

# PiCtIONaRY

## Juego de cartas

### OBJETIVO

SER EL PRIMER EQUIPO EN ACUMULAR 5 PUNTOS ADIVINANDO CORRECTAMENTE LAS PISTAS CREADAS CON LAS CARTAS DE DIBUJOS.

### COMPONENTES

88 cartas de dibujos (dos conjuntos en rojo y azul), 66 cartas de pistas, 2 cartas de categorías, 1 reglamento

### PREPARACIÓN

- ★ Los jugadores se dividen en dos equipos.
- ★ Cada equipo recibe un mazo de CARTAS DE DIBUJOS, rojas o azules, para ser distribuidas frente a cada uno de manera que todas queden visibles.
- ★ Las CARTAS DE PISTAS deben quedar apiladas en el área de juego boca abajo, ocultándose el color que será utilizado en la partida.  
Las cartas de pistas tienen una cara amarilla con pistas para NIÑOS, y una cara azul con pistas para ADULTOS.
- ★ Las PISTAS de color amarillo para NIÑOS no están separadas por categorías, sino que están agrupadas por temas que sirven para dar con la respuesta correcta .
- ★ Las PISTAS de color azul tienen en un extremo los íconos que representan cada categoría:

#### PISTAS PARA ADULTOS



#### PISTAS PARA NIÑOS



PELÍCULAS

Títulos de películas y personajes



TELEVISIÓN

Títulos de programas y personajes



MÚSICA

Títulos de canciones, grupos, instrumentos musicales



VARIAS

Preparate para cualquier cosa

- ★ Las CARTAS DE CATEGORÍA incluyen cuatro íconos de referencia por cada categoría. Cada equipo recibe una.



### ¡A JUGAR!

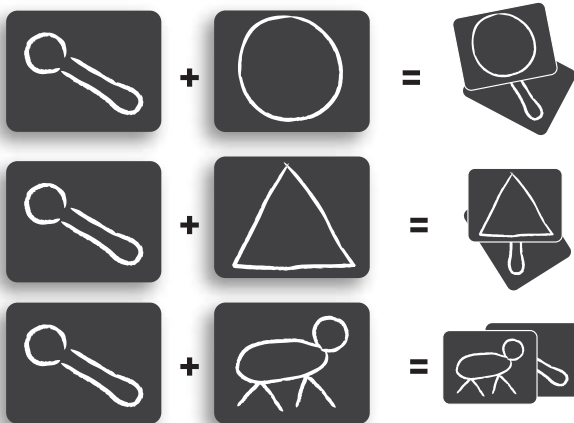
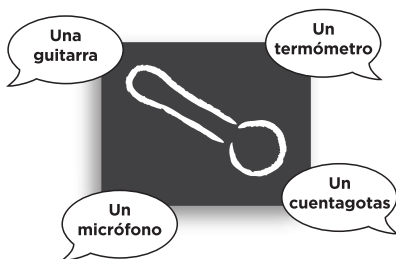
1. Cada equipo selecciona a un jugador para comenzar. El menor de ellos toma una CARTA DE PISTAS y elige un número del 1 al 4 que determinará la categoría para la ronda. Luego se la muestra a su adversario. En el caso de que se juegue con las PISTAS de color amarillo para NIÑOS, los jugadores leen en voz alta el tema de la carta, pero leen la PISTA solo para ellos.

2. En cada ronda todos los equipos juegan en simultáneo compitiendo para adivinar cada PISTA.
  3. Cuando los jugadores estén listos para comenzar, se da la voz de “¡Listos. Ya!”
  4. Los jugadores de cada equipo empiezan inmediatamente a usar sus CARTAS DE DIBUJOS para actuar la misma PISTA, mientras que sus compañeros de equipo deben dar con la respuesta correcta.
  5. El jugador del equipo que ganó la ronda será quien elija un número para la siguiente PISTA.
  6. Por cada ronda, los jugadores les deben indicar a sus compañeros qué CATEGORÍA van a representar.
  7. No hay un límite de cartas de dibujos que se pueden usar para actuar una PISTA.
- Cada PISTA que un equipo acierta suma 1 punto. GANARÁ LA PARTIDA EL EQUIPO QUE HAYA LOGRADO ACUMULAR 5 PUNTOS.

No te sientas restringido por los dibujos sencillos de las cartas, ¡pueden representar cualquier cosa!  
 Por ejemplo, esto puede parecer una cuchara, pero también puede ser:

¡Imaginá las diferentes maneras de usar cada figura! ¡Explorá sus múltiples posibilidades!

Pero no pares ahí, ¡también podés crear nuevas imágenes combinando cartas de dibujos!



¡También podés usar las cartas de dibujos para interactuar con vos o con los objetos en el cuarto! Por ejemplo, podés tomar la carta del dibujo del “reloj” y sostenerla contra tu muñeca para comunicar reloj de pulsera.

Animáte a intentar todo tipo de combinaciones locas. Agarrá las cartas de dibujos, usalas como accesorios, crea escenas de películas. ¡Hacé lo que se te venga a la mente! ¡Vas a ver que estos dibujos valen miles de palabras!

