

¡4, 3, 2, 1...Cronix!

El juego de los objetos chismosos



¿Alguna vez te has preguntado qué secretos pueden esconder los objetos de un museo... o incluso los de tu propia casa? En este juego, algunos objetos del Museo de la Ciudad no solo hablan, ¡se convierten en unos auténticos chismosos!

A través de preguntas y palabras clave sobre objetos del museo, que provienen de distintos momentos históricos del país, podrás dejar volar tu imaginación, reflexionar y divertirte con tus amigxs. La misión es descubrir y valorar no solo los objetos que te presentamos, sino también aquellos que tú mismx deberás encontrar y presentar. Los objetos pueden tener valor que no siempre está en lo que ves a simple vista, o lo que crees, los objetos hablan, algunos pueden tener significados ocultos o historias que no imaginas, y en ocasiones, su importancia está en tú encuentro con ellos.

Este juego debe jugarse entre varias personas, una de ellas deberá ser el Cronix, quien se encargará de regar, complicar y justificar el chisme, decide cuál historia es la mejor, lleva el conteo de los puntos, es como un maestrx de ceremonias, ¡y todxs tendremos la oportunidad de serlo!

¿Estás listx para conectar el pasado y el presente de maneras sorprendentes? ¿Te atreves a ver los objetos desde nuevas perspectivas?

Este juego incluye:

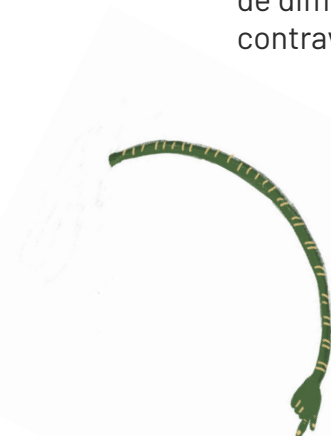
Cartas de objetos: 22 imágenes de piezas museísticas del Museo de la Ciudad (11 objetos repetidos dos veces).

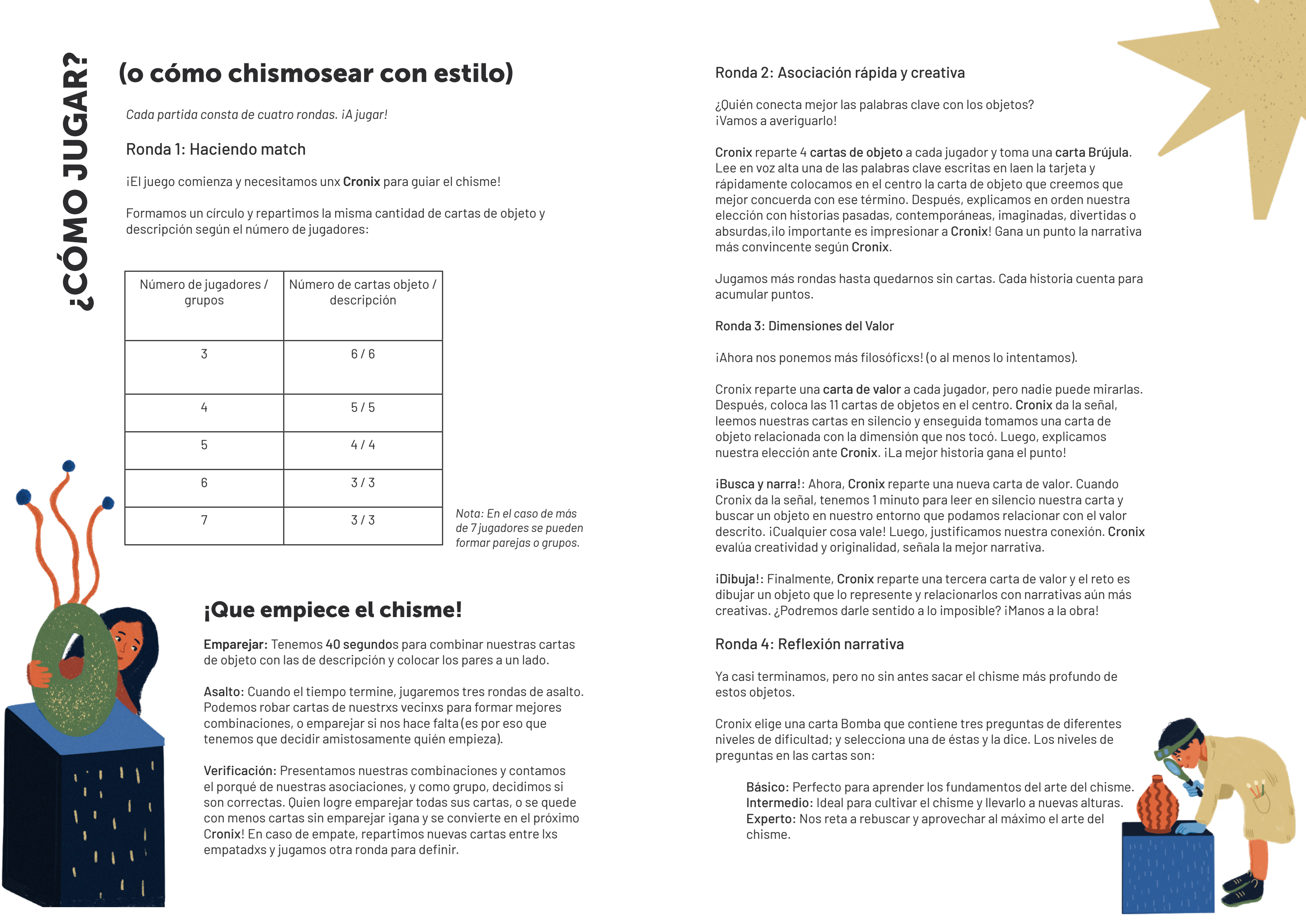
Cartas con descripciones: 22 en total, algunas detalladas y otras más misteriosas sobre los 11 objetos.

Cartas Bomba: 22 cartas con tres preguntas cada una.

Cartas Brújula: 22 cartas con cuatro palabras clave cada una.

Cartas de Valor: 22 cartas con información de dimensión de valores clásicos, contravalores e improbables.





¿CÓMO JUGAR?

(o cómo chismosear con estilo)

Cada partida consta de cuatro rondas. ¡A jugar!

Ronda 1: Haciendo match

¡El juego comienza y necesitamos unx **Cronix** para guiar el chisme!

Formamos un círculo y repartimos la misma cantidad de cartas de objeto y descripción según el número de jugadores:

Número de jugadores / grupos	Número de cartas objeto / descripción
3	6 / 6
4	5 / 5
5	4 / 4
6	3 / 3
7	3 / 3

Nota: En el caso de más de 7 jugadores se pueden formar parejas o grupos.

¡Que empiece el chisme!

Emparejar: Tenemos 40 segundos para combinar nuestras cartas de objeto con las de descripción y colocar los pares a un lado.

Asalto: Cuando el tiempo termine, jugaremos tres rondas de asalto. Podemos robar cartas de nuestrxs vecinxs para formar mejores combinaciones, o emparejar si nos hace falta (es por eso que tenemos que decidir amistosamente quién empieza).

Verificación: Presentamos nuestras combinaciones y contamos el porqué de nuestras asociaciones, y como grupo, decidimos si son correctas. Quien logre emparejar todas sus cartas, o se quede con menos cartas sin emparejar ¡gana y se convierte en el próximo Cronix! En caso de empate, repartimos nuevas cartas entre lxs empatadxs y jugamos otra ronda para definir.

Ronda 2: Asociación rápida y creativa

¿Quién conecta mejor las palabras clave con los objetos?
¡Vamos a averiguarlo!

Cronix reparte 4 **cartas de objeto** a cada jugador y toma una **carta Brújula**. Lee en voz alta una de las palabras clave escritas en la tarjeta y rápidamente colocamos en el centro la carta de objeto que creemos que mejor concuerda con ese término. Después, explicamos en orden nuestra elección con historias pasadas, contemporáneas, imaginadas, divertidas o absurdas, ¡lo importante es impresionar a Cronix! Gana un punto la narrativa más convincente según Cronix.

Jugamos más rondas hasta quedarnos sin cartas. Cada historia cuenta para acumular puntos.

Ronda 3: Dimensiones del Valor

¡Ahora nos ponemos más filosófics! (o al menos lo intentamos).

Cronix reparte una **carta de valor** a cada jugador, pero nadie puede mirarla. Después, coloca las 11 cartas de objetos en el centro. Cronix da la señal, leemos nuestras cartas en silencio y enseguida tomamos una carta de objeto relacionada con la dimensión que nos tocó. Luego, explicamos nuestra elección ante Cronix. ¡La mejor historia gana el punto!

¡Busca y narra!: Ahora, Cronix reparte una nueva carta de valor. Cuando Cronix da la señal, tenemos 1 minuto para leer en silencio nuestra carta y buscar un objeto en nuestro entorno que podamos relacionar con el valor descrito. ¡Cualquier cosa vale! Luego, justificamos nuestra conexión. Cronix evalúa creatividad y originalidad, señala la mejor narrativa.

¡Dibuja!: Finalmente, Cronix reparte una tercera carta de valor y el reto es dibujar un objeto que lo represente y relacionarlos con narrativas aún más creativas. ¿Podremos darle sentido a lo imposible? ¡Manos a la obra!

Ronda 4: Reflexión narrativa

Ya casi terminamos, pero no sin antes sacar el chisme más profundo de estos objetos.

Cronix elige una carta Bomba que contiene tres preguntas de diferentes niveles de dificultad; y selecciona una de éstas y la dice. Los niveles de preguntas en las cartas son:

Básico: Perfecto para aprender los fundamentos del arte del chisme.
Intermedio: Ideal para cultivar el chisme y llevarlo a nuevas alturas.
Experto: Nos reta a rebuscar y aprovechar al máximo el arte del chisme.



¡Escribe!

En 1 minuto escribimos nuestras respuestas. **Cronix** las lee sin revelar autoría y en grupo se reflexiona sobre cada una de estas, intentando conectar con nuestro presente. La respuesta que más debate genera y que convenga al **Cronix**, será puntuada.

Entonces...¿Quién será el próximo Cronix?

Sumamos puntos y coronamos al Maestrx Chismósx. ¡El título está en juego cada partida, así que empezemos de nuevo! Podemos comenzar por la ronda 1, ya no para elegir **Cronix**, sino para competir contra **Cronix** haciendo match, ¿te suena bien?

