

Instrucciones

Objetivo:

Ser el primer jugador o equipo en conseguir la mayor cantidad de puntos, haciendo la mímica y adivinando rápidamente las palabras de las tarjetas en el tiempo límite.

Preparación del juego:

1. Los jugadores se dividen en dos equipos (no pasa nada si en un equipo hay un jugador de más).

2. Se recomienda definir una zona de juego en la que el actor simulará un escenario.

3. Baraja las tarjetas muy bien en un solo mazo, dejando el logo del juego hacia arriba y al alcance de todos los jugadores.

4. Entre los jugadores definirán el tiempo que los actores tienen para hacer la mímica.

5. Entre los jugadores pactarán la cantidad de puntos que quieran jugar, una vez cumplidos el juego finalizará.

6. El jugador o los equipos deberán tener papel y lápiz para anotar los puntos realizados.

Inicio del juego:

1. Por turnos, cada equipo elige un jugador, este será quién haga la mímica de las palabras en las tarjetas.

2. Cada tarjeta tiene dos categorías: sustantivos y adjetivos, los jugadores del equipo contrario deberán dar al actor dos números del 1 al 6, estas serán las palabras que el actor deberá representar a su equipo.

Ejemplo: sustantivo: 1. Pantalla / adjetivo: 6. Diminuto/a.

Nota 1: el orden correcto siempre será primero el sustantivo y luego adjetivo. Recuerda siempre acomodar el adjetivo al género del sustantivo.

Nota 2 : una vez el actor haya leído la tarjeta deberá entregarla al jugador o equipo contrario.

3. Durante la mímica, el actor no podrá hablar, cantar ni hacer ningún tipo de ruido con la boca. Tampoco se le permitirá que dibuje letras con sus manos, ni que señale objetos presentes.

4. Los demás jugadores de su equipo tratarán de adivinar la frase que crean que esté tratando de representar. Todos los jugadores podrán intentarlo al mismo tiempo.

5. La actuación durará hasta que algún jugador de su equipo adivine la frase o hasta que el tiempo para realizar la mímica se agote.

6. El jugador que primero note que el tiempo se ha cumplido, podrá anunciarlo, obligando a que el turno y la mímica terminen.

Nota: esto podrá usarse como estrategia durante el juego. En caso que el tiempo se agote y no se haya adivinado el turno finalizará sin puntos y se iniciará el turno del siguiente actor o equipo.

7. Cada frase adivinada correctamente equivaldrá 1 punto para el jugador o equipo.

Fin del juego

Ganará el jugador o equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos.

**¡Estás listo
3,2,1 Piensa
rápido y actúa!**



ronda s.a.s
une a la familia