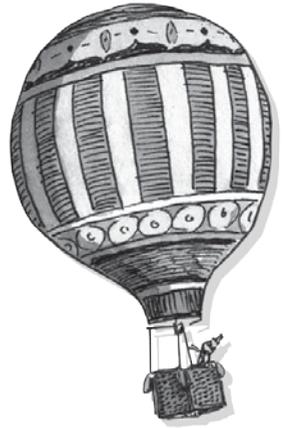




*El*  
**MACANUDO**





“El que tiene imaginación, con qué facilidad  
saca de la nada un mundo.”

**Gustavo Adolfo Bécquer**



 /JuegosMaldon

Impreso en Buenos Aires en abril de 2017

Fabricado en Argentina por **Maldón S.R.L.**

Godoy Cruz 2027, CP 1018

Capital Federal

[www.maldon.com.ar](http://www.maldon.com.ar)

Diseño: Christian Argiz

Ilustraciones: Liniers

Todos los dibujos en el juego pertenecen a la tira Macanudo de Liniers publicada en el diario La Nación

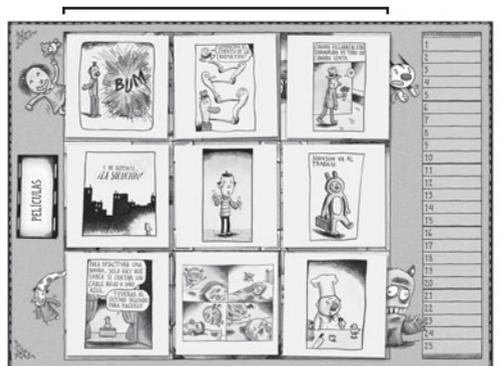
## ORGANIZANDO LA MESA DE JUEGO



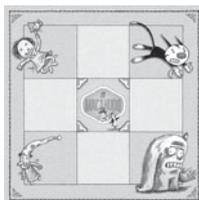
Tarjetas de categorías



Tarjetas de dibujos



Marcador de puntajes



### Minitableros:

Son versiones individuales del tablero central. Los personajes sirven de referencia para identificar la ubicación de los dibujos cuando se realiza la votación.

Cada jugador tomará un **minitablero** y una **ficha** de juego, un lápiz y una hoja de papel. Se ubicará en la mesa el tablero grande (de la mejor manera para que todos los jugadores lo vean), el mazo de tarjetas de categorías y los peones en el marcador de puntaje (uno por cada jugador).

El jugador que más personajes de la tira Macanudo pueda nombrar, comienza el turno. Pondrá nueve dibujos sobre el tablero central y determinará la categoría del turno. Para determinar la categoría tiene dos opciones: dar vuelta una tarjeta de categorías en el tablero o inventar una categoría personal (ver **Sobre las categorías**).

Una vez determinada la categoría, todos los jugadores, al mismo tiempo y en secreto, deberán elegir un dibujo y escribir en su hoja una pista que pertenezca a la categoría para referirse a él. La pista puede ser una palabra, una oración o hasta varias oraciones dependiendo de la categoría en juego: canciones, frases, personajes, fechas, etc. **Tu objetivo es lograr que con esta pista algún otro jugador (pero nunca todos) adivine el dibujo que elegiste.** Esta pista se mantendrá en secreto hasta ocupar el rol de intérprete.

Una vez que todos hayan escrito su pista, el jugador que comenzó el turno tomará el rol de intérprete y leerá en voz alta su pista, sin decir a qué dibujo hace referencia. El resto de los jugadores deberá determinar en secreto a cuál de los dibujos en el tablero se está refiriendo el intérprete. Cada jugador marcará en su minitablero su elección manteniéndola oculta del resto de los jugadores. Una vez que todos hayan marcado su elección -y el intérprete haya marcado en su minitablero la opción correcta- todos harán visible sus minitablero para comparar. Se contabilizará el puntaje en el marcador de acuerdo a lo siguiente:

-Si <b>todos adivinaron</b> el dibujo correcto - <b>Nadie adivinó</b> el dibujo correcto	Intérprete: <b>0</b> Jugadores: <b>2</b>
<b>Alguno adivinó</b> el dibujo pero no todos	Interprete: <b>+1</b> por cada jugador que adivinó Jugadores: <b>+1</b> (los que adivinaron)

Una vez contabilizado el puntaje, el rol del intérprete pasará al jugador de la derecha. Este dirá su pista en voz alta, los otros jugadores votarán, se contabilizará el puntaje y continuará la ronda de la misma manera hasta que todos hayan cumplido el rol de intérprete. Si alguno de los jugadores no escribió ninguna pista, no asumirá el rol de intérprete, pero no perderá derecho a voto cuando los otros jugadores sean intérpretes.

El jugador a la derecha de quién comenzó el turno anterior será el encargado de elegir la nueva categoría, ubicar nueve nuevos dibujos sobre el tablero y comenzar el nuevo turno

**El primer jugador en llegar a los 25 puntos será el ganador.**

## **SOBRE LAS CATEGORÍAS**

El juego trae un mazo de tarjetas de categorías. En cada turno, el jugador a cargo podrá elegir dar vuelta al azar una de estas tarjetas o inventar una categoría a su antojo. Las categorías con las que cuenta el juego son:

- Canciones
- Dichos, refranes y frases célebres
- Estados de ánimo
- Fecha
- Libros

Lugares  
 Marcas y slogans  
 Momentos históricos  
 Películas  
 Personajes  
 Programas de TV y series  
 Una palabras que empiezan con la letra ... (el jugador que dió vuelta la categoría decide esta letra)

En cada turno los jugadores deberán pensar una pista que pertenezca la categoría en juego para referirse a alguno de los dibujos. Esta "pista" puede ser una palabra, una oración, un número, un sonido o cualquier tipo de expresión. La naturaleza de la frase está determinada por la misma categoría. El nivel de especificidad dependerá del criterio de los jugadores en la mesa:

Categorías	Ejemplos
Canciones	"Sin gamulán" / Hace frío y estoy lejos de caaaaasa / Tanana naaaaa, tana naaaaaa (Se puede decir el título, cantar una parte, tararearla)
Momento Histórico	Guerra fría / Argentina gana la Copa del mundo en el mundial 86 / Caída de las torres gemelas (El nivel de especificidad es abierto)
Fecha	17 de octubre del 45 / San Valentín / Domingo de Pascua / El cumpleaños de mi Papá
Palabras que empiezan con P	Presidente / Pepino / Papafríta
Onomatopeyas	Burp / Guau / eyyyy

**Recomendamos** comenzar el juego con las categorías de las tarjetas para romper un poco el hielo y soltarse. Luego, les sugerimos intensamente que **armen sus propias categorías** de acuerdo a los jugadores, grupos de amigos y contextos. Éstas **son más divertidas**.

Si están faltos de ideas, o quieren algunas categorías nuevas, les pasamos algunas (y les dejamos espacio para que vayan anotando sus preferidas)

## ALGUNAS CATEGORÍAS MÁS

1	¿De dónde viene?
2	¿Qué está pensando?
3	¿Qué estaba pensando Liniers cuando dibujó esta tira?
4	Animales
5	Apellidos
6	Bandas y cantantes
7	Ciudades
8	Cosas para la cartera de la dama o el bolsillo del caballero
9	Cuentos infantiles
10	Deportistas
11	Disciplinas científicas
12	Frases de una canción
13	Gente que conocemos
14	Juegos
15	Líderes políticos
16	Materias de la primaria y secundaria

17	Miedos
18	Momentos en la vida de...
19	Musicales
20	Obras de arte
21	Oficios y profesiones
22	Onomatopeyas
23	Páginas de internet
24	Palabras de 5 letras
25	Películas argentinas
26	Personajes de novela de tv
27	Platos de comida
28	Relaciones de parentesco
29	Signos del Zodiaco
30	Slogans
31	Titulares del diario
32	Verbos

## MIS CATEGORÍAS

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

## OTROS JUEGOS DE MALDÓN:

# EL ERUDITO



El Erudito es un juego de mesa de preguntas con apuestas donde no necesariamente gana el que más sabe sino el que mejor razona. La diferencia con los clásicos juegos de preguntas es que las categorías en vez de estar divididas por temas, están divididas por formato de pregunta: asociación, secuencia, aproximación y en común.

El Melómano es un juego de mesa para los amantes de la música en español cuyo objetivo es ganar tres discos de platino. Para ello, los jugadores deberán cantar y responder preguntas de canciones que han sido éxitos en distintos géneros musicales, desde los clásicos boleros de Luis Miguel y las inolvidables cumbias de Gilda, hasta el revolucionario y poético rock del Indio Solari.



El Memorioso es un juego al estilo Tutti Frutti en el que la memoria y la agilidad mental son clave para ganar. El objetivo es recordar la mayor cantidad posible de elementos de la lista antes de que se acabe el tiempo.

El Switcher es un juego de estrategia donde gana el jugador que primero forme todas las figuras de su mazo en el tablero con los movimientos de sus cartas. Se puede jugar de 2 a 4 jugadores.



★ EL SWITCHER ★



El cinefilo es un juego de mesa para los amantes del séptimo arte. Contiene 448 escenas de películas dibujadas y más de 1700 preguntas para divertirte con familia y amigos demostrando todo lo que sabés de cine.

El Futbolero es un juego de preguntas para los fanáticos del fútbol. Pueden jugar de dos a cuatro jugadores. El objetivo del juego es formar dos líneas de gol en el tablero. El juego trae 500 tarjetas con 1000 preguntas. Para ello el jugador contará con pelotas que sólo podrá ubicar en el tablero cuando responda correctamente preguntas sobre el deporte más lindo del mundo.



Un juego de cartas para grandes y chicos en donde deberán recolectar elementos para convertirse en el próximo aprendiz de La Macarena. En cada mano se disputan los 4 elementos que se ganarán coleccionando cartas al jugar en los 7 pozos dispuestos alrededor del mazo.

TAMBIÉN TENEMOS JUEGOS PARA NIÑOS. ENTRÁ EN NUESTRA PÁGINA Y CONOCELOS.



(che, si te divertís, recomendolo,  
que somos jóvenes y no tenemos plata para publicidad)