

## VARIANTE PARA 3 6 4 JUGADORES

En este caso, el coordinador además del significado correcto (copiado del dorso de la tarjeta) deberá presentar una definición inventada por él, con esto se lograrán mayores posibilidades de engaño. En este caso si todos votaron la definición engañosa del coordinador, él recibirá solamente los 3 puntos, no recibiendo el puntaje por los votos obtenidos.

## 2 JUGADORES

Un jugador elige cualquiera de las 5 palabras de una tarjeta y la lee en voz alta, luego lee las 5 definiciones que están al dorso. El otro jugador deberá acertar cual de las definiciones es la correcta. Si acierta gana 2 puntos y mueve su ficha 2 espacios. Si responde incorrectamente, el contrario gana 1 punto y mueve 1 espacio. Se invierten los roles y el juego sigue así hasta el final.

## IMPORTANTE

Cuando una palabra tiene más de un significado, solo se tomará en cuenta el que figura al dorso de la tarjeta.

## MEDIDOR DE NEURONAS

En la parte superior del tablero encontrará un exclusivo medidor. En el momento en que uno de los jugadores llegue al **GRAN BLEFF** (ganando el juego) el resto de los jugadores encontrará "su medida" de acuerdo al color del casillero en que quedó su ficha en el tablero.

Si terminó en los últimos lugares, no se desanime, justifíquese ante los otros jugadores con una mentira inteligente !



# BLEFF

## El Juego del Diccionario

# Reglas del Juego



2 a 6 jugadores

Contenido: 1 Tablero, 1 reloj de arena, 400 tarjetas con palabras, “hojas de definiciones”, 6 peones.

### OBJETIVO

ser el primero en llegar a GRAN BLEFF.

### PREPARACION

Cada jugador recibe “una hoja de definiciones”, escoge un peón de color y lo coloca en el punto de inicio del tablero (Salida).

### DESARROLLO DEL JUEGO

1. Se elige uno de los jugadores para ser el coordinador de la primera ronda.
2. El coordinador retira la primer tarjeta de la caja, sin que nadie vea su contenido.
3. A continuación el coordinador elige una de las cinco palabras de la tarjeta y la lee en voz alta. Los demás jugadores anotan la palabra en el espacio correspondiente de su “hoja de definiciones”.
4. El coordinador da vuelta el reloj de arena y los jugadores tendrán un minuto y medio para escribir sus definiciones.
5. Al escribir su definición el jugador tiene dos alternativas:
  - **Saber el significado y escribirlo correctamente.**
  - **No saberlo y mentir a sus adversarios escribiendo una definición engañosa.**Piénselo, si no lo sabe invente, pero haga parecer su respuesta como correcta !
6. Mientras los otros jugadores escriben sus definiciones, el coordinador anota la respuesta correcta en su “hoja de definiciones” Las definiciones correctas están al dorso de las tarjetas de palabras. Por ejemplo: la definición 1 corresponde a la palabra 1 y así sucesivamente.
7. El coordinador recoge todas las respuestas verificando que sean legibles y lee en voz alta todas las definiciones, inclusive la suya, no mencionando quienes la escribieron.  
(El coordinador deberá disimular al leer las respuestas para que el tono de su voz no de ninguna pista).
8. El coordinador debe leer las definiciones cuantas veces sea necesario.

9. Por turno, en el sentido de las agujas del reloj y a partir del coordinador, cada jugador deberá decidir por cual de las definiciones vota. El coordinador anota la inicial de la persona que votó en la “hoja de definiciones” que recibió el voto, en el lugar denominado “puntos”.
10. Luego que todos han votado, el coordinador revela el significado correcto. Se contabilizan los puntos y de acuerdo a estos se mueven las fichas en el tablero (ver **PUNTUACION**). El coordinador es el encargado de sumar los puntos.
11. El jugador que está a la izquierda del coordinador, será el nuevo coordinador y el juego continuará de la misma manera.

### PUNTUACION

- 1 punto** para cada jugador por cada voto que reciba su definición.
- 2 puntos** para cada jugador que vote por el significado correcto.
- 3 puntos** para cada jugador cuya definición es la correcta.
- 3 puntos** para el coordinador, solamente si ningún jugador elige el significado correcto.

### OBSERVACIONES

Un jugador puede, como opción para engañar a sus adversarios, votar por su propia definición, pero no recibirá ningún punto por ese voto. El jugador avanza en el tablero un número de casillas igual al número de puntos que obtiene en cada ronda.

### NOTAS

1. Si el coordinador recibe una definición correcta, no debe leerla en voz alta. La dejará de lado, otorgándole automáticamente 3 puntos al jugador que la propuso y la leerá en voz alta al final de la jugada (el jugador moverá su ficha 3 espacios). La jugada sigue normalmente (con una definición menos) pero el jugador que escribió la definición correcta no tomará parte en la votación.
2. Si el coordinador recibe más de una definición correcta, la rueda se cancela y el coordinador escogerá una nueva tarjeta. No obstante, los jugadores que dieron las definiciones correctas reciben los 3 puntos.

---

**\* DEFINICION:** antes de comenzar la partida los jugadores deberán acordar el nivel de exactitud que deberán tener las respuestas.