



¡El juego de las palabras dibujadas!

Imagen 1



Imagen 2



Instrucciones

Objetivo:

¡Dibuja, adivina y llega a la meta usando toda tu creatividad!

Preparación:

1. Divide los jugadores en equipos con la misma cantidad de integrantes.
2. Cada equipo elige una ficha de color y la coloca en la casilla de Inicio.
3. Separa las tarjetas en cinco mazos según categoría y color.
4. Coloca los mazos de tarjetas, el reloj de arena y el dado al alcance de todos.
5. Entrega a cada equipo un tablero de dibujo y un marcador.
6. Acuerda con los equipos la dificultad de las tarjetas: fácil o difícil.
7. Los equipos lanzan el dado para decidir quién comienza, empezando por el equipo con mayor puntuación y continuando hacia la derecha.
8. Antes de empezar, cada equipo elige a su primer dibujante, alternando los roles para que todos participen.

¿Cómo jugar?

1. El primer equipo lanza el dado y avanza la cantidad de casillas que este le indique.
2. El dibujante toma una tarjeta del mazo que coincide con la casilla y la conserva para validar el dibujo al final.

Nota: cada nivel de dificultad tiene 6 palabras enumeradas y el dado es el que indica la palabra a dibujar (ver imagen 4). Si durante tu turno no tienes que hacer movimientos en el tablero pero debes tomar una tarjeta, puedes lanzar el dado para determinar qué palabra dibujar.

3. El equipo contrario debe girar el reloj de arena una vez se inicie el dibujo, mientras el equipo en turno intenta adivinar la palabra.

4. Si aciertan, el equipo lanza el dado de nuevo para avanzar.

Nota: hay un límite de 3 turnos para los equipos que avanzan consecutivamente. Antes de finalizar su último turno, el equipo debe lanzar el dado y avanzar sin realizar acciones adicionales. Será en el próximo turno cuando podrán realizar la acción correspondiente a la casilla en la que hayan caído para poder avanzar.

5. Si fallan, termina su turno y continúa el siguiente equipo.

Nota: si un equipo falla, deberá permanecer en la casilla donde se encuentra (a menos que sea una casilla de reto donde deba retroceder) y en su siguiente turno volver a jugarla para poder avanzar.

Tarjetas por categorías: (Ver imagen 1)

- **Acción:** palabras de hechos o que impliquen alguna actividad.
- **Sustantivo:** palabras para nombrar personas, lugares, cosas, ideas.
- **Mixto:** cualquier tipo de palabra.
- **Reto:** diferentes indicaciones que añadirán complejidad a tus dibujos o frases que pondrán a prueba tus habilidades.

- **ABC:** aumenta la dificultad, pues tus oponentes eligen la palabra a dibujar.

* **Comodines:** ventajas ocultas en las tres primeras categorías, úsalas al instante o guárdalas para después. (Ver imagen 2)

Casillas especiales:



▪ Casilla de reto:

Al caer en esta casilla toma una tarjeta de reto y sigue las indicaciones ya sea tomar una tarjeta de la categoría indicada o dibujar la frase.

Si tu equipo adivina avanza hasta la casilla señalada por la mano que sale de la parte superior de la casilla, pero si no logran adivinar debes retroceder hasta la casilla señalada por la mano que sale de la parte inferior de la casilla (si la casilla no tiene mano de retroceso permanece allí y termina tu turno).

Nota: ¡Usa la app! Encontrarás divertidas alternativas para superar los retos.



▪ Casilla multicolor (juegan todos):

¡Cuidado! ¡Es momento de robar turnos!

En la casilla multicolor el equipo en turno debe elegir una tarjeta entre Sustantivo, Acción o Mixto.

Solo a un dibujante por equipo se le mostrará la palabra de la tarjeta seleccionada (es decir, todos los equipos dibujarán la misma palabra) se inicia el tiempo y el primer equipo en adivinar continúa con la partida.

Nota: si los equipos responden al tiempo deben tomar una nueva palabra y jugarla.



▪ Casilla ABC:

Al caer en esta casilla tu oponente toma una tarjeta de ABC y tendrá máximo un minuto para escribir en el respaldo de tu tablero de dibujo una palabra según la indicación de la tarjeta (ver imagen 3), una vez hecho esto, el dibujante de tu equipo lee la palabra escrita y gira el tablero de dibujo cuidando de no borrarla para empezar a dibujar y que su equipo adivine.

Nota: pueden acordar la dificultad de las palabras para equilibrar el juego y evitar que tus oponentes escriban palabras demasiado difíciles.

¿Quién gana?

Gana el primer equipo en llegar a la meta.

Notas generales:

- En cualquier circunstancia una vez usada, la tarjeta debe volver al final del mazo correspondiente.
- Pueden haber varias fichas en una casilla.
- Puedes dibujar cualquier cosa relacionada con la palabra.
- Puedes buscar por internet usando parte del tiempo de dibujo o usar un comodín que te lo permita sin descontarte tiempo.
- No dibujes letras ni números a menos que la tarjeta lo indique.
- Solo puedes responder con "sí" o "no", sin usar ruidos, objetos, señalar o hacer mímica con tu equipo.
- Bajo mutuo acuerdo los equipos deciden la precisión de las respuestas.
- **Por ejemplo:** si la palabra es "Marcador" se puede valer "Marcadores" o "Coche" por "Carro" o "Automóvil", etc.
- Se puede cambiar la palabra una vez por turno, si todos los equipos están de acuerdo.



Descarga nuestra app

'Pintografic Ronda'

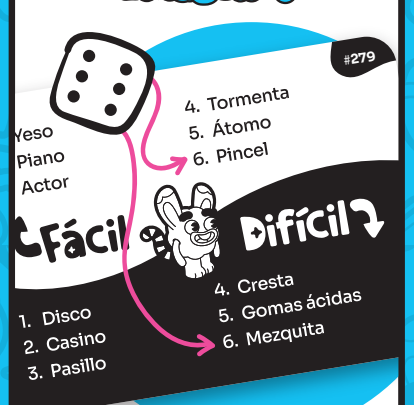
Descárgalo en el App Store

DESCARGAR EN Google Play

Imagen 3



Imagen 4



Ten en Cuenta:

La dificultad de dibujar puede variar según la habilidad artística de cada persona, algunas palabras pueden requerir mayor detalle para su representación visual, lo que las hace más difíciles de dibujar.