

Público objetivo

Apto para jugar en familia y amigos, y pensado para personas de edad . Se puede jugar a partir de los 10 años. Testeado con adultos y personas de edad. Para jugadores casuales y habituales.

Número de jugadores

Linguatan: de 4 a 6. Mnemosune: de 3 a 6. Duración de la partida 30 minutos cada uno de los juegos.

Mecánicas

Narración y votación (Linguatan) Memoria y narración (Mnemosune)

Componentes

Un mazo de 69 cartas de imagen Otro mazo de 69 cartas de palabra Un contador de puntos 18 fichas de colores. 6 colores diferentes, y 3 fichas de cada color. (Para 6 jugadores)

De que trata

Son juegos abstractos, es decir, sin ambientación.



Cómo se juega

El objetivo de Linguatan y Mnemosune es ganar llegando al máximo de puntos antes que los otros jugadores.

En Linguatan, los jugadores deben hacer narraciones que contengan los elementos de las cartas de palabra y las cartas de imagen que se juegan, pero atención: el jugador que tiene el turno puede cambiar varias de las carta en juego al finalizar su turno.

Turno de juego:

1-El cuentacuentos hace una narración con los elementos de las cartas desplegadas en la mesa.

2-Los otros jugadores votan una vez sobre la originalidad, y una segunda vez sobre la coherencia de la narración. El cuentacuentos y el resto de jugadores reciben los puntos correspondientes.

3-El cuentacuentos tiene la opción de sustituir varias de las cartas que están en juego.

4-El turno pasa al jugador de la izquierda, que ahora se convierte en el nuevo cuentacuentos.

En Mnemosune, los jugadores tienen que memorizar cartas, y demostrar que las saben haciendo una frase o narración que contenga los elementos de una pareja de cartas, pero atención: las dos cartas que debe jugar un jugador son escogidas por el jugador del turno anterior.

(Preparación: se despliegan tantas parejas carta de imagen-carta de palabra como jugadores hay, más una pareja adicional, todas boca arriba. Los jugadores deben memorizarlas, y cuando todos manifiesten que ya se saben las cartas, se tira una moneda. Si sale cara, las cartas de imagen se colocan boca-abajo. Si sale cruz, se colocan boca abajo las cartas de palabra.)

fase 1: El jugador anterior al que tiene el turno escoge la carta oculta y la carta descubierta que se jugarán en ese turno.

fase 2: El jugador que tiene el turno tiene que demostrar que se acuerda de la carta oculta, haciendo una frase o narración con los elementos de la carta oculta y la carta descubierta. Cuando termina, se gira la carta oculta para comprovar si ha acertado. Si el jugador manifiesta que no es capaz de hacer una narración, puede señalar a otro jugador para que la haga él.

fase 3: si quien tiene el turno acierta, se queda con las cartas jugadas, que se utilizarán al finalizar el juego para puntuar. Si falla, las cartas jugadas se descartan.



Estimulan la memoria y el lenguaje. Obliga a estar atento porque, en Linguatan algunas cartas a jugar pueden cambiar con cada turno, y en Mnemosune se sustituien la mayoria de las cartas jugadas en cada ronda.

Proporcionan un ambiente divertido de interacción social y competición, frente a la estimulación cognitiva con juegos de ordenador, que se realiza en solitario.

En Linguatan, un jugador puede ponerselo un poco más difícil al siguiente, sustituyendo algunas cartas a jugar al finalizar su turno, por cartas de su mano que sean más difíciles.

En Mnemosune, cada jugador escoge las cartas a jugar del jugador siguiente, por lo que potencialmente, puede escogerle las más difíciles.

No hay esta posibilidad de complicarselo un poquito al jugador siguiente en los talleres de memoria, a pesar que es corriente en los juegos dirigidos al público general y en los juegos tradicionales.

Novedades

Son los únicos juegos testeados con personas de edad, y pensados para que estas jueguen entre ellas, con sus hijos y nietos, o con cualquier otra persona.

Estratégia de comercialización

Cómo he mencionado antes, los ancianos no les gusta ni compran nada con la etiqueta "hecho para viejos".

