Shei S. + Isra C.

WALKIE TALKIE

2-8

8+

1-4 min

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO:

Walkie-Talkie es un juego cooperativo de 2 a 8 jugadores donde deberéis deshaceros de las cartas lo más rápido posible y obteniendo el mayor número de puntos.

CONTENIDO:

50 cartas de letras/colores y 4 reglamentos (ESP, CAT, POR, ITA).

PREPARACIÓN:

*Si vas a jugar a **Walkie-Talkie** en español, retira del juego las cartas con una letra C, una P y una I que tengan la parte trasera de color negro. Estas cartas no se necesitan para este idioma.*

Separa la baraja en dos mazos de más o menos el mismo tamaño. Dale la vuelta a uno de ellos y, barájalos juntos de tal manera que se mezclen por los lados de los colores y las letras.

Toma las dos primeras cartas y colócalas de modo que una muestre una letra y la otra un color.



Ejemplo de preparación para 3 jugadores

A continuación, reparte a cada jugador 6 cartas sin girarlas en ningún momento. Es decir, si le han repartido 2 cartas por el lado de las letras y 4 cartas por el lado de los colores, se quedarán de esa manera.

Establece el tiempo de juego:



Establece medio minuto por jugador. Es decir,1 minuto para 2 jugadores, 3 minutos y medio para 7 jugadores, etc. ¡Pon el cronómetro de tu teléfono móvil y ya estaréis listos!

DESARROLLO DE UNA PARTIDA A WALKIE-TALKIE:

En Walkie-Talkie todo el mundo juega a la vez hasta que finaliza la partida, por cualquiera de los siguientes motivos:

A. Todos los jugadores se han quedado sin cartas.
B. Se ha agotado el tiempo establecido.

En Walkie-Talkie no hay turnos, **cualquier jugador puede jugar una carta en cualquier momento** siguiendo estos pasos.

JUGANDO LAS CARTAS:

Cuando un jugador quiere jugar, sigue los dos siguientes pasos:

A. **Jugar una carta de su mano sobre uno de los dos montones.**
B. **Decir en voz alta un código válido.**

A Jugar una carta de su mano sobre uno de los dos montones:

Juega una carta de tu mano en el montón correspondiente: si estás viendo una letra, debes jugarla como una letra; si es un color, debes jugarla como un color.

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo, de modo que podría darse que un jugador se quedara sin cartas mientras otros jugadores siguen teniendo alguna o todas sus cartas. ¡Pero sigue jugando hasta el final de la partida!

B Decir en voz alta un código válido:

Después de jugar la carta, tienes que decir una palabra que empiece por la letra que esté visible en el centro de la mesa y que pueda asociarse de alguna manera al color que tiene al lado. Vale casi todo: Nombres propios, animales, marcas, aplicaciones de móviles... Vosotros ponéis el límite sobre lo que es válido y lo que no. **Lo único que no podéis decir es una palabra repetida o un nombre de color**. (Con la A y color azul, no es válido el código "AZUL", pero sí "ACUARIO").

Eso sí, es posible que un jugador tenga que justificar el porqué de su palabra. **Si la palabra o su justificación no convence al grupo, el jugador deberá devolver esa carta a su mano; además, deberá robar una carta del montón donde no jugó carta**. Si esto implica que dicho montón se quede sin cartas, **no** debe robar carta.

1 *La jugadora A juega la carta "M" y dice "MANDARINA"*



2 *A continuación, juega la carta verde y dice "MARCOS". A priori, esto no tiene relación... pero Marcos es vegetariano y todos (incluido Marcos) están de acuerdo en que se le puede relacionar con ese color. La jugadora A no tiene que devolver su carta a la mano ni robar otra carta.*





3 *El jugador B juega la carta de letra "C" y dice "COLIFLOR" pensando en la hoja del vegetal, pero alguien le indica que la coliflor es blanca y que por lo tanto no es correcto. El jugador B intenta argumentar algo para enmendar su error, pero no convence al grupo. El jugador B deberá recuperar la carta de letra "C" que ha jugado y robar la carta del color verde.*

¿OS HABÉIS QUEDADO EN BLANCO?

En cualquier momento, cualquier jugador puede gritar una de estas dos palabras; a continuación, se siguen las instrucciones asociadas a cada palabra:

¡CAMBIO!

Después de decir **¡Cambio!**, todos los jugadores deben darle la vuelta a todas las cartas de la mano. Ejemplo: Si tienes en la mano 2 colores y 1 letra, pasarán a ser 2 letras y 1 color.

¡CORTO!

Después de decir **¡Corto!**, todos los jugadores pasan todas sus cartas al jugador de su izquierda, sin darles la vuelta. Esto puede provocar que algún jugador vuelva a la partida si ya había terminado, o salga de la partida si al jugador de su derecha no le quedaban cartas.



¡CAMBIO!: *al darle la vuelta a las manos, los jugadores tienen otras letras y colores con las que formar palabras.*



¡CORTO!: *todos los jugadores pasan su mano de cartas al jugador sentado a su izquierda. Ahora tendrán otras letras y colores.*

FIN DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN:

Cuando termina la partida, contad el número de asteriscos que muestren las cartas de letra que habéis jugado entre todos. Sin embargo, ***si se os ha acabado el tiempo,*** restad 1 punto por cada carta que os quede en las manos. Podéis anotar el número de jugadores y la puntuación en la tabla del final.

En **Walkie-Talkie** no se gana o se pierde; simplemente se puntúa. Cuando termina la partida, la tabla de puntuación os permite comparar cómo lo habéis hecho en comparación con vuestras partidas anteriores.



Cuando finaliza el 1'30", a los jugadores les queda en las manos un total de 4 cartas. Tendrán que restar 4 puntos a su puntuación.



Por cada asterisco, obtienen un punto. En este caso, los jugadores han conseguido 7 puntos, menos los 4 puntos por las cartas no jugadas. ¡Esta vez han obtenido un total de 3 puntos!





CRÉDITOS:

Un juego creado por **Sheila Santos y Israel Cendrero**
Revisión de textos: **Jaume Muñoz**
Diseño gráfico: **Meeple Foundry**
Edición: **David Esbrí**

Agradecimientos de los autores:

A Maki por jugar con tanta ilusión al prototipo, que todavía está en su casa. Y a Pepe Pedraz por hacernos ver los juegos a través de sus gafitas.

DEVIR
www.devir.com

Devir Iberia S.L. Rosselló 184. 08008 Barcelona. • **Devir Livraria, Lda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918 • **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaiore (LU). • **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809.

Apuntad aquí vuestra puntuación y veréis cómo va mejorando vuestra comunicación:

Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV
Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV	Jug.	PV