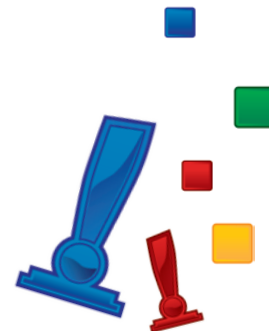




CONCEPT™



¡Comunícate sin hablar!

Da pistas sobre tu respuesta secreta usando iconos que estén relacionados con ella.

En equipos de dos, elige una palabra, título o expresión, que el resto del grupo debe adivinar, y luego coloca los peones estratégicamente sobre iconos del tablero.

Adivinad tantas palabras como os sea posible para conseguir la mayor cantidad de puntos.

Después de 12 cartas, la persona con más puntos gana la partida.

PREPARACIÓN

- 1 Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- 2 Mezcla las cartas y crea una baraja bocabajo en el espacio reservado del tablero.
- 3 Coloca las fichas de punto cerca del tablero.
- 4 Coloca todos los peones en el cuenco.
- 5 Elige a dos personas que estén sentadas juntas para formar el primer equipo.



¡Aprende a jugar
con este vídeo!



Contenido: 1 tablero • 110 cartas • 47 peones de plástico (1 ?, 4 !, 42 cubos) • 60 fichas de punto • 1 cuenco de reserva • 3 hojas de ayuda • 1 reglamento • 1 hoja de ejemplos



RESUMEN DEL JUEGO

El juego se desarrolla a lo largo de una serie de turnos.

EL TURNO

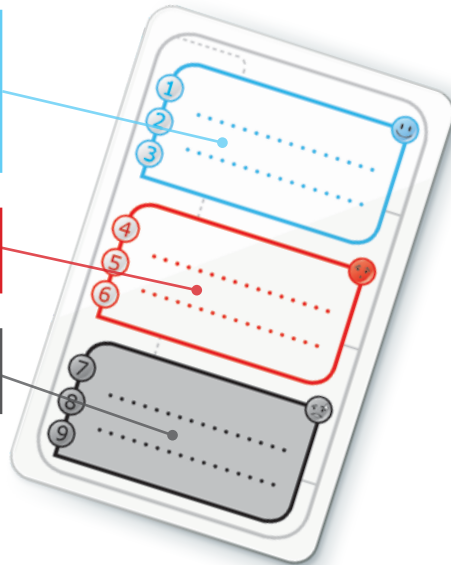
El primer equipo roba una carta y elige una de las palabras, títulos o expresiones de la lista que hay en la carta. El resto del grupo debe intentar adivinarla.

Cada carta tiene **3 niveles de dificultad**. Puedes elegir libremente el nivel que desees:

Azul: fácil
Perfecto para
tu primera partida

Rojo: difícil

Negro: muy difícil



Coloca peones sobre los iconos del tablero para ayudar al resto de jugadores a adivinar la respuesta. Trabaja discretamente con tu compañero de equipo para decidir dónde colocarlos.

Puedes colocar tantos peones como desees, ¡pero cuidado!, el orden en el que **los coloques puede ser crucial**.

Nota: la hoja de ayuda ofrece una interpretación orientativa de los iconos que aparecen en el tablero. Para tus primeras partidas, no dudes en leer las descripciones para familiarizarte con ellas.



El Concepto principal

En primer lugar, coloca el peón **?** para mostrar al resto de jugadores la **naturaleza** de la respuesta secreta.

Ejemplo: quieres que adivinen la palabra "abeja", que es un animal.



A continuación, puedes colocar **■** cubos (pistas) para dar **más información sobre el Concepto principal**.

Ejemplo: tu animal vuela y es amarillo y negro.



Subconceptos



También puedes utilizar Subconceptos colocando peones y cubos del mismo color para **añadir más detalles**.

Ejemplo: tu animal vuela alrededor de las flores.



Tu animal está relacionado con un líquido amarillo y comestible (miel).



Mientras colocas peones sobre el tablero, el resto de jugadores pueden **intentar adivinar tantas veces como quieran**.

Tú puedes responder “**sí**” cuando alguien diga la respuesta correcta, o cuando los jugadores vayan bien encaminados, pero **no puedes comunicarte de ninguna otra manera**.

FINAL DEL TURNO

El primer jugador que adivine la respuesta correcta gana **2 Puntos** y los miembros del equipo que daba las pistas ganan **1 Punto** cada uno.

A continuación, los dos jugadores siguientes formarán un nuevo equipo, robarán la siguiente carta y elegirán una nueva respuesta que el resto deberá adivinar.

Notas:

- Si el resto de jugadores tiene dificultades para adivinar la respuesta, no dudes en retirar peones del tablero y dar nuevas pistas.
- Si pasado un tiempo los jugadores aún no han adivinado la respuesta, elegid a una tercera persona para os ayude uniéndose a vuestro equipo o bien elegid otra respuesta de la carta. Si siguen sin poder adivinarla, el turno termina y nadie recibe Puntos.
- Siéntete con total libertad de cambiar de compañero de equipo a lo largo de la partida.



FIN DE LA PARTIDA

El juego termina después de que se hayan jugado 12 cartas.

Cada jugador suma sus puntos.

El jugador con más puntos gana la partida.
En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.



Durante nuestras muchas pruebas de juego, vimos que los jugadores no siempre usaban el sistema de puntos. Si lo prefieres, puedes jugar sin puntos para simplemente disfrutar dando pistas y adivinando las respuestas.



**¡Sé creativo con tus pistas!
Cualquier idea, por muy loca que parezca, podría funcionar. Lo importante es que te entiendan.**

ALGUNOS CONSEJOS

¡El orden en el que coloques los peones es importante!



La casa de la profesión que lucha contra el fuego:
¡Estación de bomberos!

≠



La profesión que lucha contra el fuego en las casas:
¡Bombero!

¡Un mismo icono puede tener significados diferentes!



Una herramienta médica para escuchar el corazón:
¡Estetoscopio!

≠



Un personaje de ficción que está vivo y muerto:
¡Zombi!

¡La cantidad de cubos que coloques sobre un icono es importante!



Un objeto para los ojos que tiene un círculo:
¡Monóculo!

≠



Un objeto para los ojos que tiene dos círculos:
¡Gafas!



CRÉDITOS

Para Alain

Diseñadores: Alain Rivollet y Gaëtan Beaujannot

Ilustraciones: Éric Azagury

Desarrollo: Cédrick Caumont y Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombremos » y el Equipo de Repos Production

Traducción: Cristóbal Morales Capita

Créditos completos: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruselas – Bélgica

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

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 solo puede utilizarse para entretenimiento privado.

