FRONT

PICTIONARY®

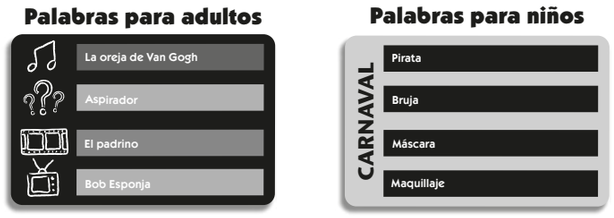
Juego de cartas

OBJETIVO DEL JUEGO Ser el primer equipo en ganar cinco puntos. Para ello hay que adivinar cinco palabras usando las tarjetas con dibujos para dar pistas.

CONTENIDO:
88 tarjetas con dibujos (una baraja roja y otra azul)
66 tarjetas con palabras
2 tarjetas de categorías
Reglas de juego

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

- Dividir los jugadores en dos equipos.
- Las tarjetas con dibujos presentan una serie de imágenes esquemáticas. Situar las tarjetas azules ante un equipo y las rojas ante el otro, de modo que se puedan ver todas.
- Las tarjetas con palabras tienen un lado azul y otro amarillo. Las palabras para adultos están en el lado azul, mientras que las palabras para niños están en el lado amarillo.



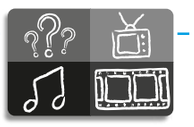
Los dibujos situados junto a las palabras para adultos indican su categoría.

PELÍCULAS	Títulos de película
TV	Programas y series de televisión
MÚSICA	Grupos, canciones, estilos e instrumentos
VARIOS	¡Prepárate para cualquier cosa!

Las palabras para niños no están divididas en cuatro categorías, sino que cada tarjeta tiene cuatro palabras de un tema. Este está indicado en el lateral de la tarjeta y ayudará a los jugadores más jóvenes a dar con la respuesta correcta.

Apilar las tarjetas con el lado que se va a usar hacia abajo. Si los jugadores son adultos, situar las tarjetas con el lado azul hacia abajo. En cambio, si los jugadores son niños, situar las tarjetas con el lado amarillo hacia abajo. Si juegan adultos y niños a la vez, deberían usarse las palabras para niños.

- Las tarjetas de categorías muestran los dibujos de las cuatro categorías para adultos. Si se va a jugar con las palabras para adultos, repartir una tarjeta de categorías a cada equipo.



- Cada equipo elige su primer dibujante, es decir, la persona que usará las tarjetas con dibujos para describir una palabra a su equipo. **Después de cada partida, el papel de dibujante de ambos equipos debe pasar a otro jugador.**

¡A JUGAR!

1. En todas las partidas ambos equipos compiten a la vez para adivinar la misma palabra.
2. Para empezar la primera partida, el dibujante más joven elige un número entre 1 y 4, y luego toma la primera tarjeta con palabras de la baraja. Sin decir nada a los demás jugadores, ambos dibujantes leen la palabra correspondiente de la tarjeta; por ejemplo, si el dibujante ha elegido el número 3, deben leer la tercera palabra de la tarjeta. En las partidas siguientes, el dibujante del equipo que haya ganado la última partida elegirá un número para la siguiente palabra. **ATENCIÓN: el orden de las categorías de las palabras para adultos es aleatorio, ¡así que no hay modo de saber qué categoría saldrá!**
3. Al jugar con las palabras para niños, los dibujantes leen el tema de la tarjeta en voz alta a los demás jugadores, sin decir nada de la palabra que hay que adivinar.
4. Cuando los dibujantes estén listos para empezar, deben decir: "¡Ya!".
5. Inmediatamente, ambos dibujantes empiezan a usar las tarjetas con dibujos para describir la misma palabra a la vez, mientras sus compañeros de equipo intentan adivinarla. Al jugar con las palabras para adultos, los dibujantes deberían empezar indicando con el dedo uno de los cuatro dibujos de la tarjeta de categorías, para informar a su equipo sobre la categoría de la palabra que van a tener que adivinar.
6. Para describir una palabra, el dibujante puede usar todas las tarjetas con dibujos que quiera de su baraja.

BACK

7. Los dibujantes no tienen límite de tiempo para describir su palabra, ¡solo deben preocuparse de ser más rápidos que el equipo contrario! De modo que ambos dibujantes darán pistas hasta que alguien adivine la respuesta correcta. El equipo que dé primero con la respuesta correcta gana un punto y se queda la tarjeta (cada tarjeta con palabras equivale a un punto).
8. Si ningún equipo es capaz de adivinar la palabra, los dibujantes pueden acordar pasar, entonces la tarjeta con palabras se deja debajo de la baraja.
9. En este caso, la partida finaliza sin ningún ganador y se sigue jugando con dos dibujantes nuevos y otra palabra. **Recordar que en todas las partidas ambos equipos compiten a la vez.**

CONSEJOS PARA USAR LAS TARJETAS CON DIBUJOS

No te sientas limitado por la simplicidad de los dibujos de las tarjetas, ¡pueden servir para representar cualquier cosa! Por ejemplo, este dibujo parece una cuchara, pero con un poco de imaginación también podría ser:



Piensa en varias maneras de usar cada tarjeta. ¡Las opciones son casi infinitas!

Pero eso no es todo, ¡también puedes construir nuevas imágenes combinando las tarjetas!



¡Incluso puedes usar las tarjetas con los objetos de la habitación o para hacer mímica! Por ejemplo, ¡puedes coger la tarjeta que tiene un reloj dibujado y situarla sobre la muñeca de la mano para describir un reloj de pulsera!



No tengas miedo a probar todo tipo de combinaciones disparatadas. Coge las tarjetas, úsalas en combinación con otros objetos, recrea escenas de películas, ¡haz todo lo que puedas imaginar! ¡Estas tarjetas valen por miles de palabras!

QUÉ ESTÁ PERMITIDO Y QUÉ NO

Está permitido...

- ¡Ser creativo!
- Describir una palabra usando las tarjetas con dibujos como si de un acertijo se tratara.
- Usar las tarjetas con dibujos para describir cualquier cosa relacionada con la respuesta. No importa si la relación no es muy evidente.
- No hay que limitarse al área de juego. Las tarjetas con dibujos se pueden coger, apilar, combinar, hacer mímica con ellas (por ejemplo, se puede representar que se está bebiendo agua usando la tarjeta que tiene un vaso dibujado) o situarlas sobre el cuerpo (se puede colocar la tarjeta con una llama sobre el estómago para representar "ardor de estómago").
- Describir una palabra homófona (palabra que se lee igual). Por ejemplo, describir la palabra "vaca" cuando haya que adivinar "baca".
- Indicar a los compañeros de equipo que han adivinado parte de la palabra, señalándolos con el dedo, asintiendo o haciendo cualquier señal.
- Hacer gestos básicos con las manos para indicar: "más grande", "más pequeño", "más corto", etc.
- Juntar el pulgar con el índice para indicar palabras cortas como "a", "el", "de", etc.

No está permitido...

- Hablar con los compañeros de equipo o emitir cualquier sonido.
- Hacer mímica sin usar las tarjetas con dibujos.
- Señalarse la oreja para indicar que la palabra "suena como".
- Utilizar guiones para mostrar el número de letras de la palabra.
- Utilizar lenguaje de signos.

GANADOR DEL JUEGO

¡El primer equipo en conseguir 5 puntos gana el juego!

RIGUROSIDAD

Antes de empezar a jugar, los equipos deben ponerse de acuerdo y determinar lo precisas que deben ser las respuestas. Por ejemplo, ¿se acepta "estornudo" por "estornudar", o "aspiradora" por "aspirador"? ¡Vosotros decidís!

PARA LOS JUGADORES DE MENOR EDAD

Para facilitar el juego, los niños pequeños pueden describir las palabras como quieran, siempre que usen como mínimo una tarjeta con dibujos.

© 2009 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. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

service.mattel.com

V6971-0725