

SIGN



Material del juego: 80 cartas de juego.
(16 símbolos únicos en 5 colores diferentes)



Introducción

Sign es un juego de cartas rápido que pone a prueba tu atención, destreza y agilidad mental. Mediante el intercambio de cartas entre tu mano y las de la mesa, debes intentar conseguir un quinteto (cinco cartas con el mismo símbolo). Entonces, debes dar una señal a tus compañeros de equipo, quienes entonces tendrán que revelar tu quinteto y conseguir así que el equipo puntúe. Mientras tanto, pero, intenta estar constantemente atento a tus oponentes y a sus acciones e intercambios, ya que si revelas su quinteto tu equipo también consigue un punto.



El objetivo del juego

Una partida de Sign consiste en numerosas rondas en que un equipo puede conseguir un punto. Al comenzar la partida, los jugadores debéis decidir en qué momento acabar el juego: cuando un equipo consiga cierta cantidad de puntos o cuando se hayan jugado cierto número de rondas. No elijáis un número de par de rondas, ya que entonces hay una alta probabilidad de empate. Una ronda dura unos cuatro minutos de media, así que, si decidís jugar una partida al mejor de cinco rondas, la partida os llevará unos 12 a 20 minutos.



Los equipos

Sign se juega con dos o más equipos, todos con el mismo número de jugadores. En la tabla de jugadores que se muestra abajo, podrás consultar las distintas combinaciones para formar equipos. Si no podéis formar equipos con el mismo número de jugadores, es recomendable que aquellos con más experiencia en el juego se unan al equipo más pequeño. Otra posibilidad es tener un jugador sustituto para el equipo más numeroso. Los jugadores os deberéis sentar de forma alternativa alrededor de la mesa en la medida de lo posible, de modo que los miembros de un mismo equipo no se sienten uno al lado del otro.

Jugadores	Equipos	Cartas
4	2-2	5 cartas
5	3-2	6 cartas
6	3-3 o 2-2-2	6 cartas
7	4-3 o 3-2-2	7 cartas
8	4-4	7 cartas
9	3-3-3	8 cartas



La señal

Al principio del juego cada equipo debe decidir una señal. Es crucial que mantengas la señal en secreto, ya que es la forma de indicar al resto de tu equipo que tienes un quinteto o identificar que uno de tus compañeros lo tiene. La señal debe cumplir los siguientes requisitos:

- Tiene que ser visible para todos los jugadores.
(No se permiten señales por debajo de la mesa)
- No están permitidas señales sonoras.
(por ejemplo, palabras o aplaudir)
- El contacto físico entre jugadores no está permitido como señal. *(incluyendo a los del otro equipo)*
- No se puede mandar la señal de forma digital o electrónica. *(por ejemplo, mensajes de texto)*

Los jugadores principiantes pueden cambiar, si así lo desean, la señal al final de cada ronda. Es un modo de aprender más rápidamente qué tipo de señales son más efectivas. Os sugerimos, sin embargo, que los jugadores con más experiencia no estén autorizados a cambiar la señal o, si lo hacen, sea bajo penalización de un punto.



Una ronda

Sign es un juego de múltiples rondas. Cada ronda tiene las siguientes fases: preparación, intercambio de cartas, renovación de cartas, consecución de un quinteto y fin de la ronda. El intercambio y renovación pueden ser fases recurrentes dentro de una misma ronda.



Objetivo de una ronda

En una ronda, cada equipo tiene como objetivo conseguir un quinteto o identificar el del otro equipo. Recuerda que un quinteto son cinco cartas con el mismo símbolo, de modo que la consecución del quinteto es imposible cuando un jugador tiene cuatro cartas en mano e inválido cuando tiene seis.





Preparación

El jugador que reparte debe distribuir cinco cartas por jugador. A continuación, se ponen en la mesa, boca abajo, un número de cartas que depende de la cantidad de jugadores (ver tabla de jugadores) y se muestra la última carta de la baraja restante. En cuanto todos los jugadores han comprobado su mano, las cartas de la mesa se giran y se consideran abiertas.



Intercambio de cartas

Cuando las cartas del centro de la mesa se consideran abiertas, todos los jugadores pueden, simultáneamente, intercambiarlas por las que tienen en mano. Así, no se deben tomar turnos. El intercambio de cartas, sin embargo, debe cumplir los siguientes requisitos:

- Las cartas se deben intercambiar una por una. Dejar o tomar múltiples cartas al mismo tiempo no está permitido.
- Cada jugador debe tener un mínimo de cuatro y máximo de seis cartas en mano.
- Todas las cartas en la mesa deben ser visibles para todos los jugadores (con el símbolo bocarrriba).
- El intercambio de cartas debe ser solo con las de la mesa, nunca directamente entre jugadores.



Renovación de cartas

En el caso de que ninguno de los jugadores quiera utilizar las cartas de la mesa, el jugador a la izquierda del que haya repartido inicialmente, las retirará y pondrá boca abajo, formando así una baraja de cartas descartadas. Entonces, el repartidor inicial deberá renovar las cartas de la mesa, poniendo el mismo número boca arriba. Todos los jugadores pueden empezar la nueva fase de intercambio inmediatamente. Si la baraja se acaba, la ronda termina y ninguno de los equipos puntúa.



Consecución de un quinteto

En cualquier momento durante la ronda un jugador puede conseguir un quinteto o punto para su equipo. Para hacerlo, deberá decir “¡Sign!” en voz alta e indicar qué jugador tiene cinco cartas iguales, independientemente de que éste sea de su equipo o no. Entonces, se debe comprobar la mano del jugador señalado. Si el quinteto es válido, el equipo del jugador que lo ha revelado diciendo “¡Sign!” consigue un punto. Cuando el quinteto es inválido, sin embargo, se debe comprobar si ambos jugadores pertenecen al mismo equipo o no. En caso afirmativo, todos los otros equipos consiguen un punto. Si los dos jugadores son de dos equipos distintos, entonces el equipo del jugador señalado consigue un punto.



Fin de la ronda

Si al finalizar la ronda no hay un equipo ganador del juego, se debe iniciar la preparación de la próxima ronda, pasando la función de repartidor al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.



Fin del juego

Cuando uno de los equipos consigue el número de puntos acordado inicialmente, se proclama ganador del juego. Asimismo, el juego también puede terminar cuando se alcanza un cierto número de rondas, si así se ha decidido inicialmente. En este caso, el equipo con mayor puntuación gana el juego. Si dos o más equipos consiguen la misma cantidad de puntos, el juego termina en empate.



Consejos para el juego

- Trata de recordar qué símbolos están acumulando los otros jugadores. Esto te ayudará a determinar si otro jugador tiene, posiblemente, un quinteto.
- Recordando los símbolos que se van acumulando en la baraja de cartas descartadas, evitarás acumular aquellos para los cuales ya no es posible conseguir un quinteto.
- Si dentro del equipo acordáis inicialmente quién controla a qué oponente, mejoraréis la capacidad de seguimiento de los movimientos de los otros equipos.
- Recordad que el verdadero objetivo de cada ronda no es la acumulación de un quinteto en mano, sino la consecución de un quinteto, dentro o fuera del propio equipo.



Variaciones del juego para jugadores avanzados

Pequeñas variaciones o alteraciones de las reglas del juego pueden cambiar la experiencia de juego. Echa un vistazo a las variaciones del juego en nuestra web www.themountainmen.nl/rules y asegúrate de compartir tus propias variaciones con nosotros a través de las redes sociales, boardgamegeek o mandando un correo electrónico a info@themountainmen.nl de modo que otros jugadores también puedan disfrutar de tus ideas.

Agradecimientos:

Adrián de Frutos Jiménez | Adrian Kessler | Adriano Longo | Agnes Vondrig | Alex Kuijter | Alexander Gannissen | Apollo BV | Arjan van Houwelingen | Benedetta Allibrandi | Bert Kattenberg | Bert Menting | Black Box Adventures | Bradley Eng-Kohn | Calvin Telkamp | Carola Boerma | Chia Yoohan | Chiel-Jan Delis | Chris Luijtes | Christian Dywan | Cody Jacob Bonham | Collin Blei | Daan | Sas | Daniel Jiménez García | Davey Schippers | Davy Moerloose | De Pionisten | Dennis Merckx | Dennis Rosenbaum | Desmond Ronnenbergh | Dirk-Jan Bok | Douwe Terluin | Dylan Tevardy-o'neil | Eelco Braad | Eelco Heuvelmans | Elta Splint | Elten Koen | Emytee Lendberg | Erica Pettit | Erik Bernsen | Erik Raj | Evalien Wiersma | Evelien Overtoom | Femke Witteveen | Femir Geruballin | Frank Bovenkerk | Frank Gooijmans | Geert Mooradzij | Gerrit Brauers | Gijb-Hobbelen | Gijb Kattenberg | Greg Hardy | Hans Schmidt | Hansje Cool | Herman ten Kate | Het Duivelse | IJba Plutschouw | James Burden | James Thomas | Jan Willem van Dijk | Janneke van Erp | Jan-Paul de Beer | Jasmijn van den Berg | Jason Stanford | Jeannette Hoefaken | Jenny Molenaar-van Boven | Jeroen Pieters | Jolijne Mein | Jon Purkis | Jonathan McDonnell | Jonathan van Denzen | Joost Das | Kenny Beecher | Kevin Johar | Kim Leach | Lars Bos | Laurens Bliet | Lieke Boersma | Lies Spruit | Lisette Overtoom | Maartje Cuppen - Dellebeke | Mac Vijn | Magus Games | Mante van den Heuvel | Marc Mathijssen | Margo Hoogenberk | Maria Boersma | Marij van den Heuvel | Mark Nealon | Martloes Van Dillefen | Martin Poels | Martin van der Meij | Martin van 't Hart | Martine Erich | Matev Spacapan | Matthew Spurling | Mechtold Bous | Menno Deen | Michelle Bradford | Michiel de Cock | Michiel Hendriks | Michiel Luijtes | Monica Bentvelzen | Mr Alastair Thomas | Netflix BV | Nick Degens | Nicola McKerras | Nicolas Boccanfuso | Niek Jonker | Niels van der Heide | Nienke Dekker | Oberonn | Olaf de Groot | Oncko Heldring | Patrick Arbus | Paul Crompton | Paul van der Meer | Pepijn Geurts | Peter de Cock | Pieter Syroit | Ralf Caelen | René Vondrig | René Tjassing | Rickstar Fleermeister | Ricky van Cranenbroek | Roet vermoedij | Ruben Scholten | Rudy Sauntjens | Ryan Mroczuk | Sabine Molenaar | Schmitt Michael | Site Brinz Breusting | Silvia Kattenberg | Simon Dankers | Sonny Hoopman | Sophie Lokja | Subcultures | Tamara van de Graaf | Thomas Maas | Tim Hopstaken | Tobias Bijl | Tom Slaetjes | Troy Rodger | Vassil Stoitsev | Vendetta Games | Vinkenfeugel | Wieger Verhulsdonck | Wilfred Meyboom | Willemijn Overtoom | Wilma Hofman | Wouter de Koning | Yolande Blei | Yves Houben

Agradecimientos especiales a:

Alex Kuijter | Chris Luijtes | Joost Das | Lieke Boersma | Nienke Dekker | Ruben Scholten



© 2017 The Mountain Men Inc.
Todos los derechos reservados
Steenweg 70 BS, 3511 BS
Utrecht, Países Bajos
www.themountainmen.nl
info@themountainmen.nl

Autores: Rens Kattenberg,
Jesse van den Berg, Salko
Joost Kattenberg
Diseño gráfico:
Salko Joost Kattenberg



ATENCIÓN!
No recomendado
para niños
menores de tres
años. Peligro de asfixia.