

illusion

Wolfgang Warsch



Jugadores: 2 a 5 pers.
Edad: desde 8 años
Duración: 15 min. aprox.



¿Cuánto color ves realmente?

Contenido

12 cartas de flecha 98 cartas de color



3 cartas de cada
color (rojo, amarillo,
verde y azul)

Anverso

Reverso

En el reverso de cada carta de color se indica el porcentaje de cada uno de los colores que aparecen en dicha carta.

Nota: el valor porcentual se corresponde con el área blanca imprimible de la carta (el borde de color gris no cuenta).

Resumen del juego

La flecha establece **con qué color** se juega en cada ronda. En la dirección que indica la flecha, se forma una serie de cartas, en la que **la proporción del color establecido** debe **ir aumentando** por cada carta en la dirección de la flecha (una proporción de color idéntica también es correcta).



La proporción de color verde debe ir aumentando de carta en carta siguiendo la dirección

de la flecha. Justo al lado de la flecha solo puede verse un poco de verde; a la derecha de la primera carta de color, bastante más. En la tercera carta hay mucho color verde; y, por último, a la derecha del todo, podemos ver muchísimo. Hasta ahora, ¡todo correcto!

Cuando un jugador está en su turno, este debe elegir una de las dos acciones siguientes: poner en duda si **la serie completa existente** es correcta o coger **otra carta de color** del montón y colocarla dentro de la serie en el lugar que considere correcto.

Preparación del juego

Se barajan las **12 cartas de flecha** y se colocan **boca abajo** en el borde de la mesa. A continuación, se enseña la carta de flecha situada arriba del todo y se coloca **boca arriba** en el centro de la mesa. Asimismo, se barajan las **98 cartas de color** y se coloca todo el montón en el borde de la mesa con la **cara que muestra los colores boca arriba** y al lado del montón de cartas de flecha. Se coge la carta de color situada arriba del todo del montón y se coloca en el centro de la mesa **boca arriba** y al lado de la flecha.

Ojo: el reverso de la carta de color (valor porcentual) **no** puede mirarse.

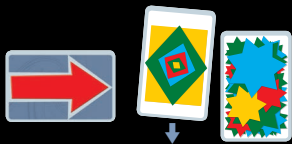


Se enseña la carta de flecha (color rojo) de arriba del todo y se coloca en el centro de la mesa. Al lado se pone la carta de color que esté colocada más arriba del montón.

Desarrollo del juego

Se echa a suertes quién será el jugador que empiece la partida. El jugador que empiece cogerá la carta que esté más arriba del montón de cartas de color y deberá colocarla en la dirección que indica la flecha al lado de la carta de color ya colocada sobre la mesa, a su izquierda o derecha.

Muy importante: el reverso, que indica los valores porcentuales, no puede mirarse bajo ningún concepto.



Juan coge la carta de color situada más arriba del montón y la pone a la izquierda de la carta ya colocada sobre la mesa. Al hacerlo así, Juan piensa que la proporción de color rojo va aumentando de izquierda a derecha.

Ahora le toca al siguiente jugador (siguiendo las agujas del reloj), que deberá decidir si **cre**e que la disposición de la serie **completa** es correcta hasta el momento o si, por el contrario, **pone en duda** que la serie **completa** sea correcta.

→ Si **cre**e que la serie completa es correcta, cogerá la carta de color situada más arriba del montón y la añadirá a la serie ya existente: bien a la izquierda del todo, a la derecha del todo o entre las dos cartas. Las cartas se recolocarán una junto a la otra de manera ordenada después de añadir la nueva carta.

Nota: está prohibido intercambiar las cartas que ya estén colocadas en la mesa.



Sara coge la siguiente carta de color del montón y la pone entre las cartas ya colocadas sobre la mesa.

A continuación, le toca al siguiente jugador (siguiendo las agujas del reloj), que deberá decidir si **cre**e que la disposición de la serie **completa** es correcta hasta el momento o si, por el contrario, **pone en duda** que la serie **completa** sea correcta.

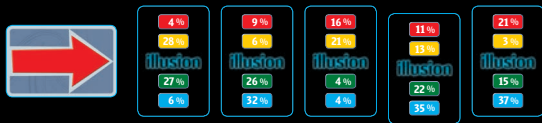
Mientras ningún jugador ponga en duda que la serie sea correcta, se seguirá jugando en el sentido de las agujas del reloj como se ha descrito hasta ahora (con cada turno, la serie aumenta en una carta).



Después les toca a Antonio y Paula y añadirán cada uno una carta de color a la serie.

→ Cuando le toque a un jugador que **no crea** que la serie completa sea correcta, dirá «iescéptico!» alto y claro. En ese caso, se girarán todas las cartas de color que se hayan colocado y se comprobará si la serie era correcta o no leyendo los valores porcentuales. **Así, la serie se considerará correcta** si los valores porcentuales correspondientes con el color de la flecha cada vez son más altos de izquierda a derecha.

Atención: si las cartas colindantes tienen un valor porcentual idéntico, se considerará correcto.



Al contrario que Paula, Juan no cree que la serie completa sea correcta; por eso, dice «iescéptico!» alto y claro. A continuación, se giran las cinco cartas. Efectivamente, después de 16 % el valor porcentual que aparece es más pequeño (11 %): es decir, la serie es incorrecta.

→ Si el jugador que dijo que la serie era incorrecta **tiene razón** – es decir, había por lo menos un error en la serie (¡sin importar quién se equivocó!) –, recibirá una carta de flecha como recompensa.

Juan tenía razón, así que recibe una carta de flecha de color rojo como recompensa.

→ Si el jugador que dijo que la serie era incorrecta **no tiene razón** – es decir, la serie completa era correcta –, recibirá la carta de flecha el jugador que puso la carta de color justo antes que el jugador escéptico.

Siguientes rondas del juego y final

Se retirarán todas las cartas de color del centro de la mesa y ya no se necesitarán más. A continuación, se jugará la siguiente ronda, cuya preparación y desarrollo son exactamente iguales que en la primera. La nueva ronda empieza con el jugador que recibió la carta en la ronda anterior. Siguiendo las reglas que se han descrito, pueden jugarse tantas rondas como se quiera, hasta que alguien tenga 3 cartas de flecha: este jugador será el ganador. Por supuesto, también se pueden jugar 12 rondas, ganando el jugador que más cartas de flecha tenga.