

# 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 seria-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 una hoja de block y un votador. 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. Por haber obtenido esa máxima puntuación, el CHARLATÁN comenzará el juego, cogiendo una tarjeta de la caja y eligiendo una de las cinco categorías que aparecen en la tarjeta.

2.- El CHARLATÁN leerá en voz alta la pregunta correspondiente a la categoría que ha elegido.

## CATEGORÍAS

**PALABRAS** - Los jugadores tratarán de dar una definición de la palabra.

**PERSONAJES** - Los jugadores tratarán de escribir el hecho por el que se le conoce.

**INICIALES** - Los jugadores tratarán de definir esa nomenclatura.

**PELÍCULAS** - Los jugadores tratarán de comentar brevemente de qué trata la película.

**FECHAS** - Los jugadores tratarán de escribir qué hecho ocurrió en esa fecha.

3.- La pregunta efectuada por el CHARLATÁN será escrita por cada uno los jugadores en su hoja, y en concreto, en el apartado de "PREGUNTA".

4.- Cada jugador, excepto el CHARLATÁN, contestará la pregunta en su hoja, intentando despistar al resto de los jugadores. Puedes ser todo lo serio o ilógico que tú quieras.

El juego está basado en que dada la peculiaridad de las preguntas y la escasa posibilidad de conocer la respuesta real, cualquier contestación dada por los distintos jugadores puede parecer la correcta.

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

6.- Cada jugador pondrá su nombre en su hoja y se la entregará al CHARLATÁN.

7.- El CHARLATÁN revisa todas las respuestas, asegurándose de que se entienden con claridad, y las mezcla con la hoja que previamente ha rellenado y que contiene la respuesta correcta.

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. Su tono de voz podría delatarle.

Después de que los jugadores dejen de reírse, el CHARLATÁN leerá por segunda, y hasta por tercera vez si es necesario, las respuestas en voz alta. Ningún jugador deberá desvelar 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 utilizará su votador para indicar cuál cree que es la respuesta correcta. A continuación 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 nº3, en la primera casilla de "VOTADO POR" de dicha respuesta el CHARLATÁN anotará una A. Si María también ha votado por la respuesta nº3, se apuntará en la siguiente casilla la letra M. Y así con todas las respuestas que se voten.

