

Junior PICTIONARY™

Esta edición de Junior Pictionary™ está especialmente diseñada para niños de 7 a 12 años e incluye 1200 palabras cuidadosamente elegidas. Igual que en la versión para adultos, los jugadores deberán dibujar pistas mientras que su equipo intenta adivinar la pista en menos de un minuto.

CONTENIDO:

120 cartas (1200 palabras), 2 lápices, 2 blocs de notas para dibujar, tablero del juego, 2 fichas de juego, 1 reloj de arena, 1 dado.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es darle la vuelta al tablero dibujando y adivinando. El primer equipo en llegar a la casilla de meta y adivinar correctamente el dibujo final es el ganador.

PASOS INICIALES


Dividarse en dos equipos de la misma cantidad de jugadores de edades similares.

Atención: Junior Pictionary™ incluye dos juegos de cartas para dos niveles de juego. Las cartas amarillas son más fáciles, para jugadores menores, y las cartas color naranja son más difíciles, para jugadores mayores. Empiecen con las cartas amarillas y luego cambien a las cartas color naranja. Equipos con jugadores de diferentes edades pueden jugar usando los dos montos de cartas.

Cada equipo tiene que tener un lápiz, bloc de notas y una ficha de juego (que tienen que poner en la casilla de inicio).

Cada equipo escoge un Pictionador, que será el jugador que dibujará la primera palabra. Los Pictionadores tiran el dado. El Pictionador con el número más alto escoge la primera carta.

CÓMO JUGAR

 **TODOS JUEGAN:** la casilla de inicio, al igual que otras casillas en el tablero, es una casilla TODOS JUEGAN. Ambos equipos dibujan la palabra al mismo tiempo. Siguen estas instrucciones...

El Pictionador que inicia el juego toma una carta y lee el tema en la parte de arriba de la carta. El tema les dará a todos una idea de la palabra que será dibujada. El Pictionador le enseña la carta al dibujante del otro equipo. Ambos Pictionadores dibujarán la palabra correspondiente al color de la casilla de inicio TODOS JUEGAN.

Después de voltear el reloj de arena, los Pictionadores tienen un minuto para dibujar pistas para su equipo.

- Si se acaba el tiempo antes de que cualquier equipo adivine correctamente la pista, le toca al otro equipo escoger una carta. El otro equipo escoge una nueva carta y selecciona un nuevo Pictionador. No deberán tirar el dado. El dado solo se tira después de haber adivinado correctamente una pista.
- Si un equipo adivina correctamente una palabra TODOS JUEGAN antes de que se cumpla el tiempo, deberán tirar el dado y mover su ficha de juego el número de casillas que salga en el dado. Dicho equipo selecciona un nuevo Pictionador e inmediatamente juega la siguiente carta.

Atención: si caen en una casilla TODOS JUEGAN en cualquier momento del juego, sigan las mismas reglas de antes. El Pictionador del equipo que cayó en la casilla TODOS JUEGAN, es el que escogerá una carta y se la mostrará al otro dibujante para que vea la palabra correspondiente al color de la casilla TODOS JUEGAN.

 **UN EQUIPO JUEGA:** este símbolo significa que la palabra a ser dibujada sólo la dibujará el equipo que cayó en la casilla.

El nuevo dibujante escoge una carta, lee el tema en la parte de arriba de la carta y ve la palabra correspondiente al color de la casilla donde está la ficha del equipo en juego.

Después de voltear el reloj de arena, el dibujante tiene un minuto para dibujar pistas para su equipo.

Si su equipo adivina correctamente la palabra antes de que se cumpla el tiempo, tiran el dado y mueven su ficha de juego el número de casillas indicada en el dado. El equipo selecciona un nuevo Pictionador y una nueva carta e inmediatamente juegan la nueva carta.

Si el equipo no adivina correctamente la palabra antes de que se acabe el tiempo, no tiran el dado.

Ahora le toca al otro equipo. Recuerden: únicamente después de que un equipo adivina correctamente una pista, deberá tirar el dado.

GANAR EL JUEGO

El primer equipo en caer en la casilla de meta (no es necesario un tiro exacto del dado) y adivinar correctamente una palabra, gana el juego. Ya que la casilla de meta incluye un símbolo TODOS JUEGAN, AMBOS equipos deberán dibujar la palabra.

Atención: para ganar el juego, un equipo tiene que estar en la casilla de meta y adivinar correctamente la palabra TODOS JUEGAN.

REGLAS IMPORTANTES

Si la palabra es café (color), pueden dibujar una taza de café o si la palabra es papá, pueden dibujar una papa, etc.

No está permitido que el dibujante hable o haga señales con las manos. No se permite usar letras ni números para dibujar pistas.

OTROS DETALLITOS

Los jugadores de ambos equipos deben turnarse siendo el Pictionador. Por cada nueva palabra debe haber un nuevo Pictionador.

Si solo tres jugadores van a jugar, que uno de los jugadores sea el Pictionador para ambos equipos.

Puede haber dos fichas de juego en la misma casilla al mismo tiempo.

Si los jugadores mayores quieren un mayor reto, no lean el tema en la parte de arriba de la carta.

Para ayudarles a adivinar a los jugadores menores, vuelvan a voltear el reloj de arena en cuanto se acabe el tiempo para darles otro minuto para adivinar correctamente la palabra.

Pueden usar más de una hoja de papel para dibujar una palabra, pero recuerden usar ambas caras de la hoja.

Pueden usar lápices de colores para añadirles color a las pistas, pero recuerden que solo tienen un minuto para que su equipo adivine correctamente la pista.

IMPORTANTE

Decidan antes de empezar a jugar si se considera correcta una palabra adivinada a medias. Por ejemplo, ¿"auto" es correcto para "automóvil"? ¡Decidan entre todos!

El color y forma del contenido pueden variar de los mostrados. Guardar esta información para futura referencia.