

¡El juego en el que todos pintan!

PiCtionaRy

Juego



CONTENIDO



CONTENIDO:

123 Tarjetas para adultos, 83 Tarjetas para niños, 2 Cajas para tarjetas, 4 Tarjetas de categorías, 4 Lápices, 4 Libretas de dibujo, 1 Tablero de juego, 4 Fichas, 1 Reloj de arena, 1 Dado, 1 Manual de juego

REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

Por equipos, se debe avanzar casillas en el tablero de juego, adivinando lo que el jugador correspondiente dibuja. Gana el equipo que llega primero a la casilla final y adivina un último dibujo.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Sacar las tarjetas de categorías de la baraja de tarjetas para adultos y poner las tarjetas para adultos en una de las cajas para tarjetas. Poner las tarjetas para niños en la otra caja y situar el reloj de arena y las cajas de tarjetas en un lugar donde todos los jugadores puedan acceder fácilmente a ellos.

Dividir a los jugadores en equipos (máximo 4 equipos). El juego resulta más ágil y divertido cuantos menos equipos y más jugadores por equipo haya.

Repartir a cada equipo un lápiz, una libreta de dibujo, una tarjeta de categoría y una ficha en forma de cubo, ficha que debe situarse en la casilla de salida.

Cada equipo elige a uno de sus jugadores como 'dibujante'. Este jugador será el que dibuje la palabra de la primera tarjeta.

Para empezar, cada equipo lanza el dado y empieza a jugar el equipo que saque el número mayor.

CATEGORÍAS

Cada tarjeta de adultos tiene 5 categorías, que se corresponden con los colores de las casillas del tablero.

AMARILLO - Objeto (en un sentido amplio: cosas que se pueden ver o tocar, partes de personas o animales, alimentos, etc)

AZUL - Persona/Lugar/Animal (incluyendo nombres propios de personajes reales o de ficción o de personas famosas).

NARANJA - Acción (cosas que se pueden hacer).

VERDE - Difícil (palabras difíciles de dibujar y/o adivinar).

ROJO - Varios (cualquier tipo de palabra).

En las tarjetas para niños, se indica la categoría a la cual pertenecen todas las palabras de esa tarjeta.

MECÁNICA DE JUEGO

La casilla de salida, como otras casillas del tablero, es una casilla de color amarillo, que corresponde a OBJETO en las tarjetas para adultos y en las de niños, es la palabra marcada en amarillo. Por lo tanto, la primera palabra que debe dibujar el equipo correspondiente debe pertenecer a esta categoría (amarilla). En la primera jugada de la partida, no se lanza el dado.

El dibujante del equipo que empieza a jugar coge la primera tarjeta de la caja correspondiente (recomendamos que si en el equipo hay niños, se coja una tarjeta de niños). Luego, debe leer la palabra que le toca dibujar, procurando que los demás no la vean. Si se trata de una tarjeta para niños, el dibujante debe leer en voz alta la CATEGORÍA (situada en la parte de arriba de la tarjeta), para informar a su equipo. Cuidado, no debe leer la palabra amarilla (esa es la palabra secreta que deberá dibujar), sino la CATEGORÍA, a la que pertenecen todas las palabras de esa tarjeta.

Se da la vuelta al reloj de arena. A partir de ese momento, el dibujante dispone de un minuto para dibujar la palabra y que su equipo la adivine. Si su equipo la adivina antes de que se acabe el tiempo, sigue siendo su turno, es decir, ese equipo lanza el dado, avanza casillas y elige un nuevo jugador como dibujante. Este coge una nueva tarjeta y dibuja la palabra correspondiente al color de la casilla donde se encuentra su ficha. Atención: todos los jugadores se turnan para ser el dibujante de su equipo. Cada nueva palabra debe ser dibujada por un jugador distinto a la anterior.

El juego continúa de la misma manera, es decir, el mismo equipo lanza el dado, avanza casillas, elige un nuevo dibujante, etc., hasta que no consigan adivinar la palabra dibujada.

Cuando el equipo no consigue adivinar la palabra antes de que se acabe el tiempo, debe pasar el dado al equipo situado a su derecha. Este empieza a jugar cogiendo una nueva tarjeta, NO LANZANDO EL DADO. Seguidamente, se da la vuelta al reloj de arena y el dibujante de este nuevo equipo empieza a dibujar.

La palabra a dibujar es siempre la del color correspondiente a la casilla donde se encuentra la ficha de ese equipo. Las ÚNICAS ocasiones en que se lanza el dado para mover ficha es cuando el equipo adivina la palabra dentro del tiempo límite y cuando el equipo es el primero en adivinar la palabra en una jugada 'Todos juegan' (ver apartado 'Todos juegan').

Un equipo no puede mover su ficha a menos que adivine la palabra dibujada, es decir, debe mantener su ficha en la misma casilla hasta adivinar una palabra.

Una misma casilla puede estar ocupada por varias fichas al mismo tiempo.



CASILLA ¡ALTO!

Este es el dibujo de la casilla ¡Alto!.

En el tablero hay 3 casillas ¡Alto!, que obligan a los jugadores a detener su ficha en ellas. Independientemente del número que haya salido en el dado, cuando una ficha pasa por una casilla ¡Alto!, debe detenerse ahí y no puede avanzar hasta que el equipo propietario de la ficha consiga adivinar la palabra del color de la casilla.



TODOS JUEGAN

Cuando uno de los equipos llega a una casilla 'Todos juegan', todos los equipos deben intentar adivinar la misma palabra simultáneamente. El dibujante del equipo cuya ficha ha llegado a la casilla 'Todos juegan' coge una tarjeta de la caja de adultos o niños, según corresponda, y muestra a los dibujantes de los otros equipos la palabra que deben dibujar. Si la tarjeta es de adultos, los dibujantes deberán dibujar la palabra del color de la casilla 'Todos juegan' donde está la ficha. Si la tarjeta es de niños, los dibujantes deberán leer en voz alta la categoría escrita en la tarjeta y luego dibujar la palabra del color de la casilla 'Todos juegan' donde está la ficha. Se da la vuelta al reloj de arena y todos los dibujantes a la vez empiezan a dibujar la misma palabra, cada uno a su equipo.

ATENCIÓN: si en una jugada 'Todos juegan' se da el caso de que uno o más de los dibujantes son adultos y otro u otros son niños, se debe coger una tarjeta de niños, incluso si es el equipo del dibujante adulto el que ha caído en la casilla 'Todos juegan'.

Gana el primer equipo que consigue adivinar la palabra, aunque no fuera este el equipo que ostentaba el turno al inicio de la jugada 'Todos juegan'. El equipo ganador lanza el dado, avanza su ficha el número de casillas indicado por el dado y sigue jugando, cogiendo una nueva tarjeta.

Si ninguno de los equipos consigue adivinar la palabra antes de que se acabe el tiempo, el equipo que ostentaba el turno al inicio de la jugada pasa el dado al equipo situado a su derecha. Este equipo no lanza el dado, sino que sigue jugando, cogiendo una nueva tarjeta, eligiendo un dibujante y dibujando la palabra correspondiente al color de la casilla donde se encuentra su ficha de juego.

RECORDAD: el equipo que adivine primero la palabra 'Todos juegan' recibe inmediatamente el dado, lo lanza, mueve su ficha el número de casillas indicado por el dado y toma una nueva tarjeta para seguir jugando.



CASILLAS COMODÍN

Si un equipo llega a una casilla comodín, el dibujante de dicho equipo puede leer todas las palabras de una tarjeta y decidir cuál de ellas prefiere dibujar (en tarjetas de niños) o decidir con qué categoría quiere jugar (en tarjetas de adultos). En el caso de las tarjetas de adultos, antes de empezar a dibujar, debe decir en voz alta la categoría a la que pertenece la palabra que ha elegido.

GANADOR DEL JUEGO

Gana el equipo que llega primero a la casilla final (no se necesita sacar el número exacto en el dado para llegar, puede hacerse con un número mayor). Atención: la casilla final es una casilla 'Todos juegan'. Una vez allí, debe adivinar una última palabra para ganar.

Si ninguno de los equipos consigue adivinar la palabra 'Todos juegan' antes de que se acabe el tiempo, el dado pasa al equipo situado a la derecha del equipo que ha llegado a la casilla final.

Si el equipo que adivina la palabra 'Todos juegan' no es el que había llegado a la casilla final, el dado pasa a dicho equipo.

El equipo que llega a la casilla final 'Todos juegan' no puede ganar si otro equipo tiene el dado. Es decir, primero debe recuperar el control del dado para tener opción a ganar y luego adivinar la palabra final 'Todos juegan'.

Atención: para los equipos que no están situados en la casilla final 'Todos juegan', rigen las reglas normales del juego.

PARTIDAS CORTAS



Si se desea jugar una partida más corta, recomendamos empezar en una casilla de salida diferente.

Atención: las casillas de salida posibles están marcadas con puntos negros. La normal está marcada con tres puntos negros, la mediana con dos puntos negros y la de la partida más corta con un punto negro. Sea cual sea la casilla de salida elegida, se empieza a jugar adivinando una palabra del color de dicha casilla.

Está permitido / no está permitido

Está permitido...

- Dibujar cualquier cosa relacionada con la palabra o concepto a adivinar, por muy lejana que parezca la relación entre ellos.
- Dividir las palabras en sílabas para dibujarlas.
- Guiarse por la fonética de la palabra y no por su significado. Es decir, si la palabra a dibujar es "vota", pero el jugador prefiere dibujar "bota" porque le parece más fácil, puede hacerlo. Del mismo modo, cuando la palabra a dibujar es polisémica, el dibujante decidirá cuál de los significados le parece más fácil de dibujar. Por ejemplo, si la palabra es "mono", puede dibujar un simio o una prenda de ropa.

No está permitido...

- Señalarse la oreja para indicar que 'la palabra suena como' o palitos para indicar el número de letras que tiene la palabra.
- Dibujar letras o números.
- Hablar a los compañeros del equipo.
- Utilizar lenguaje de signos.

¿QUÉ ES ACEPTABLE Y QUÉ NO LO ES?

Antes de empezar a jugar, los equipos deben ponerse de acuerdo y determinar lo precisas que tienen que ser las respuestas. ¿Se acepta 'portátil' si lo que dice la tarjeta es 'ordenador portátil'? ¿O 'Almodóvar' si en la tarjeta pone 'Pedro Almodóvar'?

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Todos los derechos reservados.

T8188-0725



Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10
http://www.servicemattel.com/es. Mattel Portugal Lda., Av. da República, n° 90/96, 2° andar
Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com. Mattel
Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

ITEM NO.: T8188	LANG.: SS3	GRAPHIC DESIGNER: Ruan Jane	PROOF APPROVAL	
PART CODE: T8188-0725		PI ENGINEER:	SIGN OFF	
ITEM NAME: Pictionary Family Edition		PROJECT ENGINEER:	(GRAPHIC):	
TOY YEAR: 2010 Fall		CS VENDOR: IASIK		
PKG. SIZE: 6" x 11.7"		SOFTWARE: InDesign CS2		
PKG. SPEC.: INSTRUCTION SHEET	VER.: 1 Sku	COLOR PROFILE/LPI: Mag C2S / 175lpi	DATE:	
BLANK SIZE: 9.5" x 12.75"		CS DATE: 11/22/10		
NOTES TO PRINTER: Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.				