

# Pictionary™

Juego

¡El juego en el que todos dibujan!

8+  
2 EQUIPOS

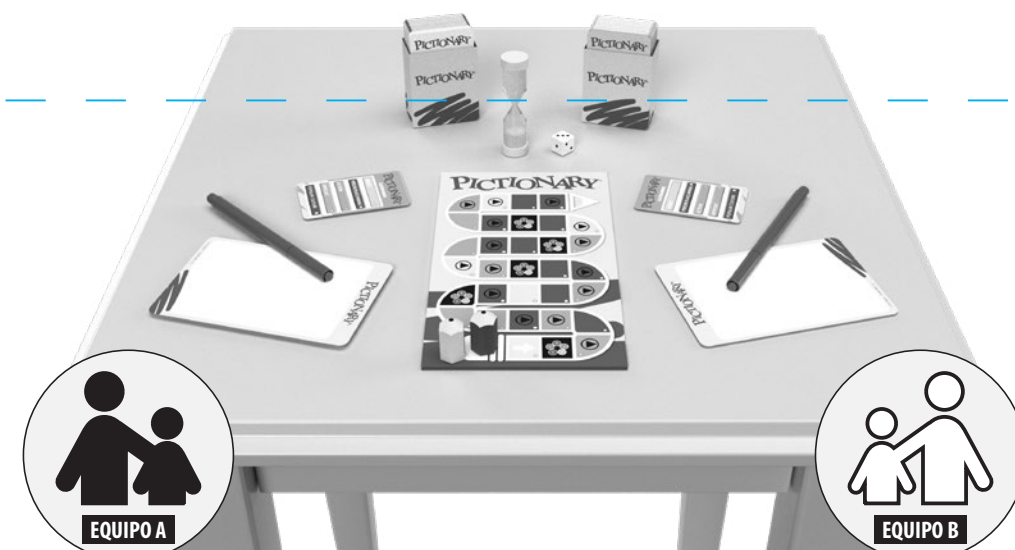
## CONTENIDO



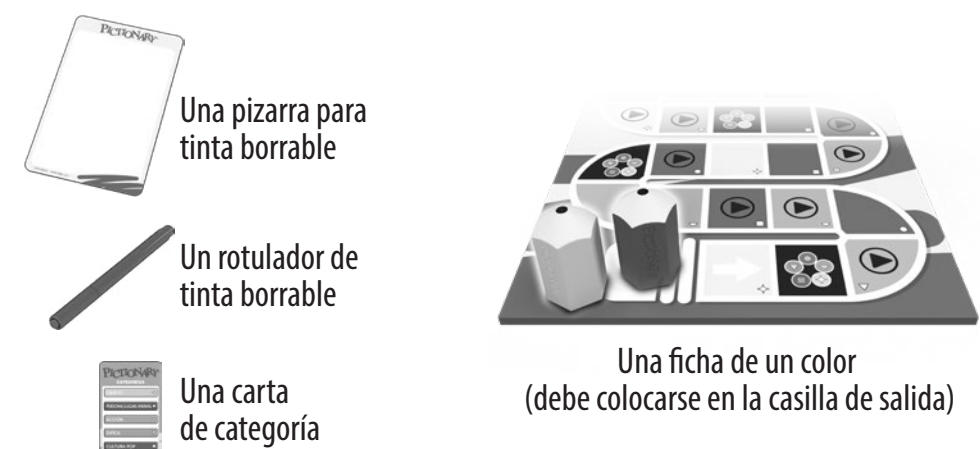
## OBJETIVO DEL JUEGO

Los equipos se turnan para que un jugador dibuje una pista mientras que el resto del equipo la tiene que adivinar. Gana el equipo que llega primero al final y adivina el último dibujo.

## PREPARACIÓN



- Colocar las pistas Aprende a dibujar y Nivel 1 en una de las cajas para cartas, y las pistas Nivel 2 en la otra.
- Colocar el tablero, las cajas con las cartas, el reloj de arena y el dado al alcance de todos los jugadores.
- Dividir los jugadores en dos equipos.
- Proporcionar a cada equipo el siguiente material:



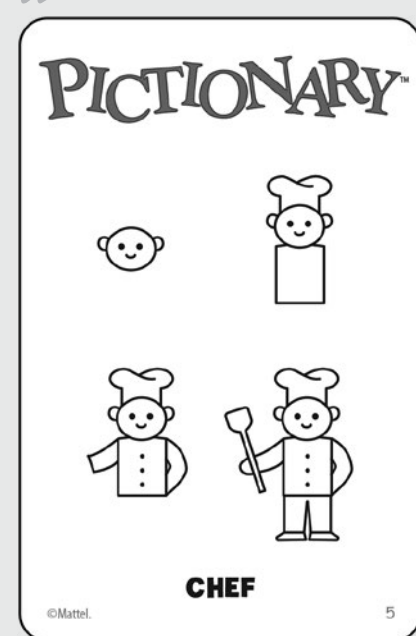
**NOTA:** Hay que decidir qué nivel de pistas (consultar la sección "CARTAS DE PISTAS") usará cada jugador para dibujar.

- Cada equipo lanza el dado. Empieza el equipo que saque el número más alto.
- El equipo que empieza a jugar elige a uno de sus jugadores como "dibujante". Este jugador será el que dibuje la palabra de la primera carta.

## CARTAS DE PISTAS

### LAS CARTAS DE PISTAS TIENEN 3 NIVELES:

#### 1. APRENDE A DIBUJAR



Ideal para jugadores más jóvenes que juegan por primera vez a Pictionary™ o para aquellos que aún no tienen mucha confianza dibujando. Solo contienen una pista y se pueden utilizar en cualquier casilla. Hay que seguir las instrucciones paso a paso para esbozar el dibujo de la pista. Para mantener la pista en secreto, el dibujante puede esconder la tarjeta con su mano o taparla y mirarla mientras dibuja.

#### 2. NIVEL 1



##### CATEGORÍA

Estas son pistas más fáciles en las que los colores se corresponden con los del tablero, pero están organizadas en categorías más específicas en cada carta.

#### 3. NIVEL 2



Estas cartas contienen pistas más complejas separadas en 5 categorías diferentes, con colores que coinciden con los del tablero.

##### AMARILLO: Objeto

Cosas que se pueden ver o tocar.

##### AZUL: Persona, lugar o animal

Se incluyen los nombres.

##### NARANJA: Acción

Cosas que se pueden realizar.

##### VERDE: Difícil

Palabras difíciles.

##### ROJO: Cultura pop

Películas, televisión, celebridades y mucho más.

Utiliza la carta de categoría para hacer referencia a la categoría relacionada el color de la pista.

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

La casilla de inicio es de color amarillo, de modo que la primera pista del juego debe ser de la categoría de color amarillo OBJETO.



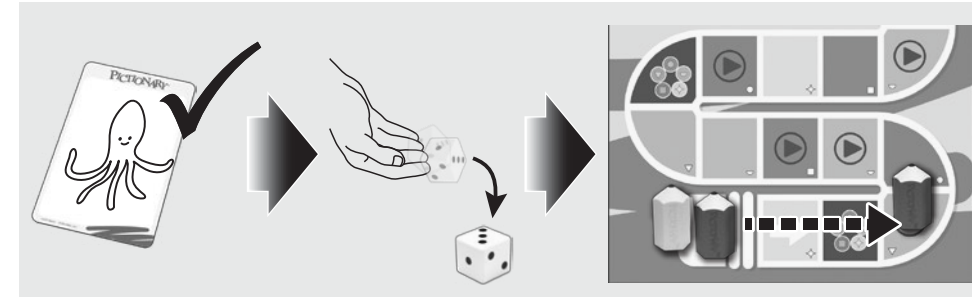
- El dibujante del equipo que empieza a jugar coge una carta de pista y mira la pista amarilla sin dejar que la vea nadie más.



- Para empezar, hay que girar el reloj de arena. El dibujante tiene un minuto para esbozar el dibujo de la pista mientras que el equipo lo adivina. (Los jugadores que utilicen las cartas Aprende a dibujar o Nivel 1 tienen un minuto adicional. Para utilizarlo, solo tienen que volver a girar al reloj de arena).



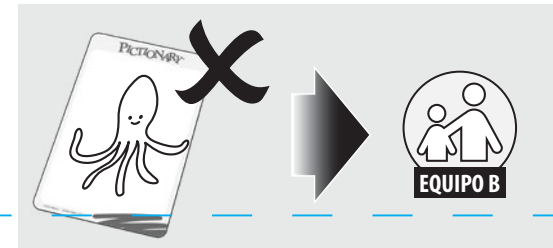
- SI ALGUIEN ADIVINA EL DIBUJO ANTES DE QUE SE AGOTE EL TIEMPO...



... el equipo LANZA EL DADO y avanza tantas casillas como indique el dado. A continuación, otro dibujante del equipo coge una nueva carta y esboza un dibujo para la pista del color que coincida con el de la casilla en la que haya caído la ficha.

**NOTA:** Se DEBE cambiar de dibujante cada vez que se utilice una pista nueva. Mientras que un equipo continúe adivinando las pistas correctamente, seguirá lanzando el dado y dibujando nuevas pistas.

- SI UN EQUIPO NO ADIVINA UNA PISTA...



..... le tocará al OTRO EQUIPO coger una carta de pistas y dibujar la pista del mismo color que el de la casilla donde se encuentra su ficha.

**NOTA:** Las ÚNICAS ocasiones en que se lanza el dado para mover ficha es cuando el equipo **adivina correctamente** la palabra dentro del tiempo límite, o cuando el equipo es el primero en adivinar la palabra en una ronda TODOS JUEGAN (ver apartado TODOS JUEGAN). Es posible que las fichas de los dos equipos estén en la misma casilla al mismo tiempo.

## CASILLAS COMODÍN

Si la ficha de un equipo se encuentra en una casilla comodín, el dibujante puede dibujar cualquier pista de la carta.



## CASILLA TODOS JUEGAN

Cuando un equipo cae en una casilla TODOS JUEGAN, **LOS DOS EQUIPOS** compiten por adivinar **LA MISMA PISTA AL MISMO TIEMPO**.



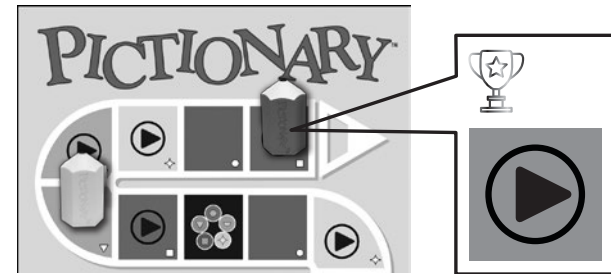
- Una vez que tienen una carta, los dibujantes de cada equipo miran en secreto la pista que se corresponde con el color de la casilla TODOS JUEGAN. Se gira el reloj de arena para que empiece a contar el tiempo y AMBOS equipos deben dibujar y adivinar a la vez.
- El **PRIMER** equipo que adivine la pista, tira el dado y avanza. Este equipo continúa su turno con una nueva pista.
- Si **NINGUNO DE LOS EQUIPOS** adivina correctamente la pista dentro del límite de tiempo, el equipo que **NO** cayó en la casilla Todos juegan empieza su turno. No tiene que tirar el dado, sino coger una carta nueva y dibujar la pista del color que coincida con el de la casilla donde está su ficha.

**NOTA:** Si la ficha del equipo está en una casilla Todos juegan, se empieza de nuevo una ronda Todos juegan.

## GANAR EL JUEGO

Tiene opción de ganar el juego el equipo que llega primero a la casilla final (no se necesita sacar el número exacto en el dado para llegar, puede hacerse con un número mayor). La casilla final es una casilla TODOS JUEGAN. Para ganar, el equipo debe estar jugando su turno y ser el primero en adivinar la palabra de la ronda Todos juegan. Si ninguno de los equipos consigue adivinar la palabra de la ronda TODOS JUEGAN antes de que se acabe el tiempo, el dado pasa a otro equipo. Si el otro equipo adivina la palabra de la ronda TODOS JUEGAN primero, el dado pasa a dicho equipo. El equipo que llega a la casilla final TODOS JUEGAN no puede ganar si el otro equipo tiene el dado. Es decir, primero debe recuperar el control del dado para tener opción a ganar y luego adivinar la palabra final "Todos juegan".

**UN EQUIPO SOLO PUEDE GANAR LA RONDA FINAL TODOS JUEGAN DURANTE SU TURNO.**



## QUÉ ESTÁ PERMITIDO Y QUÉ NO

### ESTÁ PERMITIDO:

Dibujar algo relacionado con la pista. No tiene por qué ser la pista en sí.

Fraccionar las pistas en sílabas que forman la palabra.

Guiarse por la fonética de la palabra y no por su significado. Es decir, si la palabra a dibujar es "vota", pero el jugador prefiere dibujar "bota" porque le parece más fácil, puede hacerlo. Del mismo modo, cuando la palabra a dibujar es polisémica, el dibujante decidirá cuál de los significados le parece más fácil de dibujar. Por ejemplo, si la palabra es "mono", puede dibujar un simio o una prenda de ropa.

Utilizar flechas.

### NO ESTÁ PERMITIDO:

Señalarse la oreja para indicar que "la palabra suena como" ni trazar rayas para indicar el número de letras que tiene la pista.

Utilizar letras o números.

Hablar a los compañeros del equipo.

Utilizar lenguaje de signos.

Hacer mímica.

## GRADO DE PRECISIÓN

Antes de empezar a jugar, los equipos deben ponerse de acuerdo y determinar lo precisas que deben ser las respuestas. Por ejemplo, ¿se acepta "portátil" si lo que dice la tarjeta es "ordenador portátil"? ¿y "alargado" si en la tarjeta pone "alargar"?

## PARA JUGADORES DALTÓNICOS

Cada tarjeta contiene signos gráficos especiales que coinciden con los de tablero para ayudar a identificar los colores. De esta forma, ¡los jugadores con CUALQUIER tipo de daltonismo podrán jugar fácilmente!

◆ = Amarillo ○ = Azul ▽ = Naranja ▽ = Verde □ = Rojo

**CONSEJO:** Recomendamos limpiar las pizarras con un paño húmedo. El rotulador incluido puede manchar algunos tejidos y otras superficies. Recomendamos proteger la superficie de juego antes de empezar a jugar.

