



¡Dibuja, escribe y adivina!



Descarga
nuestra app

Teléfono Roto Ronda

Descárgalo en el
App Store

DESCARGAR EN
Google Play

Instrucciones

Conoce los dos
modos de juego:

“Llamada individual
y Llamada grupal”

Imagen 1



Imagen 2



Llamada Individual

4 a 6 jugadores

Preparación del juego

1. Los jugadores se ubicarán en círculo, cada uno tomará un cuadernillo de dibujo, una tarjeta y un marcador.
2. Cada jugador marcará el cuadernillo con su nombre en la primera hoja. (ver imagen 1)
3. Elijan entre todos cuánto tiempo se va a dar para cada turno (ejemplo 1 min) y la cantidad de rondas que desean jugar para que haya un ganador.

¡Riiin-Riiin! Que comience la diversión

1. Cada jugador deberá tomar una tarjeta del mazo e inicia el jugador de menor edad lanzando el dado; el número que éste indique se valida en la tarjeta de cada uno para descubrir las palabras que se escribirán y dibujarán en la ronda. Cada jugador deberá escribirlas en el espacio de “Palabra Secreta” en sus cuadernillos (ver imagen 2) y dejar la tarjeta usada boca abajo.

2. Una vez escritas las palabras los jugadores deben pasar el cuadernillo de dibujo al jugador a su derecha.

3. **¡Dibújalo!:** cada jugador deberá leer mentalmente la “Palabra Secreta”, pasarán a la siguiente página **¡Dibújalo!** y dibujarán la palabra leída (ver imagen 3), al finalizar entregarán el cuadernillo abierto al jugador de su derecha.

Nota: no podrán incluir letras o números.

4. **¡Adivínalo!:** una vez el jugador reciba el cuadernillo, interpretará el dibujo y escribirá en la siguiente página **¡Adivínalo!** la palabra que considera representa (ver imagen 4), al finalizar entregarán el cuadernillo abierto al jugador de su derecha, para continuar la acción con un nuevo **¡Dibújalo!** (ver imagen 5).

Nota: cuando los jugadores reciban el cuadernillo, solo podrán ver la página abierta.

5. Dibuja y adivina hasta finalizar la ronda, es decir cuando el cuadernillo marcado con tu nombre vuelva a llegar a ti; la ronda puede finalizar en la página **¡Dibújalo!** o en la página **¡Adivínalo!**. Ahora por turnos irán mostrando a todos los jugadores cómo evolucionó su “Palabra Secreta”, comentando en que se ha convertido o si la han adivinado.

¿Cómo se ganan los puntos?

- **Si la ronda termina en ¡Adivínalo!:** cada uno de los jugadores sumarán un punto si la definición final de su cuadernillo concuerda con su “Palabra Secreta” inicial.

- **Si la ronda termina en ¡Dibújalo!:** entre todos decidirán qué jugador posee el dibujo final que más se parezca a su palabra secreta y será quien gane el punto. En caso de empate los jugadores en cuestión sumarán un punto.

Nota: por medio de votación también ganará un punto aquel jugador que en el **cuadernillo ganador**, haya realizado el dibujo que mejor represente la palabra secreta inicial.

¿Quién gana? Aplica en ambas modalidades

Ganará el jugador o grupo que al finalizar el número de rondas elegidas inicialmente, tenga la mayor cantidad de puntos (ver imagen 6).

Llamada Grupal

Máximo 6 grupos

5+ jugadores por grupo

Preparación del juego

1. Los grupos deben ubicarse de manera separada, con sus integrantes uno al lado del otro.

2. Cada grupo debe asignarse un nombre y lo pondrá en la primera página del cuadernillo.

3. Elijan entre todos cuánto tiempo se va a dar para cada turno (ejemplo 1 min) y la cantidad de rondas que desean jugar para que haya un ganador.

¡Comencemos!

1. El primer jugador de cada grupo debe tomar una tarjeta.

2. Inicia el jugador de menor edad lanzando el dado, el número que éste indique se valida en la tarjeta de cada grupo para descubrir las palabras que se escribirán y dibujarán en la ronda; esta palabra deberá ser leída y escrita en el espacio de “Palabra Secreta” únicamente por el primer jugador de cada grupo, quien deberá susurrarla al oído de su siguiente compañero y así sucesivamente hasta llegar al penúltimo jugador.

3. Una vez el penúltimo jugador escuche la palabra, tomará el cuadernillo, dibujará la palabra que entendió y pasará el cuadernillo al último jugador, quien tiene la misión de decir en voz alta la “Palabra Secreta” que interpretó del dibujo.

4. El primer grupo que termine el dibujo, gritará **¡teléfono roto!** Y será quien tenga la oportunidad inicial de ganar la ronda, si la palabra dicha es correcta, anotará el punto en el cuadernillo, pero si es incorrecta, el siguiente grupo tendrá la oportunidad de ganar y así por turnos hasta que alguno de los grupos haya acertado.

Nota: si hay empate en el tiempo de llegada, ganará el punto el grupo que adivine la palabra con más exactitud, si los grupos adivinan por igual, cada uno sumará un punto.

¡Es momento de divertirse
con Teléfono Roto!



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



Recuerda:

Usa solo marcadores
borrables.