

MIMIC Octopus

Un juego ideal para mentirosos profesionales y
chantas de todo tipo.

**Tené la conversación más delirante de tu vida
y perfeccioná el arte de descifrar las manías
y excentricidades de los demás. Pero atención:
¿habrá algún impostor entre ustedes?**



**¡SALTEATE EL
REGLAMENTO!**



PREPARACIÓN

Separá las dos cartas de información (la que dice “Atención” y la del QR). **¡NO mezcles el resto de las cartas!** Vienen ordenadas de a 3 iguales. Separá de la caja las cartas necesarias según se indica a continuación.

Para jugar de 4 a 6 jugadores, formá sobre la mesa 15 pilas de 3 cartas, **siempre boca abajo, sin leerlas**. Para 7 y 8 jugadores, formá 16 pilas de 3 cartas.

Cada pila de 3 cartas representa una situación en la que está el jugador (cómo se comporta, cómo se siente, dónde está, etc.).

NUEVA RONDA

Para 4 a 6 jugadores, usá 3 pilas de cartas por ronda. Para 7 y 8 jugadores, usá 4 pilas de cartas por ronda.

Ahora elegí al azar esas 3 o 4 pilas y formá con ellas un mazo. Mezclalo y dale una carta boca abajo a cada jugador. El resto de esas cartas queda boca abajo sobre la mesa formando un **mazo de descarte**.

RONDA DE JUEGO

Todos leen su carta en secreto. Hay dos roles posibles: o sos miembro de un equipo (si tu misma carta la tiene otro jugador o jugadores) o sos un impostor (si nadie más tiene tu carta).

Pero la trampa es que **nadie sabe su rol al empezar la ronda**. Tiene que descubrirlo hablando con los demás. Así que... ¡a charlar! **No hay turnos y todo está permitido**, SALVO una cosa: **no podés revelar el texto ni el número de tu carta**.

Equipo: Los jugadores con la misma carta son un equipo en esta ronda y tienen que descubrirse entre sí. Un equipo puede tener 2 o 3 miembros. Cuanto más abiertamente representes lo que dice tu carta, más fácil va a ser que te reconozcan. Pero cuidado: ¡no seas demasiado obvio porque un Impostor te puede robar los puntos!

Impostor: Si nadie tiene tu misma carta, sos un Impostor. Puede haber 1, 2 o ningún Impostor. Si notás que nadie más está representando la situación de tu carta, seguramente seas uno. Te conviene rápido identificar y copiar la situación de algún otro jugador para camuflarte en su equipo sin generar sospechas.

Sugerencias para la primera partida: Si no sabés por dónde arrancar, acá van ejemplos de disparadores de conversación: ¿Qué hiciste hoy? ¿A dónde te gustaría ir de vacaciones? ¿Cuál es tu postre favorito? Etc.

FINAL DE LA RONDA

Cada jugador va decidiendo por su cuenta cuándo está para que termine la ronda. Si creés que identificaste tu rol y lo representaste bien, o creés que te conviene que la ronda termine cuanto antes, ¡podés levantar la mano! Si lo hacés, igual podés seguir participando de la conversación (con la mano levantada).

Cuando más de la mitad de los jugadores haya levantado su mano, alguno grita “¡Basta!” y, ahí sí, la ronda termina.

¡Es el momento de la verdad! Acá es cuando votás para tratar de ganar puntos. Todos los jugadores cuentan juntos de 3 a 0. En el 0, simultáneamente todos indican con gestos de la mano las conclusiones a las que llegaron. **Nadie puede abstenerse de votar.** Luego, **sin deshacer los gestos, todos revelan sus cartas.**

VOTACIÓN Y PUNTOS

Equipo: Si pensás que sos miembro de un equipo, apuntá con tu dedo índice a quien creas que es tu compañero (o con un índice a cada uno, si creés que son dos).

Si reconocés a TODOS tus compañeros, ganás un punto por cada compañero que también te reconoció a vos.

Si no descubriste a todos tus compañeros, o señalás a alguien que no es de tu equipo, no ganás puntos.



Un compañero



Dos compañeros

Impostor: Si pensás que sos un Impostor, tenés que elegir entre Jugar Seguro o Arriesgar. No importa si hay otro Impostor, porque no va a tener tu misma carta.

Jugar Seguro: Cerrá el puño. Ganás un punto si acertaste tu rol de Impostor. No ganás puntos extra.

Arriesgar: Hacé una V con los dedos. Ganás un punto si acertaste tu rol y un punto extra por cada jugador que haya pensado que estás en su equipo. Pero si nadie te señala no ganás puntos en esta ronda.

Si te equivocás y no eras un Impostor, no ganás puntos, sin importar qué gesto hiciste.



Jugar Seguro



Arriesgar

REPARTIR PUNTOS

Resumiendo: mientras todos mantienen los gestos y revelan al mismo tiempo sus cartas, cada jugador descubre si ganó puntos en esta ronda (ver *Votación y Puntos*).

Las cartas que se acaban de usar en la ronda ahora se usan para puntuar. Por cada punto que ganaste, dejá una de estas cartas frente a vos hasta el final de la partida. Si hace falta,

agarrá cartas del mazo de descarte. Toda carta usada en esta ronda que NO se use para puntuar, va al mazo de descarte.

En el raro caso de que no haya cartas suficientes en el descarte, contá los puntos con otro objeto.

Si todavía hay pilas suficientes en el centro de la mesa, jueguen una nueva ronda (ver *Nueva Ronda*).

FINAL DE LA PARTIDA

Una vez que ya no alcancen las pilas de cartas, la partida termina. Gana el jugador con más puntos. Si hay empate, los jugadores igualados comparten la victoria.

AL TERMINAR DE JUGAR

En caso de que quieras asegurarte de no repetir ninguna carta en tu próxima partida, separá todas las cartas usadas (las que se usaron como puntos y las que queden en el mazo de descarte), armá pilas de 3 iguales y ubicalas de forma que te acuerdes la próxima vez que juegues Mimic Octopus. Podés dejar las cartas de información como “señaladores”, encima de las ya usadas.

SOBRE EL AUTOR

Ubbo Müller vive en Berlín. Cuando no está jugando o inventando juegos, hace una bella música en el dúo Aurea Aetas.

Nota del autor: ¡Es como un ejercicio de actuación! ¡No te lo tomes demasiado en serio!



Diseño del juego: Ubbo Müller | **Ilustraciones:** Benjamin Frischbier

Traducción: Julián Kopp/Santi Szulman

Adaptación gráfica: Paula Hernandez/Mariela Tzeiman

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2022 LSV Leipziger
Spielverlag GmbH
© 2023 Brain Games
Publishing SIA
www.brain-games.com

