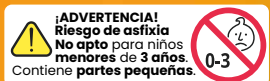


EDAD
8+ | **2 - 8**
JUGADORES



SYLA!
GO!
Sé el primero

Moland
GAMES

Más Instrucciones y
videos explicativos en

 molandgames.com

Una producción de **Moland Group**.
Creación del juego: **Jeremías Molano Sánchez**.
Diseño industrial y Producción: **Luis Alejandro Molano**.
Desarrollo del juego: **Andrés Molano Moncada**.
Dirección de arte y diseño gráfico final: **Carlos Julián Molano**.
Diseño gráfico inicial: **Germán Augusto Molano**.
Colaboración de desarrollo: **Carlos Ignacio Molano**.
Soporte técnico y de producción: **Germán Moncada**.

 [molandgames](https://www.instagram.com/molandgames)  [@molandgames](https://www.facebook.com/molandgames)  [@molandgames](https://www.tiktok.com/@molandgames)  [@Moland-Games](https://www.youtube.com/@Moland-Games)  [molandgames](https://www.pinterest.com/molandgames)

SYLA!
GO!
Sé el primero





MANUAL DE HABILIDAD

En SYLAGO no basta con encontrar sílabas... hay que **armar frases** bajo **presión**, contra **reloj** y con el **destino** en juego.

Con **252** fichas, **24** soportes y **8** bandejas las partidas crecen en intensidad ronda tras ronda, SYLAGO transforma el lenguaje en una experiencia **competitiva**, **divertida** y totalmente **impredecible**.

OBJETIVO DEL JUEGO

Obtener el **mayor puntaje** armando las frases correctas con fichas de sílabas lo más rápido posible.

Mientras menos tiempo uses, mejor armes tus frases y tengas suerte con la pirinola más puntos ganarás.

¡La agilidad mental es la clave!

LO QUE TRAE EL JUEGO

240 fichas de **sílabas**.

10 fichas de **comodín**

2 fichas de **congelado**

24 soportes para frases de 10 sílabas.

8 bandejas para colocar los soportes.

Pirinola para cambios.

Bolsa para la fichas.

Manual de instrucciones.

App para Cronómetros y Ranking.

JUGADORES

SYLAGO puede ser jugado desde **2** y hasta **12 personas**.

Para niños se recomienda desde los **8 años**.

¿QUIÉN GANA?

Gana el jugador que acumule **más puntos** por el número de sílabas encontradas hasta finalizar la **última ronda**.

PREPARATIVOS

Cada jugador toma una de las **bandejas**.



Toma el número de **soportes** que hayan acordado llenar y colócalos en tu bandeja. Cada soporte tiene impresa una de las **frases** que tienes que llenar.



Se **vuelcan** todas las **fichas** sobre la mesa dejándolas al alcance de todos los jugadores.

En la **App** podrás **ajustar** los relojes y la tabla de resultados según el modo de **juego** que van a realizar. (Ver **pag. 5**)



Si **no usas** la App necesitas un **reloj** para tomar el tiempo de las **rondas**, otro para el **congelado** y una **libreta** para **anotar** los **resultados**.

¡ADVERTENCIA!
Riesgo de asfixia
No apto para niños
menores de 3 años
Contiene partes pequeñas.



CÓMO SE JUEGA

Se juega por **rondas** (ver **pág. 7**), para **contar** los tiempos de cada una se recomienda usar la **App de SYLAGO** (ver **pág. 5**).

Los minutos previstos por ronda son **10, 9 y 8** modificables en **AJUSTES**, la última se juega hasta que alguien complete todas las frases, se recomienda ajustarle el máximo tiempo.

Dinámica de cada ronda:

Con un **¡Listos, ya!**

se da clic en el **botón**

▶ INICIAR

Cada jugador toma **varias** fichas del montón y va **armando** sus **frases** usando las **sílabas** que le sirven y **descartando** de inmediato las que **no** al **centro** de la mesa, esto se hace durante toda la ronda.

Si alguien **completa** la(s) frase(s) **exigidas** de la ronda **antes** que termine el **tiempo**, **grita ¡SYLAGO!** y gana **3 puntos extra**.

Se **detiene** el tiempo o en la **App** se da clic en

⏸ PAUSA

mientras otro jugador **revisa** la(s) frase(s).

CONGELADO

Son dos fichas especiales: si entre las fichas **encuentras** esta, gritas **¡CONGELADO!** y la retiras del montón para no volverla a usar.

Durante 30 segundos* serás el único jugador que puede seguir buscando sílabas mientras los otros quedan congelados y no pueden avanzar.

*El **tiempo** establecido para el congelado se puede modificar en **Ajustes** en la App.

COMODINES



Estas fichas funcionan como **sílabas temporales** mientras encuentras las que corresponden. **Colócalos** al lado de tus **soportes** mientras sigues buscando las sílabas.

No tienen **límite** de **uso**, pero **nunca** pueden ir **juntas** en la misma frase. Si ves que las **sílabas** encontradas **junto** con los **comodines** obtenidos **completan** la(s) frase(s) de la ronda **grita ¡SYLAGO!** coloca todos tus **comodines** en los **soportes** y muéstralas para **verificación**.

Si hay un **error** el juego se **reactiva** y el conteo de **tiempo continua** con **clic** en para dejar terminar la ronda o hasta escuchar el grito ¡SYLAGO! nuevamente.

Si está(n) **bien**, en la app se **activa** el **OK**, la **ronda finaliza** y el ganador recibe **3 puntos** extra en la columna **BONO** de la ronda (ver **pág 6**).

Al **terminar** la ronda, todos los jugadores **colocarán** sus **comodines** en sus **soportes antes** de **iniciar** el uso de la **pirinola** (ver **pág. 4**).

Inicia el giro quien finalizó y **gritó Syllago**. Si **nadie** lo hizo, en la **primera** ronda **inicia** el que tenga el **mayor** número de **sílabas** en sus soportes.

Desde la **segunda** ronda, si **nadie** logra **gritar** Syllago **inicia** el giro de la pirinola quien en ese momento esté de **último** en el **puntaje**.

Un **empate** se decide con la pirinola, quien acierte el color elegido entre naranja o verde iniciará los giros. Finalizados los giros cada jugador **contará** las sílabas con que quedó y se **registrarán** en la App (ver **pág. 6**). Así se **repite** en las otras **rondas**.

Otro jugador cuenta el tiempo o activa en la **App** para **iniciar** ese **conteo**. Durante este tiempo, **los demás** jugadores **levantan** sus **manos**. Cuando termina, todos siguen jugando. Sólo se pueden **activar** **dos** congelados **por ronda**, al finalizar se regresan las fichas al montón.

❄ CONGELAR





LA PIRINOLA

Se usa tan pronto se **termina cada ronda**. El **primer giro**, lo hace quien **ganó** y dijo **"Syla GO"** y lo **siguen**, en orden, los jugadores que están a su **derecha**. Si **nadie ganó** y la ronda terminó por tiempo, en la **primera ronda**, la pone a **girar de primero** quien tenga mayor número de sílabas en sus soportes. Desde la **segunda** ronda inicia el giro quien tenga el **menor puntaje** en el tablero, si hay **empate**, se resuelve girando la **pirinola** con quien **acierte un color**.

La **acción** a realizar es la que **aparezca** en el **lado más alto** de la **pirinola** cuando termine de girar. **Sigue las instrucciones** que te indique:

CAMBIA CUALQUIER FRASE

CAMBIA CUALQUIER FRASE:

Tienes la **libertad** de **cambiar cualquiera** de una de tus **frases** por otra de **cualquier jugador** que no esté bloqueado.

BLOQUEO

BLOQUEO:

Si en la **cara más alta** aparece **BLOQUEO** significa que en esa ronda **todas tus frases** quedan **protegidas**, **nadie** las puede **cambiar**.

TODOS CAMBIAN FRASE 1

TODOS CAMBIAN LA FRASE 1:

La frase **1** es la **más cercana** a cada jugador. Se debe girar nuevamente la pirinola para determinar hacia que lado se cambia esa frase.



Sentido del cambio: Al girar nuevamente la pirinola, en la cara superior de la punta aparecerá si es a la **DERecha** o a la **IZQuierda**. Una vez determinado el sentido del cambio todos los jugadores **entregarán** su frase al jugador de al lado.

CAMBIA TU FRASE 2:

Eliges libremente al **jugador** con quien harás el cambio, le entregas tu frase 2 y recibes la frase 2 del elegido. Las frases se cuentan desde la **más cercana** hacia afuera de cada jugador.



INTERCAMBIA LA FRASE 3:

La frase **3** es la siguiente más alejada desde cada jugador.

Elige la frase **3** que más te **convenga** de uno de los otros participantes no bloqueado y le **entregas** tu frase **3**.

CAMBIO TOTAL:

Es el cambio más radical. Una vez aparezca, el jugador **vuelve a girar la pirinola** para **saber** hacia qué **lado** se hará el **cambio**. En la cara superior de la punta aparecerá si es a la **DERecha** o a la **IZQuierda**.

Cada jugador **entregará** al de al **lado** su **bandeja** con **todos** los **soportes** y **frases** armadas, al mismo tiempo **recibirá** de quien está al **otro** lado **toda** la **bandeja completa**.

CAMBIA TU FRASE 2

INTERCAMBIA LA FRASE 3

TOTAL

La APP

Exclusiva de SYLAGO te facilita **cronometrar** los tiempos de **cada ronda** y el tiempo del **congelado**.

Te ayuda con la **tabla** para **registrar los participantes** y sus **resultados**. Suma los puntos, muestra el **ranking** por ronda y el **podio final** con base en los datos digitados.

Para **ver mejor** la App **instálala** en tu **dispositivo**.



BOTONES Y SONIDOS



▶ INICIAR comienza la ronda.

Aviso de inicio: La app anunciará el número de ronda iniciada y su tiempo de duración.

⏸ PAUSA se usa cuando alguien grita **¡SYLAGO!** para verificar frases.

Si hay algún **error** se digita **▶ SEGUIR** para **continuar** el **juego** y el **conteo**.

La app anunciará **"REANUDANDO"** Si está **correcto** se digita **OK** para **terminar** la **ronda**.

La app anunciará **"CONFIRMADO"** y posteriormente el número de **ronda terminada**.

Aviso de avance: **cada minuto** la App anunciará cuanto **tiempo** queda por **ronda**.

Aviso de finalización: en los últimos 10 segundos de cada ronda, se escuchará una **cuenta regresiva** y al final una **campana** que marca el **final** de esa **ronda** seguido del **anuncio** del número de **ronda terminada**.

AJUSTES



SYLA GO!



El **tiempo** de cada **ronda** y del **congelado** se puede **modificar** dando clic al **PIÑÓN** en la parte superior izquierda.

Se puede ajustar el tiempo **por ronda** hasta por **20 minutos**, está programado para **10**. Puede **modificarse** de acuerdo con la **agilidad** de los jugadores o el nivel de **difficultad** que se le quiera dar al juego.

El de **Congelado** se puede ajustar desde **5** hasta **60 segundos**, está previsto en **30**.

Puedes **cambiar** el **idioma** y el **volumen** de los sonidos aunque las frases y sílabas de esta versión de SylaGo son en español. La App permite ser jugada por hablantes en **inglés** (EN), **francés** (FR), **alemán** (DE), **italiano** (IT) y **portugués** (PT).

❄ CONGELAR

Cuando un jugador **activa** la **ficha** de congelado, en la app se debe hacer clic al botón

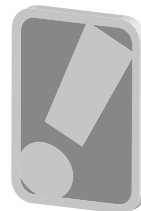
❄ CONGELAR para dar **inicio** al **tiempo del congelado**.

El **reloj** de la **ronda** sigue **contando**.

❄ 24s

Durante el congelado se escucha un **tictac** y en los últimos 10 segundos una **cuenta regresiva** de 10 a 1 para que los otros jugadores se alisten a reiniciar el juego. Al final se escucha una **campana** que marca el **fin** del **congelado**.

Si por **accidente** se activó el **botón** de **Congelar**, haga clic al botón para **cancelar la orden** y así **evitar perder** una de las **dos** activaciones **por ronda**.



RANKING SYLAGO

El ícono  en la parte superior derecha del dispositivo te lleva a la tabla: **RANKING OFICIAL**

Allí colocas el **nombre** de cada **participante** hasta con **24 caracteres**.

Pueden registrarse hasta **12 personas**.

En las columnas **R1, R2 y R3** se digita el número de fichas al finalizar cada ronda de **pirinola**.

En las columnas **BONO** se marcan los **3 puntos adicionales** en la ronda si lograr el objetivo antes de finalizar el tiempo.

La **app** calcula y **muestra** las **posiciones** que cada jugador obtiene con los **resultados** marcados. **Suma** lo obtenido en cada ronda y **actualiza** su **posición** en la tabla. En la **última ronda** se obtiene el **podio definitivo**.

Esos resultados se pueden **guardar** en el dispositivos como imagen y de allí **compartirlos** o pueden ser **impresos** como registro del proceso y de la habilidad de los mejores.

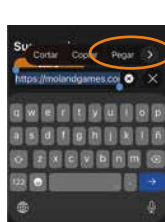
INSTALA LA APP

Para **ver mejor** la App **instálala** en tu dispositivo con este código QR o desde <https://molandgames.com/app/sylogo-apptimer/>

En **iPhone** instálala desde **Safari**.



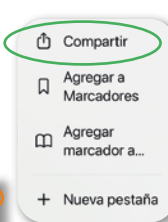
Si Safari no es tu navegador principal, **copia el link** en **COPIAR ENLACE**.



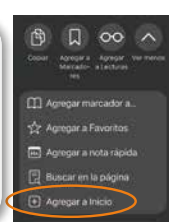
Abre **Safari** y **pégalo** en la **Barra de direcciones**.



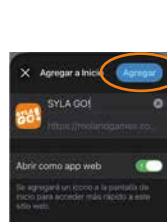
En Safari haz clic en los **tres puntos** abajo a la derecha de tu dispositivo.



Haz clic en **Compartir**.



Baja hasta encontrar **Agregar a Inicio** y da clic.



Haz clic en **Agregar**.



Ahora en tu **dispositivo** tienes el **ícono de SYLAGO** para usar la **App** así **no** tengas conexión a **Internet**.

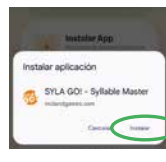
En **Android** instálala desde **Chrome**.



Entra a **AJUSTES** dando **clic** en el **piñón** arriba a la **izquierda** del dispositivo.



Selecciona **Instalar SYLAGO**.



Sigue las **instrucciones** en pantalla para **confirmar** la **instalación**.



ALTERNATIVAS DE JUEGO

FRASES PRE ESTABLECIDAS

SYLAGO viene con **24 frases** pre establecidas de 10 sílabas y con las **240 sílabas** correspondientes.

El número de jugadores determina cuantas frases arma cada uno y el número de rondas a jugar.

4 soportes hasta **6 jugadores** en **4 rondas**

3 soportes hasta **8 jugadores** en **3 rondas**

2 soportes hasta **12 jugadores** en **2 rondas** (Institucional)

FRASES LIBRES

Sin soportes de frases



El reto es armar correctamente **cualquier frase** con las 240 sílabas y 10 comodines del juego.

Se recomienda ir **incrementando** la **dificultad**:

Primera ronda con **6 sílabas**,

Segunda ronda con **8 sílabas**

Tercera ronda con **10 sílabas**

El **número** de **participantes** condiciona las **rondas** a realizar para **facilitar** el armado de las **frases**:

8 jugadores hasta **2 rondas**

6 jugadores hasta **3 rondas**

4 jugadores hasta **4 rondas**

La **App** permite ajustar los tiempos de cada ronda e **incorporar** una **cuarta ronda** si se necesita.

JUEGOS COMBINADOS:

Combina **frases pre definidas** con **frases libres** así:

2 frases: **una** con **soportes**, la **última libre**.

Hasta **12 jugadores**. (Ideal para instituciones)

3 frases: **una** con **soportes**, las **otras libres**.

O **dos** primeras con **soportes** y **una libre**.

Hasta **8 jugadores**.

4 frases: **tres** primeras con **soportes**, la **última libre**.

O **dos** primeras con **soportes** y **dos libres**.

Hasta **6 jugadores**.

5 frases: **tres** con **soportes** y **dos libres**.

O **cuatro** con **soporte** y **una libre**.

Hasta **4 jugadores**.

Para **3 o 2 jugadores** pueden utilizar a gusto soportes y frases libres teniendo en cuenta de no sobrepasar 18 frases entre todos para tener fichas suficientes para armar las frases libres.

DOMINÓ DE SÍLABAS:

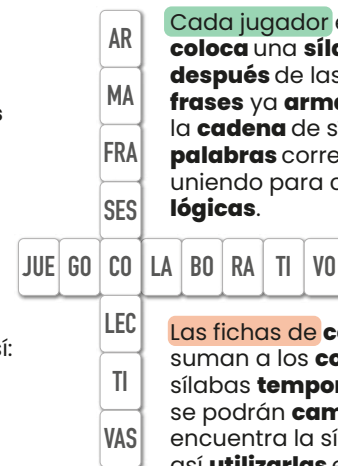
Frases colectivas - Sin soportes.

Primero se arma una **palabra** de **inicio** con 4 o 6 sílabas.

Se **reparten** equitativamente todas las fichas **entre** los **participantes**.

Si hay **sílabas sobrantes** estas se unen a la palabra o frase de inicio.

El **objetivo** es ser el **primero** en **utilizar** todas las **sílabas** en las frases o quedar con **menor** número de fichas si hay **tiempo máximo**.



Cada jugador en su ronda **coloca** una **sílabas** **antes** o **después** de las **palabras** o **frases** ya **armadas** alargando la **cadena** de sílabas con **palabras** correctas que se van uniendo para construir **frases lógicas**.

Las fichas de **congelado** se suman a los **comodines** como sílabas **temporales**, que **luego** se podrán **cambiar** si se encuentra la sílabas **correcta** y así **utilizarlas** en **otra** parte dando **continuidad** a la **frase** que se está armando.

En caso de **no encontrar** la sílabas **correcta** para **continuar** la frase, puede **iniciar otra** nueva que comience desde cualquier **sílabas** de la frase colectiva en sentido **perpendicular** a la que se está realizando.

Así se **arma** un **crucigrama** de frases **hasta** que se logre el **objetivo**.