

CONCEPT™

Concept en un minuto

Resumen del juego

En Concept, tu objetivo es adivinar palabras a través de la asociación de iconos. Un equipo de dos jugadores – que estarán sentados el uno junto al otro – elige una palabra o frase que los demás jugadores deben adivinar. Actuando juntos, colocarán piezas sobre los iconos disponibles en el tablero de juego (con más o menos juicio). El primer jugador que descubra la palabra o frase recibirá 2 puntos y el equipo activo recibe puntos también. Al final de la partida, el jugador que más puntos tenga será el ganador.

Ejemplos:



¿Un líquido comestible de color blanco? Obviamente es **leche**.



¿Ahora es un líquido rojo en vez de blanco? **Ketchup**, tal vez, o **vino tinto**.



En esta ocasión buscamos un animal que se asocia con agua. Lo primero que me viene a la mente es un **pez**.



Pero Concept sirve para descubrir más cosas que comida o animales. Por ejemplo puedo decir que ésto:



es una **motosierra**, es decir, una herramienta mecánica que corta madera.



Concept no se limita a palabras simples, también es posible adivinar personajes famosos:



Un hombre del mundo del arte con una oreja cortada. ¿Lo has adivinado?
¡Es **Vincent van Gogh**, por supuesto!



Puede que hayas notado que hasta ahora hemos utilizado sólo un peón y cubos de un color. Y es que añadiendo peones y cubos de **diferentes** colores, puedes incluir conceptos secundarios que aclaren el concepto principal que estás intentando hacer adivinar.



Aquí estamos buscando un edificio metálico, el cual está situado en un lugar o país asociado con los colores azul, blanco y rojo (es decir, que no estamos hablando de un edificio azul, blanco y rojo). Parece que estamos buscando la **Torre Eiffel**.



En este caso estamos buscando una actividad o deporte que utiliza una bola blanca. Vamos a añadir conceptos secundarios para estrechar el cerco:



Hmmm... Esta actividad o deporte también utiliza una herramienta de madera cilíndrica. Ahora se añade otro concepto secundario:



El país es Estados Unidos, ¡así que estamos hablando de **béisbol**!

Ten en cuenta que el concepto principal está marcado con el peón verde, al que luego se le han ido añadiendo conceptos secundarios con otros colores para clarificar el principal.

Puedes encontrar más ejemplos al final de estas reglas.

Componentes:

- 1 tablero con iconos universales
- Sets de peones y cubos:
 - 1 set verde formado por el peón de Concepto principal (con forma de signo de interrogación) y 10 cubos
 - 4 sets (azul, rojo, amarillo, negro), cada uno de ellos con un peón de Concepto secundario (con forma de signo de exclamación) y 8 cubos
- 110 cartas de Concepto, cada una con 9 palabras/frases divididas en tres categorías de dificultad: fácil, difícil y desafío)
- Fichas de Punto de Victoria simples y dobles. Las fichas simples valen 1 Punto de Victoria (PV) y las dobles 2PV
- 2 ayudas de jugador
- 1 recipiente de almacenamiento



Reglamento

Preparación:

Coloca el tablero en el centro de la mesa de forma que todos los jugadores puedan verlo y acceder a él fácilmente. Baraja el mazo de cartas de Concepto y colócalo en el lugar correspondiente, boca abajo. Separa las fichas de PV simples de los PV dobles. Coloca los peones y cubos en el recipiente: ¡son herramientas valiosas para adivinar las palabras! Ahora determina de alguna manera quiénes serán los dos jugadores que formarán el primer equipo (recuerda que tienen que estar juntos).

Ronda de juego:

El equipo roba una carta Concepto y selecciona una palabra o frase de la lista, para que los demás jugadores la adivinen. Para las primeras partidas, te recomendamos el nivel fácil.

Ten en cuenta que palabras del modo desafío requieren que todos los jugadores dominen el juego.

En primer lugar, coloca el peón de Concepto principal para representar la palabra a adivinar y después los cubos del mismo color para aclarar este concepto principal. Si necesitas o deseas desarrollar conceptos secundarios, utiliza los peones adicionales y sus respectivos cubos (ver ejemplos).



El primer jugador que encuentre la solución gana una ficha doble (es decir 2 PV), mientras que cada miembro del equipo gana 1 ficha simple (1 PV). A continuación, los dos jugadores situados a la izquierda del equipo pasarán a ser el nuevo equipo, que elegirá una nueva carta, dando comienzo a la siguiente ronda.

Aclaraciones:

- Los demás jugadores pueden dar tantas respuestas como quieran.
- Los miembros del equipo solamente podrán decir "sí" cuando un jugador va bien encaminado o acierta un concepto. No pueden comunicarse directamente con los demás jugadores.
- El orden en el que los miembros del equipo colocan los cubos en el tablero puede ser importante. Retira los cubos del tablero para colocarlos de nuevo si necesitas enfatizar el orden en el que son colocados.
- Los miembros del equipo pueden hablar y consultarse entre ellos discretamente, ¡para estar seguros de que están pensando en lo mismo a la hora de dar pistas!
- Los miembros del equipo son libres colocar los cubos como deseen; NO están obligados a llevar un orden de turnos.
- Los miembros del equipo pueden utilizar todos los peones y cubos que deseen para ayudar a los demás jugadores a adivinar la palabra, pero deben tener cuidado para no confundir al resto con demasiada información. ¡No hay un límite para el número de peones y cubos que se pueden utilizar!
- Después de un tiempo prudencial, si nadie adivina la palabra, los miembros del equipo pueden elegir a un tercer jugador para ayudarles. Si a pesar de esta ayuda, nadie adivina el concepto, se termina la ronda y nadie anota puntos.
- La ayuda del jugador contiene una lista (no exhaustiva) de significados para los iconos universales. Siéntete libre de leer las descripciones para descubrir los posibles significados de cada icono.
- Si los demás jugadores están perdidos, los miembros del equipo pueden elegir limpiar el tablero de peones y cubos, y reiniciar sus pistas utilizando un camino diferente.

Final de la partida:

Una vez que las 12 fichas dobles de PV han sido asignadas, termina la partida. El jugador (o jugadores) que más PV tenga, será el ganador de la partida.

Notas del editor:

- Durante nuestras exhaustivas pruebas, ocasionalmente hemos dejado a un lado el sistema de puntos y nos hemos limitado a jugar por el simple placer de dar pistas y adivinar. ¡Te recomendamos hacer lo mismo, para un mayor disfrute de esta experiencia lúdica!
- En relación al nivel de dificultad, hemos decidido no otorgar más PV en las categorías difícil y desafío. Si lo deseas, puedes otorgar en estos niveles 1 ó 2PV adicionales para el equipo y el jugador que haya adivinado la palabra.

Ejemplos adicionales:

Concept es un juego que puede ser adaptado y modificado. Utilízalo como mejor te parezca. Todas las ideas, hasta las más locas, pueden funcionar – siempre y cuando los demás jugadores puedan entenderte. Aquí hay más ejemplos:



¿Un conflicto y una multitud de hombres? ¡Esto es la **guerra**!



Una película de ficción con dos hombres de diferentes tamaños. ¿Aún no has encontrado la respuesta? Vamos a agregar un concepto secundario..

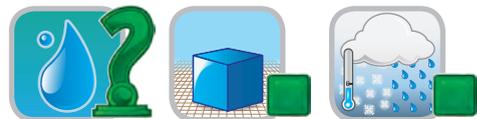


Ah, la película es en blanco y negro. Deben ser **"El Gordo y el Flaco"**.



¿Un animal grande, verde y muy viejo? Un **dinosaurio**.

Los iconos universales pueden ser utilizados de forma diferente pero con significados similares:



Un **cubito de hielo**, donde el icono "frío" se utiliza para indicar temperatura.



Aquí "frío" indica que es en invierno, ayudando a los jugadores a descubrir que la respuesta es la **Navidad**, ya que es una fiesta o evento en la que hay juegos o juguetes y un clima frío.



Este conjunto de pistas indica un **caracol**, ya que todo el mundo sabe que es un animal hermafrodita.



Estamos buscando un hombre cuyo trabajo consiste en luchar. ¿Un boxeador? ¿Un militar? Vamos a añadir un concepto secundario.



Reconocemos la bandera de Japón, pero aún no tenemos claro el tema... Añadimos otro concepto secundario.



Ah, es un luchador japonés del pasado... ¡Un **samurái**!



Así que tenemos un trabajo masculino de algún tipo. Cuéntame más.



Hay un animal grande, marrón y rápido involucrado en el concepto... pero ¿cómo?



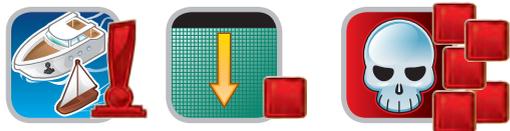
El hombre está por encima o sobre, o es más alto que el animal...Hmm



El país es Estados Unidos, ¡así que el concepto tiene que ser un **vaquero**!



Parece que es un actor o director.



Un barco va hacia abajo o se hunde y hay un montón de muertes.
Debe ser el Titanic, ¡así que es **Leonardo DiCaprio!**



Un cómic, sin duda. ¿Qué sigue?



Un personaje masculino, bajito y reflexivo o inteligente.



Un personaje masculino, ancho y vestido con ropa azul y blanco.



Un animal doméstico pequeño y blanco.



¿Y los dos hombres luchan contra italianos (o mexicanos) en una época antigua? ¡El Imperio Romano!
¡Son **Astérix y Obélix!**



¿Qué es una bebida amarilla que se utiliza en las fiestas que hace que te de vueltas la cabeza?
¡**Champán!**

CRÉDITOS



Autores:

Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Desarrollo:

"Los Belgas con Sombrero" a.k.a. Cédric Caumont & Thomas Provoost



Director de diseño:
Alexis Vanmeerbeek



Encargado de producción:
Guillaume Pilon



Diseño e ilustraciones:
Éric Azagury & Cédric Chevalier



Comprobación de reglas:
Ann Pichot, Axel Koszo



Traducción:
Haritz Solana



Gracias a:

Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings,
a los participantes de **Belgoludique** y del **Gathering of Friends**.

A game from **REPOS PRODUCTION**
published by **SOMBREROS PRODUCTION**
© Sombreros Production (2015) • All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



Este juego utiliza ciertos nombres y marcas comerciales, registradas o no, que son propiedad de sus respectivos propietarios. Este juego y el uso de este material no está de ninguna manera patrocinado, apoyado, encargado o aprobado por los titulares de esas marcas, incluyendo todos los derechos reservados. Este material solamente puede utilizarse para diversión personal y privada.