloca la tarjeta de demostración en el último lugar de la pila de tarjetas, sin darle la vuelta.
- 2 **El equipo óvalo pulsa**  en el cronómetro.
- 3 **El equipo rectángulo** dispone ahora de **60 segundos para escribir respuestas en 2 de sus fichas de Respuesta**. Coloca las 2 fichas de Respuesta sobre **los correspondientes colores en la casilla de 2 puntos** del tablero de respuestas, antes de que se acabe el tiempo. Las fichas de Respuesta **deben siempre coincidir** con el correspondiente color del tablero de respuestas. Durante su turno, **el equipo rectángulo debe discutir sus posibles respuestas en alto**. **El equipo óvalo no puede hablar ni escribir** en sus fichas de Respuesta hasta que empiece su turno.
- 4 Cuando haya acabado o si su tiempo ha terminado, **el equipo rectángulo pulsa**  en el cronómetro y el turno de juego pasa al **equipo óvalo**.



Ejemplo: **el equipo rectángulo** piensa que el violeta corresponde a «Taylor Swift». Escriben «Taylor Swift» en la ficha de Respuesta violeta y la colocan en la casilla de 2 puntos violeta del tablero de respuestas.



Ejemplo: **el equipo óvalo** piensa que el violeta corresponde a «Isabel II». Escriben «Isabel II» en la ficha de Respuesta violeta y la colocan en la casilla de 2 puntos violeta del tablero de respuestas.

2. 1º TURNO DEL EQUIPO ÓVALO

Ahora, **el equipo óvalo** dispone de **60 segundos para escribir respuestas en 2 de sus fichas de Respuesta** y colocarlas sobre el tablero de respuestas:

- Si **el equipo óvalo** responde en uno de los colores que aún no tienen ficha de Respuesta, coloca esa ficha de Respuesta en el color correspondiente de la casilla de 2 puntos del tablero de respuestas.
- Si **el equipo óvalo** no coincide con **el equipo rectángulo** y escribe una respuesta diferente en algún color, coloca esa ficha de Respuesta en la casilla de 2 puntos del tablero de respuestas, aunque ya haya una ficha de Respuesta allí.
- Si **el equipo óvalo coincide con el equipo rectángulo** y escribe la misma respuesta en algún color, debe colocar su ficha de Respuesta en la casilla de 1 punto del tablero de respuestas.

Cuando haya acabado de jugar o su tiempo haya terminado, **el equipo óvalo** pulsa  en el cronómetro y el turno de juego vuelve al **equipo rectángulo**.

3. 2º TURNO DEL EQUIPO RECTÁNGULO

El equipo rectángulo escribe sus respuestas en sus dos fichas de Respuesta restantes.

4. 2º TURNO DEL EQUIPO ÓVALO

El equipo óvalo escribe sus respuestas en sus dos fichas de Respuesta restantes.

El marco de Bonificación y las puntuaciones se explican en la parte trasera de esta tarjeta.

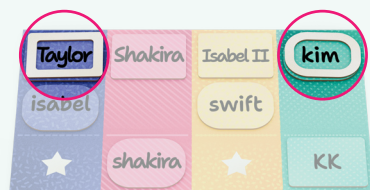
Dale la vuelta 

5. ALGUNOS DETALLES IMPORTANTES

- Un equipo puede colocar hasta **2 fichas de Respuesta por turno**, independientemente de la cantidad de fichas de Respuesta que haya usado en el anterior turno.
- **Un equipo puede escribir la misma respuesta** en dos fichas de Respuesta, por ejemplo, si cambia de opinión entre el 1er y el 2º turno.
- **Durante su turno, un equipo puede volver a tomar** una o ambas fichas de Respuesta en las que acabe de escribir y reemplazarlas por otras fichas de Respuesta (si le quedan), pero tiene que haber acabado de colocar sus fichas de Respuesta cuando el tiempo se termine. En su 2º turno, **no puede mover ni cambiar las respuestas escritas en las fichas de Respuesta** que colocó en su 1º turno.
- **No es necesario escribir el término de búsqueda de forma exacta**, siempre que a todos los participantes les quede claro a cuál se está haciendo referencia.
- **Un equipo puede pulsar ▶ antes de que termine el tiempo.**
- Si al otro equipo se le olvida pulsar el cronómetro, tu equipo **disfruta de más tiempo** para pensar la respuesta correcta.

6. MARCOS DE BONIFICACIÓN

Cada equipo tiene 1 marco de Bonificación blanco que **puede ser usado una vez por ronda**. Coloca el marco de Bonificación **sobre una de tus respuestas** durante tu 1er o 2º turno. Si lo colocas durante tu 1er turno, no lo podrás mover durante tu 2º turno. En tu 2º turno, puedes colocar el marco de Bonificación sobre respuestas escritas durante tu 1º o 2º turno. Si la respuesta enmarcada es correcta, **sus puntos se duplican**. Si es incorrecta, no se pierde ningún punto. Después de cada ronda, **los equipos recuperan sus marcos de Bonificación**.



7. REVELAR RESPUESTAS Y SUMAR PUNTOS

Revela las 4 respuestas **una a una, tirando de las flechas**. Al tiempo que se van revelando las respuestas, **retira** las fichas de Respuesta con **respuestas erróneas**.

- Una **respuesta correcta** en la casilla de 2 puntos proporciona al equipo **2 puntos**.
- Una **respuesta correcta** en la casilla de 1 punto proporciona al equipo **1 punto**.
- Una **respuesta errónea** no resta ningún punto al equipo.
- Recuerda **duplicar los puntos** si la respuesta correcta está dentro de un marco de Bonificación.

Anota los puntos obtenidos por cada equipo en el tablero de puntuación.

Ahora se recogen las fichas de Respuesta y se borran todas las respuestas.

Las flechas vuelven a su sitio. ¡Ya estáis listos para la ronda 2!

8. RONDAS 2-6

El **equipo rectángulo** inicia la ronda 2 **retirando la tarjeta de la ronda 1** y dejándola en el último lugar de la pila de tarjetas (sin darle la vuelta), y **pulsa ▶**. **Ahora le toca al equipo óvalo responder en primer lugar**. Las rondas restantes se juegan del mismo modo que las rondas 1 y 2, con los equipos alternándose a la hora de responder en primer lugar cada ronda.



5 GANAR LA PARTIDA

La partida termina tras 6 rondas. ¡El equipo con más puntos gana! En caso de empate, ambos equipos comparten la victoria.