

# Junior PICTIONARY®



## REGLAS DE JUEGO

Esta versión del Pictionary —el juego en el que todos dibujan— está destinada especialmente a niños de 7 a 12 años. Contiene 1200 palabras seleccionadas cuidadosamente. Al igual que en la popular versión para adultos, los jugadores dibujan una palabra y sus respectivos equipos deberán adivinarla en menos de un minuto.

### OBJETIVO

AVANZAR POR EL TABLERO HACIENDO DIBUJOS EN EQUIPO HASTA EL CASILLERO DE LLEGADA. EL PRIMER EQUIPO EN DESCIFRAR EL DIBUJO FINAL SERÁ GANADOR.

### COMPONENTES

• 120 cartas doble faz con palabras y un tema (1200 palabras), 2 lápices, 2 blocs de dibujo, 1 tablero de juego, 2 cubos de colores, 1 reloj de arena, 1 dado, 1 reglamento.

### PREPARACIÓN

Los jugadores se dividen en dos equipos con el mismo número de participantes aproximadamente.

Pictionary Junior incluye dos conjuntos de cartas con diferente nivel de dificultad. Las cartas de color azul contienen palabras más sencillas de dibujar, especiales para los niños más pequeños, entre los 7 y los 9 años. Las cartas de color rojo, un poco más difíciles de dibujar, están diseñadas para los niños más grandes, entre los 10 y los 12 años.

Se sugiere comenzar a jugar con las cartas azules y, más tarde, continuar con las rojas. También se puede conformar equipos con jugadores de distintas edades y jugar con los dos conjuntos de cartas.

A cada equipo le corresponde un lápiz, un bloc de dibujo y un cubo de colores que se coloca en el casillero de PARTIDA.

Cada equipo elige a un jugador para dibujar la primera palabra. Ambos jugadores lanzan el dado y el equipo que obtenga el número más alto comienza la partida.

### ¡A JUGAR!



#### TODOS JUEGAN

El primer casillero del tablero representa la categoría TODOS JUEGAN. Esto quiere decir que los dos jugadores dibujan para sus respectivos equipos la misma palabra, al mismo tiempo.

El jugador que inicia la partida toma una carta y lee el tema en voz alta para dar una pista de la categoría. Luego, le muestra la carta solo a su adversario —el resto de los jugadores no puede verla— y de inmediato se da vuelta el reloj de arena. Los jugadores tienen un minuto para dibujar a sus equipo quienes tienen que ser los primeros en adivinar de qué palabra se trata.

- Si se termina el tiempo y ningún equipo logra acertar la palabra, pierde el turno el equipo que había comenzado la partida. El equipo adversario seleccionará a otro dibujante y se repetirán las mismas acciones hasta que alguno logre acertar la palabra, sin lanzar el dado.

- Si uno de los dos equipos logra adivinar cuál es la palabra de la categoría TODOS JUEGAN antes de que se haya terminado el tiempo, lanza el dado y mueve su cubo avanzando por el tablero de acuerdo al número que haya salido. Ese equipo elige a un nuevo dibujante quien toma una carta para dibujar otra palabra.

¡Atención! Si algún equipo cae en un casillero TODOS JUEGAN se aplican las mismas reglas.

#### SOLO JUEGA UN EQUIPO



Este símbolo significa que una palabra solo puede ser dibujada por el equipo que cayó en ese casillero del tablero.

Un nuevo dibujante retira una carta, lee en voz alta el tema, pero lee solo para sí la palabra del color del casillero en el que se encuentra su cubo en el tablero. Se da vuelta el reloj de arena y solo adivinan los jugadores del equipo del dibujante.

Si el equipo logra adivinar la palabra antes de que se termine el tiempo, lanza el dado moviendo su cubo tantos casilleros como allí se indique. Se elige a un nuevo dibujante para la siguiente ronda.

Si el equipo no acierta la palabra dentro del límite de tiempo, pierde el control del dado, pasando este al equipo adversario.

#### FIN DE LA PARTIDA

El primer equipo en llegar al casillero LLEGADA (sin necesidad de obtener los números exactos en el dado) y acertar la última palabra, gana la partida. Como el casillero de LLEGADA es de la categoría TODOS JUEGAN, la palabra a ser adivinada se juega con las reglas indicadas más arriba.

¡Atención! Para ganar la partida, el equipo tiene que adivinar correctamente la última palabra de la categoría TODOS JUEGAN.

#### NO SE PUEDE...

- hablar con los integrantes de su equipo ni hacer señas.
- escribir letras o números

#### OTRAS REGLAS

- Dentro de cada equipo, todos los jugadores son dibujantes. Por cada ronda debe dibujar un jugador diferente.
- Si hay apenas tres jugadores, uno de ellos siempre será dibujante y los otros dos jugarán uno contra el otro.
- Los casilleros del tablero pueden ser compartidos por los cubos de ambos equipos.
- Si los niños más grandes quieren que la partida sea más emocionante, se les sugiere no leer el tema de la carta en el inicio de cada ronda.
- Se puede ajustar el límite de tiempo para ayudar a los niños más pequeños, dando vuelta una vez más el reloj de arena.
- Se puede usar más de una hoja de papel para dibujar la misma palabra.
- Se puede usar lápices de distintos colores para dar más vida a los dibujos, siempre que se respete el límite de tiempo acordado.

#### LA EXACTITUD DE LA RESPUESTA

Antes de comenzar la partida, los jugadores acuerdan cómo debe ser una respuesta correcta. Por ejemplo, ¿se acierta si adivina "senda" por "senda peatonal"? ¡Solo los jugadores lo pueden decidir!

