

# **ABSOLUTAS IDIOTECES**

## **OBJETIVO DEL JUEGO**

ABSOLUTAS IDIOTECES no es un juego que ponga a prueba tus conocimientos. De hecho, no se espera contestar la respuesta correcta de ninguna de las preguntas que hay en el juego.

El objetivo principal es responder de la manera más serio-absurda, lógica-irracional que se te ocurra, marcándote un farol y dejando perplejos al resto de los jugadores.

Los puntos se conceden por confundir a los demás jugadores al igual que por elegir la real y a menudo increíble respuesta.

## **PREPARACIÓN DEL JUEGO**

Cada jugador recibirá un lápiz y una hoja de block, cogerá una ficha y la colocará en el tablero de juego en la casilla de "SALIDA".

## **CÓMO JUGAR**

1.- Cada jugador tirará el dado, y aquel que obtenga la máxima puntuación será el CHARLATÁN. El CHARLATÁN comienza la partida, coge una tarjeta de la caja y elige una de las cinco categorías que hay en cada tarjeta.

### **CATEGORÍAS**

PALABRAS - Definición de la palabra.

PERSONAJES - Por qué razón es conocida esta persona.

INICIALES - Que significado tienen.

PELÍCULAS - De qué trata la película

FECHAS - Que ocurrió en dicha fecha.

2.- El CHARLATÁN leerá en voz alta la pregunta que ha elegido. A continuación, los jugadores la escribirán en su hoja en el apartado de "PREGUNTA" (el CHARLATÁN deberá vigilar que nadie vea la respuesta que aparece en la tarjeta).

3.- Cada jugador, excepto el CHARLATÁN, contestará la pregunta en su hoja, intentando despistar al resto de los jugadores, aunque la respuesta sea muy disparatada.

Puedes ser todo lo serio o ilógico que tú quieras.

4 - Mientras el resto de los jugadores contestan la pregunta, el CHARLATÁN copia la respuesta correcta (que aparece en el dorso de la tarjeta), en su hoja y deja la tarjeta de nuevo en su caja pero en la parte trasera.

5 - Cada jugador pone su nombre en su hoja y se le entrega el CHARLATÁN.

6 - El CHARLATÁN mira todas las respuestas, se asegura de que se entiendan con claridad y las mezcla con la respuesta correcta (la que aparece en la tarjeta y que ha escrito él mismo).

Una por una el CHARLATÁN las va leyendo en voz alta (deberá tener cuidado cuando lea las respuestas, para no revelar cuál es la auténtica, por el tono de voz, o bien por los gestos que pueda hacer).

7 - Despues de que los jugadores dejen de reírse, el CHARLATÁN leerá por segunda vez todas las respuestas en voz alta. En algunas ocasiones es necesario leerlas hasta tres veces. Ningún jugador deberá revelar su respuesta gritando "¡es la mía!" o haciendo cualquier gesto.

8 - Siguiendo el sentido de las agujas del reloj a partir del CHARLATÁN, cada jugador intentará adivinar qué respuesta le ha parecido la correcta diciéndoselo uno por uno al CHARLATÁN. El CHARLATÁN escribirá las iniciales de cada jugador en la hoja que cada uno ha elegido como respuesta correcta, en las casillas de "VOTADO POR".

EJEMPLO: Si Antonio ha votado por la respuesta C, en la primera casilla de "VOTADO POR" de dicha respuesta el CHARLATÁN anotará una A. Si Pepa ha votado también por la respuesta C, se apuntará en la siguiente casilla la letra P. Y así con todas las respuestas que se voten.

*M M*

9 - Despues de que todos los jugadores hayan dado su opinion. El CHARLATÁN revelará la respuesta correcta. Las puntuaciones de cada jugador serán sumadas y las fichas se moverán por el tablero, siguiendo el alfabeto de la A a la Z.

10 - El jugador situado a la izquierda del CHARLATÁN será el NUEVO CHARLATÁN, y el juego continúa...

## REGLAS DE PUNTUACIÓN

---

1 PUNTO - Cada jugador obtiene un punto por cada voto que ha recibido del resto de los jugadores.

2 PUNTOS - Para cada jugador que en la votación haya acertado cual era la respuesta correcta.

3 PUNTOS - Le corresponden al CHARLATÁN si ninguno de los jugadores ha adivinado la respuesta correcta.

3 PUNTOS - Son concedidos al jugador que más se haya acercado a la respuesta correcta. Si se considera que nadie se ha acercado a ésta, no se conceden en este turno. Cuando un jugador cae en la casilla "PUNTUAS DOBLE", automáticamente doblará su puntuación en la próxima jugada.

## EL GANADOR

---

Un jugador mueve un espacio por cada punto obtenido. El primero en alcanzar la "META", es el ganador. No se permite empatar. En cada jugada, el jugador situado a la izquierda mueve primero su ficha, siguiéndole el resto de los jugadores en el sentido de las agujas del reloj.

## IMPORTANTE

---

Si el CHARLATÁN recibe de un jugador una contestación muy parecida a la respuesta correcta, no deberá leer en voz alta la respuesta del jugador con las del resto de los participantes. El CHARLATÁN separará esta respuesta y automáticamente le concederá 3 puntos (moverá en su turno 3 espacios sobre el tablero) y leerá la respuesta cuando la jugada haya finalizado. Se seguirá jugando como siempre (pero con una respuesta menos), y el jugador que escribió la respuesta no participará en la votación.

NOTA: Si el CHARLATÁN recibe mas de una definición muy parecida a la respuesta correcta, la jugada queda anulada y el CHARLATÁN elige otra tarjeta. Sin embargo, a cada jugador que se haya aproximado a la respuesta correcta se le concederán los 3 puntos.

## JUEGO OPCIONAL

---

En lugar de ser el CHARLATÁN el que elija la categoría, éste puede utilizar el dado para determinarla. Por ejemplo: Las palabras representan el nº 1, los personajes el nº 2 ... y así hasta el nº 5. Si sale el nº 6 es el CHARLATÁN quién elige finalmente la categoría.

Cuando se juega con 4 personas o menos, una variación del juego podría ser que el CHARLATÁN contestara la pregunta, además de incluir la contestación correcta (por supuesto, ésta se mezclaría con las anteriores posteriormente). Esta opción da al juego la oportunidad de que el CHARLATÁN juegue con todos y existan más respuestas a elegir. En este caso, entre todos concederán los 3 puntos a aquel que más se haya acercado a la respuesta auténtica.

## DOS JUGADORES

---

Un jugador será el CHARLATÁN, coge tres tarjetas y elige una categoría. El CHARLATÁN lee en voz alta una de las preguntas de la categoría elegida.

Las tres respuestas de dicha categoría (cada una de una tarjeta) son leídas en voz alta. El otro jugador deberá adivinar cual es la respuesta correcta. Si acierta obtiene 2 puntos. Si falla, el CHARLATÁN obtiene un punto. El juego continúa hasta que uno de los dos jugadores alcance la "META".

Nota: Con la categoría "INICIALES" no pueden jugar sólo dos personas.

## NOTA FINAL

---

LAS RESPUESTAS QUE APARECEN EN LAS TARJETAS DE ABSOLUTAS IDIOTECES SON LA AUTORIDAD FINAL DE ESTE JUEGO.

La selección de las respuestas de ABSOLUTAS IDIOTECES ha sido reconocida al menos por dos fuentes de referencia fiables.

Por cierto, un jugador puede utilizar como truco o farol, votarse a sí mismo pero nunca recibirá ningún punto por este voto.

Los creadores de este juego no se hacen responsables de que una partida de ABSOLUTAS IDIOTECES acabe convirtiéndose en una "desmadraida idiotez" o en un "absoluto desmadre".



**Fabricado y distribuido por:**  
POPULAR DE JUGUETES S.L.  
Polígono Ind. La Cova C/ Maestrat, 34  
46940 Manises (Valencia)

PREGUNTA	
RESPUESTA	
VOTADO POR	NOMBRE
VOTADO POR	NOMBRE
VOTADO POR	NOMBRE
PREGUNTA	
RESPUESTA	
VOTADO POR	NOMBRE
VOTADO POR	NOMBRE
PREGUNTA	
RESPUESTA	
VOTADO POR	NOMBRE
VOTADO POR	NOMBRE
PREGUNTA	
RESPUESTA	
VOTADO POR	NOMBRE
VOTADO POR	NOMBRE