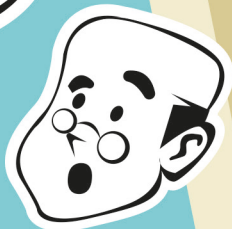


# PISTAS CRUZADAS

Reglamento



 Grégory Grard

 Simon Douchy

# Introducción

¿Puedes encontrar una pista que sea el cruce perfecto entre “Piedra” y “Anillo”? ¿Ya la tienes? Pues dila en voz alta al resto del grupo y ten la esperanza de que con tu pista serán capaces de adivinar la intersección exacta que esté entre esas dos palabras claves.

## Objetivo del Juego

¡Trabajen en equipo para llenar la grilla con cartas de pista! Cada participante debe decir una pista que represente la intersección exacta entre dos palabras claves. Si el resto acierta la intersección exacta entre las dos palabras, podrán colocar esa carta de pista en el lugar correspondiente de la grilla. Si se equivocan, la carta es descartada. El objetivo es llenar la grilla con tantas pistas como sea posible acertando a la ubicación de cada carta.

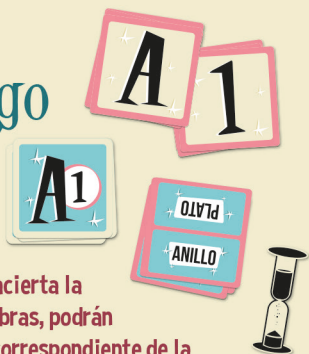
¡Esojan sus pistas cuidadosamente e intenten obtener el mayor puntaje posible!

## Preparación

- Esojan una de los siguientes tres tamaños de grilla: Clásico (4x4), Express (3x3) o Difícil (5x5).
- Arma la grilla colocando las losetas de eje en orden, con las letras en una sola columna, y los números en una sola fila (ver diagrama a continuación).
- Baraja las cartas de palabras clave, y colócalas de tal modo que una sola palabra sea visible en frente de cada loseta de eje.

## Contenido

- 10 losetas de eje
- 25 cartas de pista ✨
- 50 cartas de palabra clave
- 1 reloj de arena de 5 minutos

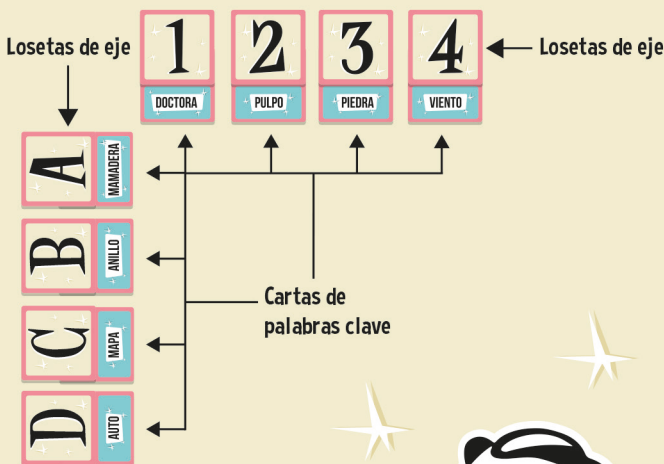


- **Reúne las cartas de pista correspondiente al tamaño de la grilla.** Por ejemplo, en una partida Express (3x3), solo se usarán las cartas de Pista A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2 y C3.

- **Baraja las cartas de pista correspondientes, y colócalas juntas en una pila con la cara de las coordenadas bocabajo.**

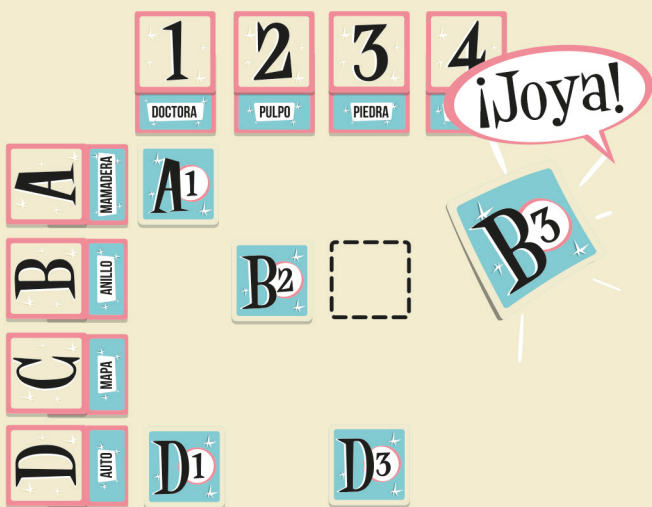
- **Reloj de arena (opcional):** decidan en conjunto si jugarán la partida con el reloj. Si deciden usarlo en el modo Difícil (5x5), tendrán 10 minutos para la partida (simplemente deben girar nuevamente el reloj cuando acabe).

- **Regresa el resto de los componentes a la caja.**



# Desarrollo de la Partida

- Cuando el grupo esté listo, la partida comienza. No olviden dar vuelta el reloj de arena si deciden usarlo.
- Cada participante roba una carta de pista de la pila sin revelarla al resto. Las cartas de pista tienen una coordenada que representa una intersección única entre dos palabras clave de la grilla que prepararon (fila y columna).
- Tienen que intentar dar la palabra que mejor combine las dos palabras claves indicadas por la carta de pista.



*Ejemplo: "Joya" puede ser usado como pista que representa la intersección entre "Anillo" y "Piedra".*

## Partida de 2 o 3 participantes:

Cuando se juega con 2 o 3 participantes, cada persona siempre tendrá dos cartas de pista para escoger desde su mano. Pueden escoger cualquiera de ellas si se les ocurre una buena pista.

- En cualquier momento, cuando alguien tenga una pista, llama la atención del equipo, y dice su pista en voz alta.

*Nota: no hay un orden de turno determinado. Cuando alguien tenga una pista, puede comunicarla al resto.*

- El resto del grupo debe coordinarse y debatir en voz alta respecto a la pista dada. Sin embargo, no pueden dar ningún tipo de información sobre las coordenadas de las cartas de pista que tienen en sus manos. Solo una persona será la encargada de dar la coordenada final que crean que corresponde a la pista.

- El resto del grupo solo puede hablar sobre posibles asociaciones.
- La persona que entregó la pista no puede participar en el debate ni entregar más información sobre su carta de pista.

▪ Si adivinan correctamente la coordenada de la carta de pista, ésta se coloca en la intersección correspondiente de la grilla bocarriba.



▪ Si fallan, la carta de pista se descarta bocabajo a un lado de la mesa, sin revelar sus coordenadas.

- Luego, la persona que entregó la pista roba de la pila una nueva carta de pista. Cuando la pila se agote, la partida continúa hasta que a nadie le queden cartas (o cuando se haya agotado el tiempo).

## Reglas para las Pistas

- Las pistas deben estar limitadas a una sola palabra que se relacione con ambas palabras clave.
- No pueden ser usadas pistas con la misma raíz que una palabra clave.
- Las pistas no pueden ser reutilizadas de ninguna forma (incluyendo aquellas que no se hayan adivinado correctamente).

# Final de la Partida

La partida termina de una de las siguientes maneras:

- Se agota el tiempo

ó

- No quedan cartas de pista en la pila, ni en las manos de nadie.

El grupo cuenta el número de cartas de pista colocadas correctamente en la grilla y calcula su puntaje con la siguiente tabla:

	Falla	Promedio	Bueno	Increíble
	¡Rayos! Claramente no pudieron entenderse.	Comprenden a un nivel básico cómo piensa el resto.	¡Wow! ¡Poseen una conexión poderosa entre ustedes!	¡Puntaje perfecto! ¡Debe ser una conexión telepática!
Express	< 4	4-5	6-7	8+
Clásico	< 8	8-11	12-14	15+
Difícil	< 12	12-16	17-22	23+

© 2020 Blue Orange Edition. Cross Clues and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France.

Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

Editado en español por Fractal Juegos.  
Villarrica 565, Providencia, Santiago, Chile.  
[www.fractaljuegos.cl](http://www.fractaljuegos.cl)

