

# DISTRACTION™

Un juego de memoria desternillante

Distrae, echa faroles y hazlo mejor que tus amigos. ¡Pasa un rato en grande jugando con tu memoria!



## Incluye:

- 54 cartas con números
- 50 cartas Distraction
- Estas instrucciones

1

## TU OBJETIVO:

Deshacerte de todas tus cartas.

## PREPARACIÓN:

1. Mezcla las cartas redondas y repártelas boca abajo a cada jugador.
  - De 1 a 3 jugadores: se reparten 12 cartas a cada jugador. El resto se saca del juego.
  - De 4 a más jugadores: se reparten las 54 cartas en partes iguales entre los jugadores.
2. Cada jugador deja sus cartas en un montón boca abajo. Los jugadores no miran sus cartas.

2

3. Mezcla las cartas Distraction y colócalas en una pila boca abajo, al alcance de todos los jugadores.

4. Elige jugar utilizando las preguntas moradas o las azules. Ambos colores tienen preguntas variadas. Si jugáis la primera ronda usando las preguntas azules, mézclalas y usa las moradas en la siguiente.

5. Cada jugador le da la vuelta a su primera carta. La carta más alta empieza. Mezcla de nuevo las cartas de tu montón para empezar a jugar.

6. El primer jugador gira su primera carta y la pone en el centro del área de juego. Éste será el montón de números.

3

## EJEMPLO DE PREPARACIÓN: (para 4 jugadores)



**NOTA:** si durante una partida se gastan todas las cartas Distraction, simplemente mézclalas de nuevo y continúa usando las preguntas del otro color.

4

## CÓMO SE JUEGA:

1. El jugador 1 dice el número de la carta que ha sacado en voz alta.
2. El turno continúa siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El jugador 2 saca su primera carta y la coloca boca arriba sobre la otra carta en el montón de números, de forma que la tape totalmente.
3. El jugador debe decir ahora ambos números del montón, empezando por el que sacó el primer jugador.
4. El juego continúa con el jugador 3 que saca una nueva carta y dice los números que hay en el montón.
5. Si en algún momento un jugador saca

5

una carta de número naranja que dice "ROBA UNA CARTA DISTRACTION", el jugador coge primero la carta Distraction, la lee en alto, responde a la pregunta o hace lo que diga ANTES de decir los números del montón. Luego, se descarta esa carta Distraction en un montón de descartes.

6. Si un jugador cree que otro ha dicho mal los números, puede RETAR al jugador. Ver las reglas de RETO más adelante.
7. El jugador que pierde el RETO se lleva todas las cartas del montón de números y las mezcla en su montón. Este jugador empieza la siguiente ronda.

6

## La misión de ThinkFun es ¡Activar Tu Mente!

ThinkFun® es el líder mundial en juegos adictivamente divertidos que agudizan y activan tu mente. Desde despertar las mentes de los más pequeños a crear diversión para toda la familia, los juegos innovadores de ThinkFun y sus aplicaciones para móviles hacen que pienses mientras te diviertes.

"Me gusta" ThinkFun en Sigue a ThinkFun en

[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



© 2011 ThinkFun Inc Todos los derechos reservados.  
FABRICADO EN CHINA, 137. #1514-SP. IN01.

8. Cuando un jugador se quede sin cartas, se juega una última ronda para dar la oportunidad de empatar.
9. Si ningún otro jugador se descarta completamente, ¡el jugador sin cartas es el ganador! Si hay un empate, ver las REGLAS DE DESEMPATE más adelante.

## REGLAS DE RETO:

1. Un RETO puede proponerlo cualquier jugador justo después de que otro jugador haya dicho los números del montón. Si más de un jugador pide RETO, quien reta será el jugador que lo haya dicho primero.
2. Cuando se hace un RETO el jugador retado debe decir una vez más los números del montón en el mismo

7

orden, mientras el jugador que le ha retado mira las cartas para revisar si lo está diciendo bien.

3. Según va diciendo los números, el jugador que ha retado va enseñando las cartas para que todos los jugadores lo vean.
4. Si el jugador retado recuerda la secuencia correctamente, el que ha propuesto el reto debe coger todas las cartas del montón de números y mezclarlas con su montón.
5. Si el jugador retado falla la secuencia, tiene que llevarse todas las cartas del montón.

8

## REGLAS DE DESEMPATE:

1. Los jugadores empatados juegan una ronda final para determinar el ganador.
2. Se mezclan las cartas de números y se dividen entre los jugadores empatados.
3. Juegan con las reglas normales, diciendo los números del montón y respondiendo a las preguntas Distraction.
4. Quedan eliminados si pierden un reto.
5. Se juega hasta que sólo quede un jugador. Ese jugador ¡es el ganador!

## SOBRE EL INVENTOR:

Distraction™ ha sido creado por Patrick Matthews, escritor y diseñador de juegos

9

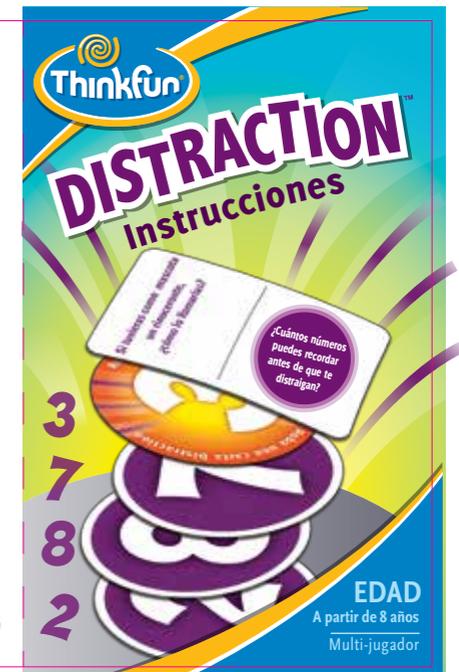
afincado en Florida. Cuando Pat no está jugando o escribiendo, puedes encontrarle normalmente en los columpios, jugando con sus hijos.

## CUIDA DE TU CEREBRO:

Nuestro mundo está, cada vez más, lleno de distracciones, así que puede ser difícil para nuestra memoria no dejarse llevar por una simple interrupción. Igual que ejercitamos nuestro cuerpo, ejercitar nuestra mente la hará más fuerte. Al jugar a Distraction™, verás que cada vez serás capaz de recordar secuencias más largas de números. Tal vez no puedas eliminar todas las distracciones diarias, ¡pero desde luego que podrás ejercitar tu memoria!

Editado para España por:  
Mercurio Distribuciones  
C/ Miguel Servet, 38  
28939 Arroyomolinos (Madrid)  
[www.mercurio.com.es](http://www.mercurio.com.es)

10



EDAD

A partir de 8 años

Multi-jugador