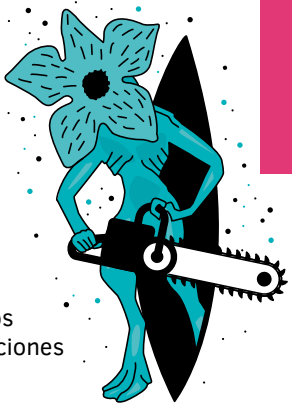
BURÓ

REGLAMENTO

Say my Name



COMPONENTES

242 cartas
1 anotador de puntos
1 manual de instrucciones

INTRODUCCIÓN

Una partida de **SAY MY NAME** se divide en **3 RONDAS + 1 RONDA RELÁMPAGO.**

Cada **RONDA**, a su vez, se divide en **TURNOS** en los que un integrante de un equipo tendrá que dar pistas para que sus compañeros adivinen tantas cartas como les sea posible a lo largo de **30 segundos**.

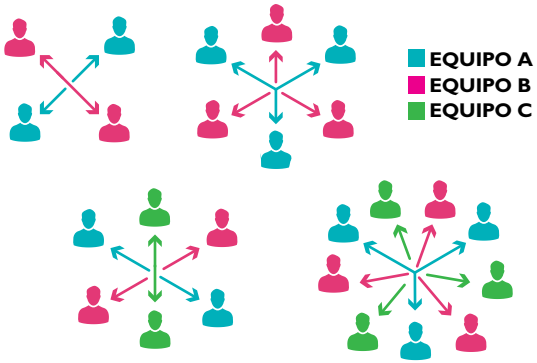
Se considera que una carta es adivinada cuando los encargados de adivinar pronuncian el nombre completo (del Título, Personaje o Lugar) tal como está escrito en la carta.

El equipo que adivine la mayor cantidad de cartas a lo largo de la partida será el ganador.

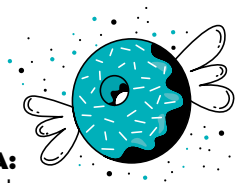
PREPARACIÓN

1 ARMAR LOS EQUIPOS:

Los jugadores deben dividirse en equipos de 2 o más, que deberán sentarse intercalados (como en el Truco).



Nota: *si bien es posible jugar en equipos de más jugadores, recomendamos formar varios equipos de 2 jugadores.*



2 ELEGIR UNA CATEGORÍA:

Antes de comenzar la partida, entre todos los jugadores deberán elegir cuál de las 3 categorías del juego se utilizará en la partida.

Nota: *la categoría* **VALE TODO** *puede tener Títulos, Personajes, Lugares y otros.*

Nota: *las ayudas (Actor, Película, Literatura, etc.) que figuran debajo de cada nombre son únicamente ilustrativas para quienes no conozcan a alguna persona o título.*





3 CREAR EL MAZO PRINCIPAL:



A cada jugador se le reparten 8 cartas de las cuales deberá elegir 5 y devolver las otras 3 a la caja.

Las 5 cartas elegidas por cada jugador se juntan y se mezclan entre sí **sin mirarlas** en un mazo único. Este mazo se usará a lo largo de la partida, excepto en la **RONDA RELÁMPAGO**.

IMPORTANTE

Los jugadores **no** deben revelar el contenido de las cartas elegidas a los demás.

Nota: *para una partida más corta se pueden elegir menos cartas, o más si se desea una partida más larga.*

4 CREAR EL MAZO DE LA RONDA RELÁMPAGO:

Cada jugador toma una carta de la caja al azar **sin mirarla**. Luego estas cartas se juntan y se mezclan formando así el mazo que se utilizará **únicamente** para la **RONDA RELÁMPAGO**.

Ejemplo

En una partida de 6 jugadores, el mazo principal tendrá 30 cartas y el de la **RONDA RELÁMPAGO** 6.



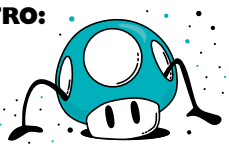
Mazo Principal: 5 cartas por jugador
6 JUGADORES = 30 CARTAS



Ronda Relámpago: 1 carta por jugador
6 JUGADORES = 6 CARTAS

5 PREPARAR EL CRONÓMETRO:

Recomendamos controlar los 30 segundos de cada turno con el cronómetro de un celular.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

RONDA #1

El jugador inicial es el último en haber ganado un Oscar (y si ninguno ganó un Oscar, el último en haber terminado de leer un libro está bien).

Durante su **TURNO,** el jugador que da las pistas roba la primera carta del mazo y mira su contenido. Luego da inicio al cronómetro y comienza a dar pistas a su equipo.



Apenas un equipo adivina una carta, el encargado de dar pistas roba la siguiente carta del mazo y da nuevas pistas. Las cartas adivinadas son conservadas por cada equipo.

Una vez finalizado el tiempo, el encargado de dar pistas le pasa las cartas restantes al jugador de su izquierda, quien comienza su **TURNO**. Así sucesivamente hasta que se acaben **todas** las cartas del mazo.

IMPORTANTE

Antes de comenzar su **TURNO**, cada jugador **debe mezclar las cartas que quedan en el mazo.**

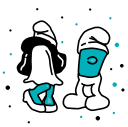
Una **RONDA** finaliza cuando todas las cartas del mazo fueron adivinadas, momento en el cual todos los equipos deberán contar cuántas cartas adivinaron y sumar 1 punto por cada una.

Los puntos ganados en cada **RONDA** se escriben en el anotador de puntos.

Luego, las cartas usadas se mezclan y vuelven a usarse en la siguiente **RONDA**. Es decir que durante las **RONDAS 2** y **3** los jugadores tendrán que adivinar los mismos Títulos, Personajes o Vale Todo que adivinaron en la **RONDA 1**.

QUIEN DA PISTAS PUEDE: Hablar, actuar, hacer sonidos, señalar, cantar, tararear, etc.

QUIEN ADIVINA PUEDE: Arriesgar sin límite de intentos (si arriesga y no acierta puede seguir intentándolo).



QUIEN DA PISTAS NO PUEDE:

- Decir una palabra que figure en el nombre a adivinar, ni sus derivados, diminutivos ni partes.

Ejemplo

Para ***La guerra de las galaxias*** no podrías decir cosas como "guerrero" o "galáctico" así como tampoco "gala". Pero sí "película", que figura como ayuda en la carta.

- Traducir esas palabras a otro idioma ni decir la versión en otro país de ese título.

Ejemplo

Para ***Sueños de libertad*** no podrías decir *dreams*, *liberty* ni *The Shawshank Redemption.*

- Decir la **PALABRA CLAVE** ni sus derivados, diminutivos, ni parte de ella.
- Deletrear, ni cortar palabras, ni nada parecido.

Ejemplo

Para ***Legalmente rubia*** no podrías dar pistas como "Empieza con la misma letra que Laura".

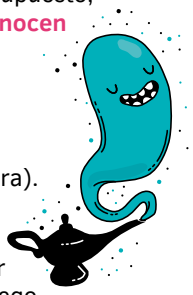
- Pasar: tendrá que seguir intentando hasta que su equipo adivine o hasta que se termine el tiempo.

IMPORTANTE

Si un jugador **NO** cumple alguna de estas restricciones **pierde su turno.**

RONDA #2

La **RONDA 2** es similar a la **RONDA 1** pero con algunos cambios. El principal, por supuesto, es que ahora los jugadores **ya conocen cuáles son las respuestas.**



QUIEN DA PISTAS PUEDE:

- Decir **una sola** palabra por carta (y repetirla todas las veces que quiera).
- Actuar.
- Pasar: podrá decir "paso" y colocar la carta boca abajo a un costado. Luego podrá seguir con la carta siguiente.

QUIEN ADIVINA PUEDE:

- Arriesgar una sola vez por carta, por equipo.

Nota: *en el caso de que se equivoquen al arriesgar, el jugador que da pistas colocará la carta a un costado y continuará con la siguiente carta del mazo.*

QUIEN DA PISTAS NO PUEDE:

- A excepción de "pasar" no puede hacer ninguna de las cosas prohibidas en la **RONDA 1**.
- Usar más de una palabra ni emitir sonidos.

IMPORTANTE

Al final de cada **TURNO**, las cartas que no fueron acertadas y las "pasadas" se mezclan con el mazo de cartas restantes.

Si un jugador **NO** cumple alguna de estas restricciones, deberá pasar de carta, pero **NO** pierde el turno.

RONDA RELÁMPAGO

La **RONDA RELÁMPAGO** es completamente diferente a las anteriores, y se juega entre las **RONDAS 2** y **3**.

Para comenzar esta **RONDA**, cada jugador toma una de las cartas del mazo de la **RONDA RELÁMPAGO** (que se preparó al comienzo de la partida) al azar y sin mirarla.

Empieza el jugador más joven.

En su turno, cada jugador leerá el contenido de las 3 categorías de su carta (**TÍTULOS**, **PERSONAJES** Y **VALE TODO**). Todos los demás jugadores, sin importar de qué equipo sean, compiten para adivinar la **PALABRA CLAVE**.

El primero en adivinar se queda con la carta.

Nota*: si luego de aproximadamente 10/15 segundos ninguno consigue adivinarla, la carta se devuelve a la caja y ningún equipo obtiene punto por ella.*



A continuación, el siguiente jugador leerá su carta de **RONDA RELÁMPAGO** y así sucesivamente hasta que lo hagan todos.

Al finalizar, cada equipo se anotará 1 punto por cada carta que sus integrantes hayan adivinado durante esta **RONDA**.

IMPORTANTE

Cada jugador podrá arriesgar **una sola vez por carta** para adivinar la **PALABRA CLAVE**. Si no acierta deberá permanecer en silencio hasta la siguiente carta.

RONDA #3

QUIEN DA PISTAS PUEDE:

- Actuar.
- Pasar: podrá decir “paso” y colocar la carta boca abajo a un costado. Luego podrá seguir con la carta siguiente.

QUIEN ADIVINA PUEDE:

- Arriesgar una sola vez por carta, por equipo.

Nota: *en el caso de que se equivoquen al arriesgar, el jugador que da pistas colocará la carta a un costado y continuará con la siguiente carta del mazo.*



QUIEN DA PISTAS NO PUEDE:

- A excepción de “pasar” no puede hacer las cosas prohibidas en la **RONDA 1** y **2**.
- Decir ninguna palabra ni emitir sonidos.

IMPORTANTE

Al final de cada **TURNO**, las cartas que no fueron acertadas y las “pasadas” se mezclan con el mazo de cartas restantes.

Si un jugador **NO** cumple alguna de estas restricciones, deberá pasar de carta, pero **NO** pierde el turno.



ACLARACIONES

- Los que adivinan nunca pueden “pasar de carta”. Pero sí pueden pedirle al compañero que está dando pistas que pase (excepto en la **RONDA 1** en la que no vale pasar).



- Si un jugador se queda sin cartas para dar pistas durante su **TURNO** **no** podrá continuar con las cartas que dejó a un costado por intentos fallidos o por haber sido pasadas.
- En la **RONDA 2** el primero en dar pistas será quien está a la izquierda del último en dar pistas en la **RONDA 1**. Y en la **RONDA 3** quien está a la izquierda del último de la **RONDA 2**.
- En la categoría **PERSONAJES** puede haber tanto personas como grupos de personas.
- Cuando en una carta un Título, Personaje o Lugar tenga escrita su versión en otro idioma entre paréntesis, significa que ambas versiones son consideradas válidas.

OTRAS NO TAN IMPORTANTES

- La ayuda “celebridad” engloba a cualquier persona muy reconocida (viva o no). Celebridad solo significa que es conocido o renombrado. No hacemos juicio de valor.
- Algunos **TÍTULOS** son tanto películas como libros. Nos tomamos la libertad de elegir para cada caso lo que se nos dio la regalada gana.



- Como no queremos ofender a nadie -y somos muy cagones- le pusimos “Religión / Mitología” a todos esos casos que se podían poner peliagudos o polémicos.

MODO TODOS CONTRA TODOS

¡TODOS CONTRA TODOS! se juega en **3 RONDAS** similares a la **RONDA 1** del modo normal pero en este modo todos los jugadores compiten entre sí.

CUÁNDO JUGARLO:

- *Si hay 3, 5 o 7 jugadores o no se pueden armar equipos de la misma cantidad de jugadores.*
- *Si querés jugar una partida breve.*

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe 5 cartas + 1 carta por cada otro jugador que esté jugando. Luego de mirarlas, elige 2 para devolver a la caja y se queda con el resto en su mano.

Ejemplo

En una partida de 5 jugadores, cada jugador recibirá 9 cartas, devolverá 2 y se quedará con 7 en la mano.

RONDA #1

Es igual a la **RONDA 1** del modo normal pero con las siguientes diferencias:

- Vale "pasar de carta".
- Siempre se usa la categoría **TÍTULOS**.
- Cada jugador intentará en su **TURNO** que los demás adivinen la mayor cantidad de cartas suyas posibles.

Nota: *las cartas suyas que no fueron adivinadas las deberá conservar a un costado.*

- Todos tratan de adivinar las cartas al mismo tiempo. El primero que lo haga se la queda y la coloca a su costado.





Luego de 30 segundos, será el turno del jugador sentado a su izquierda. Así sucesivamente hasta que cada jugador haya jugado 1 turno dando pistas.

Cuando todos hayan jugado un **TURNO** finaliza la **RONDA** y los jugadores deberán sumar sus puntos de la siguiente manera:

- 1 punto por cada carta suya que haya sido adivinada.
- 1 punto por cada carta de otro jugador que haya adivinado.

Una vez sumados los puntos, se mezclan todas las cartas (tanto las que se adivinaron como las que no) en un mazo y se reparten nuevamente entre los jugadores para disputar la **RONDA 2**.

RONDA #2

Es igual a la **RONDA 1** pero siempre se usa la categoría **PERSONAJES**.

RONDA #3

Es igual a la **RONDA 1** pero siempre se usa la categoría **VALE TODO** (Vale Todo: Títulos, Personajes, Lugares, etc.).



GANADOR

Al final, el ganador será el que haya sumado más puntos durante las tres **RONDAS**.

RESUMEN

	PALABRAS PERMITIDAS	INTENTOS PERMITIDOS	PASAR DE CARTA
R1	Ilimitadas	Ilimitados	No
R2	1	1	Sí
R⚡	-	1	No
R3	Ninguna	1	Sí

CRÉDITOS

Adaptado del clásico juego *Celebrities* por Michel Fischman y Emmanuel Rabell.

Ilustraciones y diseño por Magdalena Okecki. Diseño de logo SMN por LAMM.

El *proofreading* de Mónica, Marco, Facu, Jime y Milly.

Poné esta música mientras leés los agradecimientos. GARPA una banda.

AGRADECIMIENTOS

La invaluable ayuda de Daniela Gagliano y Veru Rubinstein. La participación especial de Maggie, Charly, Emma, Nor, Topo, Tenchu, Santiago de Tucumán, Tais, Miranda, Nachol, Hellion's Child, "La nena", Mariano Medialuna, Neka, "Pollera" Busso <3, Mel L., Luis Dumont, Paula "Blitzcrankchica", Ditter, Jime y Fran.

Y el enorme aporte de Fer Marecos, Ro Kutner y Alfredo Aguilar.

