



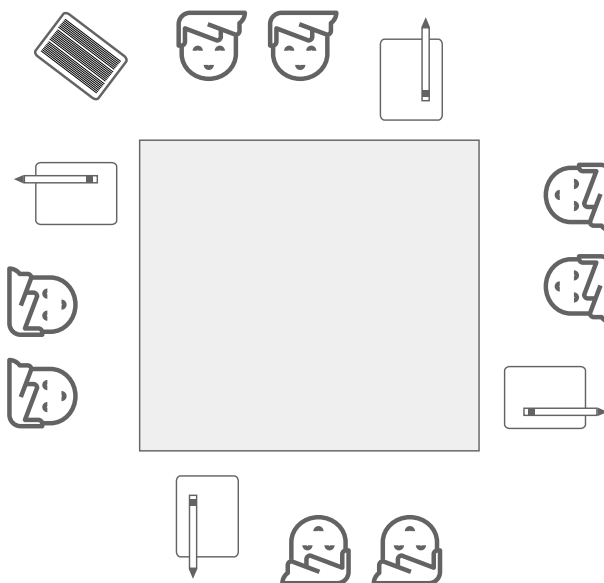
REGLAS
DE
JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

Avanzar hasta el final del tablero descifrando los dibujos que realice tu compañero de juego.



- ◆ **CANTIDAD DE JUGADORES:** 4 a 8 jugadores en equipos.
- ◆ **COMPONENTES DEL JUEGO:** 1 tablero, 4 peones, 144 tarjetas, 1 reloj de arena, 4 blocks, 4 lápices, 1 porta tarjetas, *ruletra*, 1 reglamento.
- ◆ **PREPARACIÓN**



Colocar el tablero en el centro de la mesa.

Ubicar a un costado el porta tarjetas; con las tarjetas de palabras dentro.

Los jugadores deberán agruparse en equipos de 2 jugadores (que mantendrán a lo largo de todo el juego). Cada equipo deberá acordar quién será el dibujante y quién será el socio.

Las parejas deberán sentarse enfrentadas, quedando así todos los jugadores sentados alrededor del tablero, alternados según equipos.

Cada pareja elige un color de peón y lo coloca en el casillero de salida del tablero.

Se reparte a cada pareja un block y un lápiz.



◆ DESARROLLO DEL JUEGO

Los dibujantes de cada pareja hacen girar la *ruletra* y quien obtenga la letra más cercana al comienzo del abecedario será el primero en jugar.

El primer dibujante hace girar nuevamente la *ruletra* y coloca su peón en el primer casillero que contenga la letra obtenida. Luego toma una tarjeta sin que otros puedan verla y activa el reloj de arena.

De la tarjeta de palabras, el jugador debe tomar sólo aquella cuya inicial es la letra indicada por la *ruletra*.

El dibujante realiza un dibujo que intente comunicar a su socio la palabra indicada de la manera más fiel posible. Su socio deberá descifrarla antes de que finalice el tiempo que marca el reloj de arena, contando con la letra inicial como ayuda.

Si el socio logra dar con la palabra dentro del tiempo, el dibujante hará girar nuevamente la *ruletra* y el equipo avanza con su peón hasta la casilla que contenga la letra indicada, se toma otra tarjeta y vuelve a jugar. Si no lo logra, finaliza el turno de la pareja y el dibujante deberá entregar la Ruletra al dibujante que tiene a su izquierda.

CASILLEROS ESPECIALES



*Cuando un jugador cae en un casillero señalado con la leyenda **Dibuja mi Socio**, se invierten las funciones: el socio dibuja y el dibujante adivina.*



*Cuando un jugador cae en un casillero señalado con la leyenda **Participan Todos** y el socio no logra interpretar la palabra a tiempo, intentará hacerlo el jugador de su izquierda. Si falla lo hará el siguiente y así sucesivamente continuando la ronda de jugadores. Sólo se permite un intento por jugador. Si nadie acierta, el juego continúa normalmente.*

FIN DEL JUEGO

Gana la pareja que al hacer girar la *ruletra* avance y sobrepase el último casillero.

En caso de caer en el último, deberá hacer uso de su turno normalmente.





www.ruibalgames.com

www.facebook.com/ruibalsrl

Escribinos a juegos@ruibalgames.com
Fabricado por **Ruibal S.R.L.** - Corrales 2444 - CABA

Ilustración: Laura Varsky / Arte y diseño: María M. Aramburu