

¿CÓMO?

Para lanzar un desafío, el equipo “desafiante” debe colocar una ficha de desafío junto al tablero y... ¡empieza la negociación! Ambos equipos deben pujar por el derecho a jugar esa categoría, de la manera siguiente:

Equipo “desafiante”: “¡Os desafiamos! ¡Mi equipo puede completar 2 palabras en esa categoría !”

Equipo “desafiado”: “Sí, hombre. ¡Pues mi equipo puede completar 3 palabras!

La negociación sigue así sucesivamente hasta que uno de los dos equipos tira la toalla. UN CONSEJO: pujad con sentido común. ¡Es difícil que podáis dibujar 4 palabras con los ojos cerrados en un minuto! Una vez acordados los términos del desafío, es el turno del dibujante del equipo que debe realizar el desafío.

¿Y LUEGO QUÉ?

El dibujante del equipo “desafiante” cogerá tantas tarjetas como palabras haya aceptado dibujar su equipo. Por ejemplo: si el equipo se ha comprometido a adivinar 3 palabras en un minuto, el dibujante cogerá 3 tarjetas y dibujará las palabras/conceptos de la categoría acordada. Para cumplir el desafío con éxito, el dibujante debe conseguir completar el número de palabras/conceptos acordados en el tiempo acordado. Si lo consigue, el equipo recibirá un premio; si no lo consigue, una penalización. El otro equipo simplemente debe sentarse a observar si sus rivales se salen con la suya o no...

PREMIO DEL DESAFÍO

Si el equipo que lleva a cabo el desafío consigue completar el número de palabras/conceptos acordados, al terminar debe coger una tarjeta del final de su recorrido y colocarla cara abajo en la pila central. Esto acorta su camino hacia el círculo del ganador. ATENCIÓN: si un equipo gana el desafío cuando se encuentra en la última tarjeta de su recorrido...¡salta directamente al círculo del ganador!

PENALIZACIÓN DEL DESAFÍO

Si el equipo que lleva a cabo el desafío no consigue completar el número de palabras/conceptos acordados, debe robar una tarjeta de la pila central y añadirla al final de su recorrido. Esto alarga su camino hacia el círculo del ganador.

GANADOR DEL JUEGO

Cuando un equipo consigue completar todas las tarjetas de su recorrido, coloca su ficha de juego en cualquiera de las casillas del círculo del ganador. Una vez ahí, no se pueden producir más desafíos. Cuando un equipo consigue completar tres de las cinco tarjetas del círculo del ganador... ¡gana la partida!

© 2005 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10 http://www.service.mattel.com/es. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3. 59-05-51-00. Ext. 5206 ó - 01-800-463 59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuy Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

Para producto adquirido en España póngase en contacto con el departamento de atención al consumidor de MATTEL ESPAÑA, S.A.: cservice.spain@mattel.com ó visite nuestra página web: www.service.mattel.com/es

H9168



H9168-0725

Para 2 equipos
Edad: 12-años



¡Nuevas y divertidísimas formas de dibujar!
MECÁNICA DE JUEGO

CONTENIDO

- | | |
|--|------------------------------------|
| 204 Tarjetas de Pictionary y 2 tarjetas de categoría | 1 Caja para tarjetas |
| 36 Fichas de categoría | 2 Tableros de dibujo reutilizables |
| 2 Fichas de juego | 2 Rotuladores |
| 2 Fichas de turno | 1 Reloj de arena |
| 6 Fichas de desafío | Hoja de instrucciones |
| 1 Tablero de juego | |

Sírvanse guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este juguete.

OBJETIVO DEL JUEGO

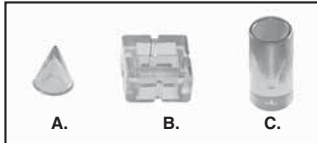
Ser el primer equipo en completar tres de las cinco fichas de categoría situadas en el centro del tablero, el llamado “Círculo del ganador”.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

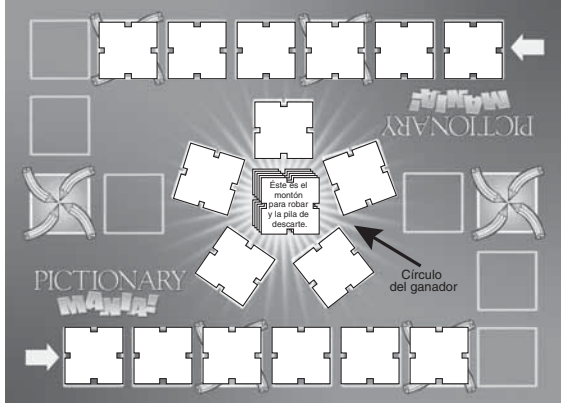
- Para empezar, debéis formar dos equipos, lo más equilibrados posible.
- Luego, colocad la caja de tarjetas y el reloj junto al tablero (estos elementos de juego se pasan de un equipo a otro durante la partida).
- Seguidamente, cada equipo elige un color (azul o verde) y se distribuye a cada uno: una ficha de juego, una de turno, tres de desafío y un tablero de dibujo, todos del color elegido por el equipo.
- Se mezclan las fichas de categoría y se reparten seis a cada equipo, cara abajo.
- Sin mirarlas, cada equipo debe colocar sus seis fichas cara abajo sobre el tablero, empezando en la flecha amarilla. Como se aprecia en el dibujo, quedarán varias casillas vacías hasta llegar al círculo del ganador.
- En el círculo del ganador, se deben poner cinco fichas de categoría, cara abajo. El resto de fichas de categoría debe colocarse formando un montón en el centro del círculo, cara abajo. Éste será el montón para robar y la pila de descarte.



Tablero de dibujo reutilizable



- A. Ficha de desafío
B. Ficha de turno
C. Ficha de juego



Tablero de juego

- Cada equipo sitúa su ficha de juego en la primera casilla situada junto a la flecha.
- Todos los miembros del equipo, por turnos, deben actuar como “dibujante”. El dibujante es el jugador que MIRA LA TARJETA y dirige la acción, intentando que sus compañeros de equipo adivinen la palabra o concepto indicado en la tarjeta.
- Los turnos para convertirse en dibujante deben seguir el mismo orden a lo largo de toda la partida.
- La ficha de turno indica qué jugador es el dibujante de cada uno de los equipos en cada momento. Al cambiar de dibujante, se debe mover la ficha de turno, situándola frente al jugador correspondiente.
- Finalmente, se distribuye una tarjeta de categoría a cada equipo, para ayudarlos a recordar en todo momento a qué corresponde cada categoría.

CONSEJO DE JUEGO: si os apetece personalizar el juego, una opción consiste en elegir solo unas pocas categorías para jugar. Las tarjetas correspondientes a categorías no elegidas se retiran.

EMPIEZA LA PARTIDA

Para decidir qué equipo empieza, se debe jugar un TODOS JUEGAN. Esta opción consiste en que dos jugadores, uno de cada equipo, cogen la misma tarjeta y por lo tanto, realizan el mismo dibujo, simultáneamente; gana el primer equipo que adivine la palabra o concepto dibujado (más detalles sobre la opción TODOS JUEGAN a continuación). Este TODOS JUEGAN inicial debe jugarse con la categoría “opción de juego normal” (descripción detallada sobre las distintas categorías a continuación). Empieza a jugar el equipo que ha ganado el TODOS JUEGAN, dando la vuelta a la primera ficha de categoría situada debajo de su ficha de juego para descubrir en qué categoría jugarán. Para el TODOS JUEGAN no se necesita el reloj, ya que se trata de una carrera entre equipos, uno contra uno.

El dibujo y los colores de las fichas de categoría indican dos cosas:

- La opción con la cual debe dibujarse la palabra o concepto de la tarjeta, es decir, la manera cómo el dibujante tratará de que sus compañeros de juego adivinen la palabra o concepto dibujado.
- Qué palabra de la tarjeta toca dibujar.

DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS:

- Opción de juego normal:** el dibujante dibuja la palabra o concepto indicado en la tarjeta y sus compañeros de equipo deben adivinarlo.
- Dibuformas:** el dibujante indica a uno de sus compañero de equipo MEDIANTE FORMAS lo que éste debe dibujar. Por ejemplo, para dibujar un CUCURUCHO DE HELADO, puede indicarle lo siguiente: “dibuja un triángulo al revés y encima un círculo.” El jugador que dibuja lo que el dibujante le transmite también puede contribuir a adivinar la palabra o concepto.
- ¡Dame la espalda!**: el dibujante dibuja la palabra o concepto en la espalda de su compañero y éste debe traspasar el dibujo a la pizarra... ¡qué cosquillas!
- Ojos que no ven:** dibujar con los ojos tapados. ¿A que parece fácil? ¡Pruébalo y lo comprobarás!
- Juego de marionetas:** el dibujante elige a un compañero de equipo como su marioneta, colocándolo en diferentes posturas para intentar representar la palabra o concepto a adivinar. ¡Verás cómo se ríen los demás jugadores!
- Mano a mano:** el dibujante sujeta la mano de su compañero por la muñeca y le dirige para que éste dibuje la palabra.

Las seis palabras o conceptos de la tarjeta corresponden a estas seis categorías.

- El dibujante debe coger una tarjeta de la caja, leer la palabra o concepto correspondiente y poner la tarjeta cara abajo para que los demás jugadores no puedan verla. Seguidamente, debe dibujar la palabra él mismo o dirigir a un compañero de equipo para que lo haga, dependiendo de la categoría.
- Cuando el dibujante empieza a jugar, el equipo contrario debe dar la vuelta al reloj de arena para que empiece a correr el tiempo.
 - Si el equipo del dibujante **adivina** la palabra o concepto antes de que finalice el tiempo, avanza su ficha hasta la casilla siguiente, pero no puede dar la vuelta a la tarjeta de dicha casilla... ¡eso debe esperar al siguiente turno!
 - Si el equipo **NO consigue adivinar** la palabra antes de que se acabe el tiempo, su ficha NO avanza, por lo que en el siguiente turno, este equipo deberá volver a jugar en esa misma categoría, con una nueva tarjeta, y así sucesivamente hasta adivinarla.
- Antes de empezar a jugar, todos los jugadores deben ponerse de acuerdo en el grado de precisión de la respuesta que se va a exigir durante la partida, por ejemplo: ¿se acepta “portátil” si la tarjeta dice “ordenador portátil”? ¿O “Sabina” si lo que dice la tarjeta es “Joaquín Sabina”? También podéis optar por no consensuarlo antes de empezar a jugar y discutirlo según se vayan produciendo los desacuerdos... ¡vosotros mismos!
- Cuando finaliza el tiempo de un equipo, el turno pasa al otro equipo, más concretamente, al dibujante del otro equipo, que dibuja una palabra o concepto o dirige a uno de sus compañeros de equipo para que lo haga (recordad que cada vez que se cambia de dibujante, la ficha de turno debe situarse delante de éste).

- El juego continúa por turnos hasta que uno de los equipos completa la última tarjeta de categoría de su recorrido, avanza hasta el círculo del ganador y sitúa su ficha de juego en cualquiera de las casillas del círculo, donde el juego continúa de la misma manera hasta que un equipo consigue completar tres de las cinco tarjetas, ganando la partida.

Pictionary® Mania Se puede / No se puede hacer

Se puede...

- Todos los jugadores del equipo excepto el dibujante pueden adivinar la palabra o concepto dibujado. Incluso si eres el jugador que el dibujante está utilizando como marioneta en la opción “juego de marionetas”, o si tu mano es la que realmente dibuja, en la opción “mano a mano”, puedes contribuir con tus aportaciones a que tu equipo adivine la palabra o concepto en juego.
- Dibujar la palabra por fases. Por ejemplo, si la expresión a adivinar es “CASA DE LOCOS”, se puede dibujar primero “casa”, y luego borrar la pizarra y dibujar “locos”.
- Guiarse por la fonética de la palabra y no por su significado. Es decir, si la palabra a dibujar es “bota”, pero el jugador prefiere dibujar “vota” porque le parece más fácil, puede hacerlo.
- En la opción “¡Dame la espalda!”, recomendamos al dibujante que de vez en cuando mire por encima del hombro del jugador que está dibujando, para comprobar si va por buen camino o por el contrario está dibujando algo totalmente distinto.
- En la opción “Dibuformas”, el dibujante sólo puede comunicarse con su compañero de equipo mediante formas, por ejemplo, puede decirle: “dibuja un círculo”, pero no: “dibuja una pelota”. Un consejo para el dibujante: indicar al compañero la situación y el tamaño del objeto a dibujar en la pizarra. Por ejemplo: “dibuja un cuadrado pequeño en la parte de abajo de la pizarra.”
- Las flechas son una gran ayuda cuando el equipo está a punto de adivinar la palabra pero no termina de acertarla. Por ejemplo, si los compañeros de equipo están diciendo “COCHE” y “VEHÍCULO” y otras palabras similares, pero la palabra a adivinar es “RUEDA”, el dibujante puede señalar la rueda del coche para que su equipo finalmente adivine la palabra correcta.

No se puede...

- Utilizar números ni símbolos en ninguna categoría.
- ¡No se puede mirar la tarjeta! Solo el dibujante puede ver la tarjeta en juego.
- En la opción “juego de marionetas”, el dibujante no puede participar como “marioneta”, debe limitarse a colocar a su compañero de equipo en la/s postura/s necesarias, pero él no puede participar en la mímica.

TODOS JUEGAN

Cada tres casillas hay un símbolo de TODOS JUEGAN. En esta opción de juego, los dibujantes de ambos equipos deben dibujar simultáneamente la misma palabra o concepto e intentar que sus compañeros de equipo lo adivinen antes que los del equipo contrario. ¡El equipo que gana el TODOS JUEGAN vuelve a tener el turno! Para esta opción no se necesita el reloj.

¡DESAFÍO!

Ambos equipos pueden desafiar al equipo contrario tres veces, siempre y cuando lo hagan antes de que ninguno de los dos haya llegado al círculo del ganador. Para llevar el recuento de los desafíos que cada equipo ha lanzado, se utilizan las fichas de desafío.

¿CUÁNDO?

Cuando el equipo contrario esté jugando una tarjeta de categoría que te gustaría probar o cree que puede hacerlo mejor que los otros, ¡es el momento de lanzar un desafío!

