

PICTIONARY™

Reglas de juego

INTRODUCCIÓN

Pictionary es un juego para poner tu creatividad en acción. Como en el Pictionary tradicional, se juega en equipos que deberán adivinar palabras que los participantes van dibujando. En esta ocasión, el juego tiene un mazo de cartas tradicional y otro infantil con pistas y palabras para que todos puedan jugar en un nivel de dificultad acorde a su edad.

Y cuando toca el casillero TODOS JUEGAN, van a competir en simultáneo para avanzar en esta carrera frenética de trazos y dibujos...

OBJETIVO

Avanzar en el tablero haciendo dibujos hasta el casillero de llegada. El primer equipo que logre descifrar el dibujo final será el ganador.

PREPARACIÓN

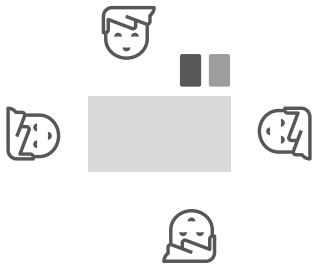
Tomar el mazo de cartas y separar las infantiles (contorno amarillo) de las tradicionales (contorno naranja). Van a observar que las cartas infantiles cuentan con una pista de ayuda para adivinar las palabras de la tarjeta.

Colocar el tablero en el centro de la mesa, agrupar las cartas en dos mazos según su color y colocar uno en cada caja. Poner ambas cajas y el reloj de arena junto al tablero.

Armar equipos de igual cantidad de jugadores. Pueden conformarse hasta cuatro equipos; el juego es más rápido con una menor cantidad de equipos y más jugadores en cada uno.

Repartir a cada equipo un lápiz, un bloc, una carta de categorías y una ficha de color que se coloca en la casilla de inicio del tablero.

Todos los equipos deberán designar un dibujante para realizar la primera palabra, cada equipo tira el dado y el que obtenga el número más alto empieza.



CATEGORÍAS

Cada carta tiene cinco palabras que se identifican con los colores que aparecen en las casillas del tablero:

Amarillo: Objetos, cosas que se pueden ver o tocar. **Azul:** Personas, lugares o animales (pueden ser nombres propios). **Naranja:** Acciones, cosas que se pueden hacer. **Verde:** Palabras difíciles. **Rojo:** Varios, puede ser cualquier tipo de palabra.

En el mazo infantil aparece una categoría especial arriba de la carta que puede servir de pista para los jugadores más chicos.

¡A JUGAR!

La primera casilla del tablero es de color amarillo por lo que la primera palabra a dibujar será de la categoría “objetos”.

Antes de empezar, los equipos acuerdan con qué mazo van a jugar. Si un equipo juega con al menos un niño o niña, se recomienda que utilice el mazo infantil.

Nota: Si un equipo comienza utilizando el mazo infantil y a lo largo del juego considera que puede aumentar el nivel de dificultad, puede cambiar de mazo en cualquier momento.

El dibujante del primer equipo toma una carta de la parte de arriba del mazo y mira la palabra sin que nadie más la vea. Si se trata de una carta infantil el dibujante lee en voz alta la pista en la parte de arriba de la carta (no la palabra de la barra amarilla, ¡esa es la palabra secreta que va a dibujar!).

Se da vuelta el reloj de arena y el dibujante tiene un minuto para dibujar y que su equipo adivine la palabra de la tarjeta. Si algún integrante del equipo acierta antes de que se acabe el tiempo tira el dado y avanza. Se elige un nuevo dibujante que tomará una carta nueva e ilustrará la palabra del color del casillero donde está la ficha del equipo. Cada vez que se adivina una palabra, el equipo tira el dado, cambia de dibujante y sigue jugando.

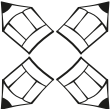
Si no adivinan la palabra dentro del límite de tiempo, el dado pasa al equipo de la izquierda. El equipo que recibe el dado empieza su turno tomando una carta del mazo. Se da vuelta el reloj de arena y empieza un nuevo turno.

La palabra que corresponde al color de la casilla donde esté la ficha del equipo es la que toca dibujar. El único momento en que se tira el dado para avanzar es cuando se acierta la palabra dentro del límite de tiempo o en situación de “todos juegan” (ver TODOS JUEGAN).

Si el equipo no identifica la palabra, se mantiene en la misma casilla del tablero. Puede haber más de una ficha en la misma casilla al mismo tiempo.

TODOS JUEGAN

Si un equipo cae en una casilla TODOS JUEGAN, todos los jugadores de todos los equipos juegan en simultáneo intentando adivinar la palabra.



El dibujante del equipo que tiene el control del dado toma una carta y la muestra a un dibujante de cada equipo. Si durante una instancia de TODOS JUEGAN uno de los dibujantes es adulto y el otro es niño, todos utilizarán el mazo infantil.

Si se utiliza el mazo infantil, los dibujantes deberán anunciar la pista en voz alta y luego dibujar la palabra que corresponda a la categoría TODOS JUEGAN.

Se da vuelta el reloj de arena, y los dibujantes realizarán la misma palabra para sus respectivos equipos de manera simultánea.

El equipo que primero adivine la palabra de la tarjeta gana la ronda, luego tira el dado y avanza. El equipo ganador de la ronda continúa su turno con una nueva palabra.

Si ningún equipo adivina la palabra dentro del límite de tiempo, el dado pasa al siguiente equipo. Este no tira el dado, sino que toma una nueva carta y dibuja la palabra que corresponde al color de casilla donde se encuentra.

CASILLAS COMODINES

Si un equipo está en una casilla comodín, el dibujante puede ver la carta y elegir una palabra de cualquier categoría para dibujar. Si se utiliza el mazo tradicional, antes de empezar a dibujar tiene que anunciar la categoría.



FINAL DE LA PARTIDA

Para ganar, un equipo tiene que llegar a la casilla final TODOS JUEGAN (no es necesario que el número sea exacto). Una vez allí, el equipo que tiene el control del dado deberá ser el primero en adivinar la palabra.

Si ningún equipo adivina la palabra dentro del límite de tiempo, el dado pasa al siguiente equipo a la izquierda.

Si otro equipo es el primero en identificar la palabra, el dado pasa a dicho equipo.

Un equipo que ya está en la casilla final TODOS JUEGAN, no puede ganar si adivina durante una ronda controlada por otro equipo, tiene que recuperar el control del dado e intentar adivinar la palabra ganadora.

Atención: Para los equipos que no están en la casilla final TODOS JUEGAN valen las reglas normales de juego.

GANADOR

El equipo que se encuentre en la última casilla y adivine la palabra durante su turno, gana el juego.

ACLARACIONES

SE PUEDE:

- Separar en sílabas.

- Dibujar cualquier cosa relacionada con la palabra, sin importar cuán indirecta sea la conexión.

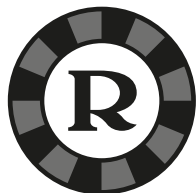
Por ejemplo: Dibujar una naranja para representar el color naranja o una copa de vino para representar el verbo "vino".

NO SE PUEDE:

- Usar letras o números
- Dibujar rayitas para indicar cantidad de letras que tiene una palabra.
- Hablar con tus compañeros de equipo o hacerles señas.

UNA RECOMENDACIÓN...

Antes de comenzar a jugar es importante acordar criterios de precisión para que una palabra se considere válida. Por ejemplo ¿es válido si digo “estornudar” cuando la tarjeta dice “estornudo”? o ¿es aceptable “auto” cuando la tarjeta dice “automóvil”?



@ruibaljuegos



JUGADORES
+4 o 2 EQUIPOS



EDAD
A PARTIR DE 8 AÑOS



DURACIÓN PROMEDIO
45 MINUTOS



CONTIENE

120 CARTAS TRADICIONALES, 80 CARTAS INFANTILES, 2 CAJAS DE CARTAS, 4 CARTAS DE CATEGORÍAS, 4 LÁPICES, 1 BLOC PARA DIBUJAR, 1 TABLERO, 4 FICHAS, 1 RELOJ DE ARENA, 1 DADO Y 1 REGLAMENTO.