

LA SEXTA IDEA



SOMBRAS EN LA MENTE



3-8
jugadores



+8
años



20
minutos

COOLKID
games

La Sexta Idea: Sombras en la Mente es un juego de imaginación, asociación y debate en el que deberéis interpretar imágenes para descubrir ideas secretas.

Cada carta de Idea contiene seis posibles conceptos, y el jugador activo deberá usar cartas de Imagen para representar uno de ellos. El resto del grupo intentará adivinar cuál es la idea correcta... pero no siempre es tan sencillo.

El juego propone dos formas de jugar:

Modo Cooperativo (8+)

Todos los jugadores trabajan juntos para alcanzar 6 aciertos antes de cometer 3 fallos. Perfecto para familias y grupos que quieran un reto común de ingenio y creatividad.

Modo El Intruso (10+)

En este modo aparece un rol oculto: El Intruso, que intenta en secreto confundir al grupo para que fallen. El equipo de Inocentes gana si consigue 6 aciertos, pero el Intruso triunfa si logra que acumulen 3 fallos.

Con reglas sencillas y partidas rápidas de unos 20 minutos, La Sexta Idea: Sombras en la Mente es un juego que combina creatividad, risas y tensión en cada ronda.

1. Componentes



8 tarjetas de Rol
(1 Intruso y
6 Inocentes).



9 cartas de
Acierto o Fallo
a doble cara.



50 cartas de
Imagen a
doble cara.



26 cartas de Idea
con 6 conceptos
cada una.



6 cartas
de Número
de Idea.

2. Objetivo

- Modo cooperativo (+8 Años) → conseguir 6 cartas de acierto antes de 3 fallos.
- Modo con El Intruso (+10 Años) → El Intruso gana si el grupo falla 3 veces antes de lograr 6 aciertos y no le descubren al final.

MODO COOPERATIVO (+ 8 Años)

Preparación

1. Baraja las cartas de Idea y las de Imagen.
2. Coloca las cartas de Números al lado de las de Idea.
3. Coloca las cartas de Progreso a un lado.
4. Elige al primer jugador activo.

Mecánica del turno

1. El jugador activo roba una carta de Idea y la coloca boca arriba en el centro de la mesa.
2. Roba una carta de Número.
3. Roba 6 cartas de Imagen (A doble cara).

Tiene que intentar que los demás jugadores adivinen la Idea numerada en su tarjeta de Número de las 6 que aparecen en la carta de Idea. Puede colocar cualquier lado de las cartas de Imagen en la mesa (anverso o reverso). Puede usar cartas para tapar partes de otra o incluso puede construir imágenes con las cartas. Debe mostrar al menos 2, pero puede usar hasta las 6.

4. El resto de jugadores debate y da una respuesta conjunta.

Resolución

- Si aciertan → se coloca una carta verde de Acierto.
- Si fallan → se coloca una carta roja de Fallo.

Fin de la partida

- Con 6 verdes → gana el grupo.
- Con 3 rojas → pierde el grupo.

MODO EL INTRUSO (+10 Años)

Preparación

1. Baraja las cartas de Idea y las de Imagen.
2. Coloca las cartas de Números al lado de las de Idea.
3. Coloca las cartas de Progreso a un lado.
4. Elige al primer jugador activo.
5. Prepara las tarjetas de Rol, una por cada jugador teniendo en cuenta que siempre tienes que incluir al Intruso entre ellas.

Mecánica del turno

1. Cada jugador recibe una carta de Rol. Si te toca la carta de Inocente, juegas normalmente a tratar de adivinar o que adivinen la Idea correcta. Si te toca la carta de Intruso, debes hacer lo posible porque todos fallen, pero con mucho cuidado, ¡No pueden descubrirte!
2. El jugador activo roba una carta de Idea y la coloca boca arriba sobre la mesa.
3. Roba una carta de Número.
4. Roba 6 cartas de Imagen (A doble cara).

Si eres un jugador Inocente tienes que intentar que los demás jugadores adivinen la Idea numerada en su tarjeta de Número de las 6 que aparecen en la carta de Idea. Puede colocar cualquier lado de las cartas de Imagen en la mesa (anverso o reverso). Puede usar cartas para tapar partes de otra o incluso puede construir imágenes con las cartas. Debe mostrar al menos 2, pero puede usar hasta las 6.

Si eres un jugador Intruso tienes que intentar que los demás jugadores fallen, pero con mucho cuidado, no te descubran, ya que influirá en el final del juego. Puede colocar cualquier lado de las cartas de Imagen en la mesa (anverso o reverso). Puede usar cartas para tapar partes de otra o incluso puede construir imágenes con las cartas. Debe mostrar al menos 2, pero puede usar hasta las 6.

5. El grupo debate la respuesta, mientras El Intruso intenta confundir.

Resolución

- Si aciertan → carta verde de Acierto.
- Si fallan → carta roja de Fallo.

Fin de la partida

- Si el grupo consigue 6 cartas verdes de Acierto GANAN LA PARTIDA, pero si el Intruso consigue que se acumulen 3 cartas rojas de fallo, se pasa a la votación final:
- Se hace una votación final para señalar quién es El Intruso.
- Si la mayoría acierta quien es el Intruso, GANAN LA PARTIDA.
- Si la mayoría no acierta quien es el Intruso PIERDEN LA PARTIDA.