

TE DAMOS LA BIENVENIDA AL MUNDO DE LOS ZIGOTOS,

CRIATURAS ÚNICAS Y DELIRANTES DISPUESTAS A TODO PARA RESPONDER A LAS PREGUNTAS QUE JAMÁS TE HUBIERAS ATREVIDO A HACER. ANTE CADA PREGUNTA, VOTÁ EN SECRETO QUÉ ZIGOTO TE PARECE LA MEJOR RESPUESTA. SI AL MENOS LA MITAD MÁS UNO DE USTEDES VOTÓ AL MISMO, ESE ZIGOTO CLASIFICARÁ COMO CANDIDATO A LA GRAN ELECCIÓN FINAL DEL SÚPER-ZIGOTO.

¿VAN A LOGRAR LA CONEXIÓN NECESARIA PARA ELEGIR AL SÚPER-ZIGOTO?

REGLAS

EDOUI

blue orange
Hot Games Cool Planet

BURÓ

CONTENIDO



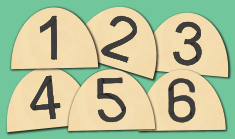
- 70 cartas de Zigotos (doble faz)



- 46 cartas de Pregunta (doble faz)



- 48 fichas de Voto, numeradas del 1 al 6, en 8 colores



- 6 fichas de Ubicación



- 8 fichas de Conexión

OBJETIVO

¡Todos ganan o pierden juntos! Analicen las características especiales de cada Zigoto sobre la mesa y elijan uno por mayoría absoluta (más de la mitad de votos). Al final, elijan por unanimidad al Súper-Zigoto antes de quedarse sin fichas de Conexión.

PREPARACIÓN

A Acomodá las 6 fichas de Ubicación en dos filas de tres.

B Mezclá todas las cartas de Zigoto y formá un mazo. Lo mismo con las cartas de Pregunta. Ubicá ambos mazos cerca de las fichas de Ubicación.

C Colocá una carta de Zigoto abajo de cada ficha de Ubicación.

D Dale 6 fichas de Voto del mismo color a cada jugador.

E Sacá de la caja cierta cantidad de fichas de Conexión según el número de jugadores y nivel de dificultad que elijan:

NÚMERO DE JUGADORES	3	4-5	6-7	8
MODO FÁCIL	3 FICHAS	4 FICHAS	5 FICHAS	6 FICHAS
MODO NORMAL	2 FICHAS	3 FICHAS	4 FICHAS	5 FICHAS
MODO EXPERTO	1 FICHA	2 FICHAS	3 FICHAS	4 FICHAS



Ejemplo de preparación para 4 jugadores en NIVEL FÁCIL.

CÓMO SE JUEGA

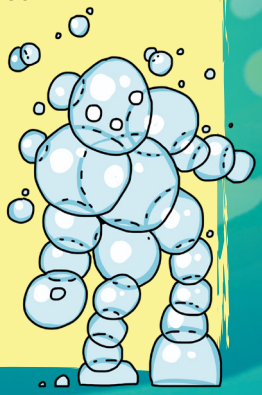
La partida se juega en 6 rondas, de cada una saldrá elegido un Zigoto. En la ronda final los jugadores intentarán votar unánimemente, entre los 6 elegidos, por el Súper-Zigoto.

RONDA: ELECCIÓN DE CANDIDATO

1. Lean la primera carta de Pregunta del mazo.
2. Cada jugador, por su cuenta y **sin consultar con los demás**, analiza cuál de los 6 Zigotos responde mejor a la pregunta formulada.

Cada jugador agarra en secreto una de sus fichas de Voto de acuerdo al número del Zigoto por el que quiere votar y coloca esa carta boca abajo frente a sí.

Durante esta fase del juego, no podés dar ninguna pista acerca del Zigoto por el que vas a votar. Como mucho, podés hablar del grupo de Zigotos en general. Si un jugador de alguna manera revela su voto, cambien de carta de Pregunta y vuelvan al paso 1.



3. Revelen sus fichas de Voto a la misma vez:

- **Si una mayoría absoluta (más de la mitad) votó por el mismo Zigoto:** ¡Felicitaciones! Ganaron la ronda. No ganan ni pierden una ficha de Conexión.
- **Si votaron unánimemente (o sea todos) por el mismo Zigoto:** ¡Felicitaciones! Ganaron la ronda y como la conexión fue perfecta, tienen una recompensa: sumen una ficha de Conexión a la/s que ya tengan.

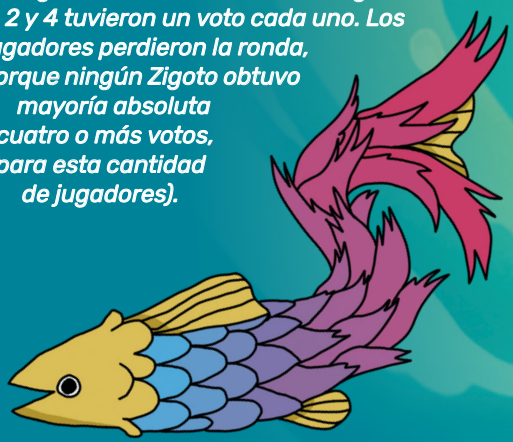
Nota: no pueden tener más de 8 fichas de Conexión.

- **Si ningún Zigoto obtuvo la mayoría absoluta (más de la mitad) de votos:** Oh, no, ¡perdieron la ronda! Devuelvan una ficha de Conexión a la caja.

¡Atención! Si se quedaron sin fichas de Conexión, inmediatamente todos los jugadores pierden la partida.



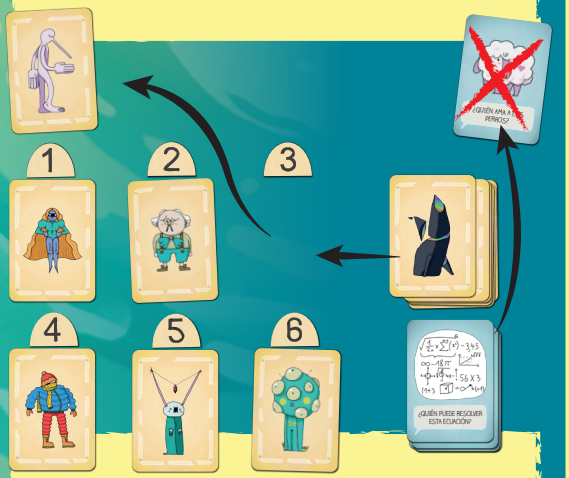
Ejemplo de votación con 6 jugadores: el Zigoto 3 tuvo tres votos. Los Zigotos 1, 2 y 4 tuvieron un voto cada uno. Los jugadores perdieron la ronda, porque ningún Zigoto obtuvo mayoría absoluta (cuatro o más votos, para esta cantidad de jugadores).



Al terminar la ronda, devolvé la carta de Pregunta a la caja.

En otro sector, empezá una fila con el Zigoto más votado. Luego se irán sumando más.

Poné la carta superior del mazo de Zigotos en la Ubicación que quedó libre y si todavía no jugaron 6 rondas, vuelvan al paso 1.



Al final de cada ronda, podés justificar tu voto así el resto entiende (o no) cuáles fueron tus razones.

Cuando hayan jugado 6 rondas, devolvé a la caja los 5 Zigotos de la última ronda que queden bajo las Ubicaciones. Luego jueguen la Ronda Final.

RONDA FINAL: LA ELECCIÓN DEL SÚPER-ZIGOTO

Hay 6 Zigotos candidatos, de las rondas anteriores. ¡Es hora de elegir al Súper-Zigoto!

Para esta elección definitiva, tendrán que elegir de manera unánime.

1. Colocá cada Zigoto candidato abajo de cada ficha de Ubicación.
2. Lean la próxima carta de Pregunta del mazo.
3. Voten y revelen sus votos de la misma manera que en las rondas anteriores.

- **Si TODOS los jugadores votaron por el mismo Zigoto:** ¡Felicitaciones! ¡Ganaron la partida!
- **Si no votaron todos por el mismo Zigoto:** Devuelvan a la caja una ficha de Conexión, los Zigotos que no recibieron voto, sus fichas de Posición y la carta de Pregunta.

Hagan una nueva votación con la próxima carta de Pregunta y los Zigotos que quedan.

Derrota: si al final de una votación ya no les quedan fichas de Conexión, perdieron la partida sin llegar a conocer al Súper-Zigoto. ¡Pueden probar empezando de nuevo!



Antes de empezar una nueva votación en la Ronda Final, pueden ordenar los Zigotos y Ubicaciones que queden.



Traducción:
Santi Szulman

Adaptación gráfica:
Magdalena Okecki
Mariela Tzeiman

WWW.BUROARGENTINA.COM

© 2024 Blue Orange Edition. Whoforwhat y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido bajo licencia de Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.

www.blueorangegames.eu