DATOS NO OPINIONES

LA HISTORIA DE LA SELECCIÓN



REGLAMENTO

BURÓ

UNA BREVE INTRODUCCIÓN:

De pibes nos encantaba jugar juegos de trivia, pero nos embolaba tener que responder preguntas sin gracia como cuál era la capital de Canadá o cómo es el 5 en números romanos. No éramos la familia rubia sonriente de la caja.

DATOS NO OPINIONES es la trivia que no tuvimos y queríamos tener. En esta versión (¡apta para toda la familia!) mantuvimos la esencia y el humor de la línea DATOS NO OPINIONES pero sin la parte polémica.

Lo hicimos para que grandes y chicos se diviertan un rato y, en una de esas, tal vez, hasta aprendan algo (ponele). Pero sabemos que hay muchas chances de que simplemente pasen un rato curioseando las cartas… eso también está bien.

PREPARANDO EL JUEGO

Mezclen las cartas y pongan el mazo completo sobre la mesa con la pregunta mirando hacia arriba.

Agarren la primera carta, lean la pregunta y denla vuelta revelando el resultado y colocándola en el centro de la mesa. Esta es la "Fila de Datos". ¿Para qué leer esta primera pregunta? Para no sentir que hicimos esa carta al pedo.





Ahora, solo queda elegir al jugador inicial. Como llevamos una bocha de juegos inventando maneras de elegir al jugador inicial, decidimos que nos merecemos un descanso: DECIDAN USTEDES (*).

(*) NAAAAAAH, MIRÁ SI TE VAMOS A DEJAR EN BANDA PARA ELEGIR AL JUGADOR INICIAL!!! BURÓ NUNCA TE DEJA EN BANDA!!!! EL JUGADOR INICIAL ES EL QUE SABE MÁS DÍGITOS DE π. EN CASO DE EMPATE, GANA QUIEN TENGA EL PELO MÁS LARGO!

EL JUEGO

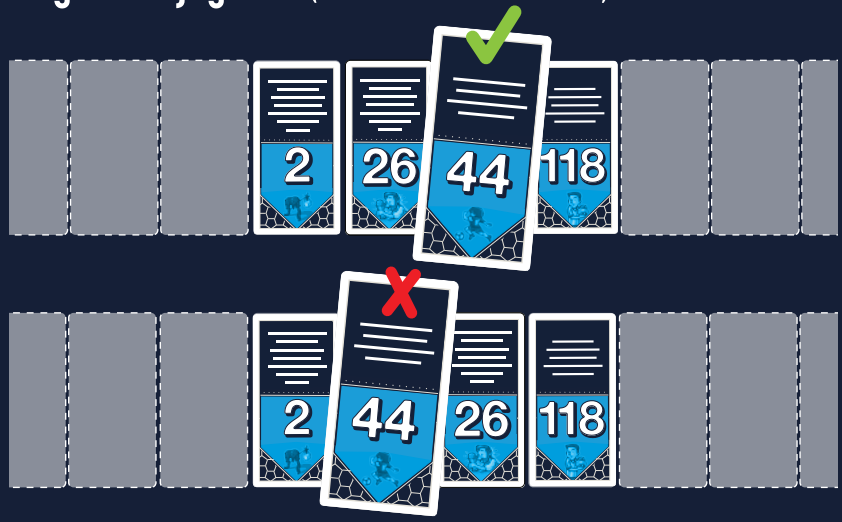


El jugador inicial agarra la primera carta del mazo, lee la pregunta sin dar vuelta la carta y decide en qué lugar de la Fila de Datos ubicar la carta. Una vez que ubicó la carta, la da vuelta revelando el resultado y comprueba si la colocó en el orden correcto.



Si TODAS las cartas a la izquierda de la que acaba de colocar son iguales y/o menores, y TODAS las cartas a la derecha son iguales y/o mayores, la colocó bien. ¡MUCHAAAACHOOOS...!

Si CUALQUIER carta a la izquierda es mayor, o cualquier carta a la derecha es menor, la colocó mal. BUUUUUH. En este caso tiene que quitar la carta de la fila de datos y quedársela.
¡Cualquier jugador con dos cartas mal colocadas queda inmediatamente eliminado!
Tanto si la colocó bien o mal, ahora le toca al siguiente jugador (en sentido horario).



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando solo quede un jugador en juego, es decir, cuando haya un único jugador con menos de dos cartas mal colocadas.

Por si no quedó claro: NO hay rondas. En el instante en que solo quede un jugador en juego, ganó. Punto. Final. ¿Te parece mucha aclaración? A nosotros también, pero te aseguramos que así y todo nos van a cagar a preguntas.🤦

VARIANTES

POR APROXIMACIÓN: Si tenés ganas de un juego más simple, te sugerimos esta variante. Elijan a cualquier jugador como el inicial y túrnense para leer las cartas. Cada jugador intenta adivinar la respuesta correcta. Cuando todos lo hayan hecho, el que esté más cerca (sin pasarse) se lleva la carta, que vale 1 punto. ¡El primer jugador con 5 puntos gana la partida!

MUERTE SÚBITA: Esta variante es para hacer las partidas más rápidas. Se juega igual que el juego base (cada uno coloca en su turno la carta donde cree que va) pero cuando se equivoca queda inmediatamente afuera de la ronda. En el instante en que solo quede un jugador en juego, ganó.

COMBINALAS: ¿Tenés más de una versión de DATOS NO OPINIONES? Mezclalas y jugalas todas juntas. Le pusimos un color diferente a cada una para que después las puedas separar fácil, de nada freak.

ALGUNAS COSAS QUE TENEMOS QUE ESCRIBIR SÍ O SÍ PARA IRNOS A DORMIR EN PAZ:

1. EN TODOS LOS CASOS BUSCAMOS FUENTES Y REFERENCIAS PERO, POR LA NATURALEZA DE LOS DATOS, ALGUNOS PODRÍAN ESTAR EQUIVOCADOS Y/O DESACTUALIZADOS. SI ALGO DE LO QUE LEÉS ACÁ TE INTERESA, APROVECHÁ Y BUSCÁ MÁS DEL TEMA POR TU CUENTA Y MANDANOS UN MAIL A ENCONTREUNA-FUENTEQUEDICEALGODISTINTOALADEUSTEDES@BUREAUDEJUEGOS.COM

2. DATOS NO OPINIONES NO EXPRESA NINGÚN TIPO DE OPINIÓN DEL AUTOR, LOS DESARROLLADORES, NI LA EDITORIAL: SON DATOS CURIOSOS O DIVERTIDOS QUE BUSCAMOS PARA REÍRNOS Y JUGAR JUNTOS.

3. EL QUE ESCRIBE LOS CHISTES ES UN PERSONAJE DE FICCIÓN. NO EXISTE Y NO EXPRESA LA OPINIÓN DE NADIE.

HICIERON ESTE JUEGO

IDEA | Michel Fischman
EDICIÓN | Emmanuel Rabell
COORDINACIÓN | Carolina Duek
DESARROLLO | Emmanuel Rabell, Michel Fischman, Carolina Duek y Santiago Szulman.
ESCRITURAS, REESCRITURAS Y MUCHO LABURO DE INVESTIGACIÓN | Santi, Caro, Mich, Emma y Agustín.
ILUSTRACIÓN | Szoka @szokagram
DISEÑO | Magdalena Okecki y Luisa Kühner

15–30'
2–10
+14

BURÓ