

4. CÓMO GANAR

Cuando todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos para describir palabras, ¡el equipo que tenga más puntos es el ganador!

Si hay un empate, seguid jugando.

5. DADO CAMBIA-JUEGO

Si ya dominas el juego clásico, ¡aumenta el desafío tirando el dado cambia-juego antes de que empiece el tiempo!



UN ADIVINADOR

Se elige solo un compañero de equipo para que adivine en tu turno.



TIEMPO DOBLE

Cuando acabe el tiempo, ¡dale la vuelta al reloj otra vez y sigue jugando!

Para que sea justo, el otro equipo hace lo mismo en su siguiente turno.



ESTATUA

Quédate sentado y sin moverte cuando estés dando pistas. El otro equipo da la vuelta a tus cartas.



TODOS JUEGAN

Los dos equipos pueden intentar adivinar la palabra que se describe.



JUEGO CLÁSICO

No hagas nada. Sigue las reglas clásicas.

Guía del juego



¡Un juego de
diversión
sin fin!

© 2013 Hersch and Company.
© 2013 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.
Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia, S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia.
NIF B-96897251. Tel: (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es.

Todas las marcas registradas y nombres propios de terceras partes mencionados en este juego están utilizados sin permiso, y ni los propietarios de las marcas registradas ni las partes nombradas han apoyado, promocionado o autorizado tal uso en este juego.

www.hasbro.es

game.com



0413A4626105 00

CONTENIDO

260 cartas • Soporte para las cartas • Bocina • Reloj de arena
• Bloc de puntuación • Dado cambia-juego.

EDAD
13+

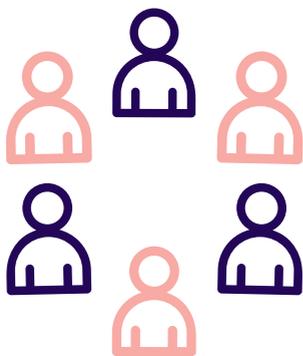


4+
JUGADORES

1. ¡PREPARA EL JUEGO!

1 DIVIDÍOS EN 2 EQUIPOS

Sentaos de esta manera para poder vigilaros bien.



2 ORDENA LAS CARTAS

- Se elige el color de las palabras para jugar esta partida (usad un color diferente en la próxima partida para jugar con palabras nuevas).
- Comprueba que todas las cartas estén situadas en la misma dirección.
- Coloca un montón en el soporte para las cartas con tu color elegido mirando hacia abajo.



2. OBJETIVO

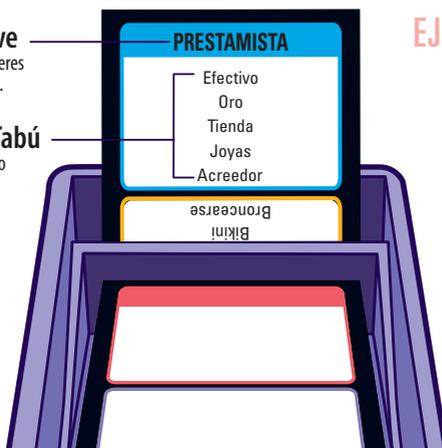
Conseguir que tu equipo diga la palabra Clave de la parte superior de la carta. Pero no utilices ninguna de las palabras Tabú en tu descripción... ¡o el equipo contrario hará sonar la bocina!

Palabra Clave

La palabra que quieres que diga tu equipo.

5 palabras Tabú

Las palabras que no puedes decir.



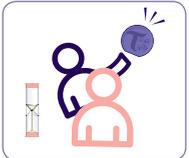
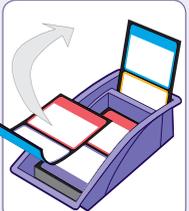
EJEMPLO:

"LA PERSONA QUE DEJA DINERO..."

3. EL JUEGO

Un equipo adivina mientras el otro gira el reloj y sujeta la bocina.

EN EL TURNO DE TU EQUIPO PARA ADIVINAR:

- 1 Se elige un jugador de tu equipo para que describa las palabras Clave. Dale el soporte para las cartas. 
- 2 El otro equipo elige a alguien para que sujete la bocina y ponga en marcha el reloj.
 - Esa persona mira las cartas y vigila al que describe. Si el jugador que describe dice alguna palabra Tabú, ¡hará sonar la bocina!
- 3 Cuando el reloj de arena empiece la cuenta atrás, el jugador que describe inmediatamente:
 - Da la vuelta a la primera carta.
 - Describe la primera palabra Clave del color elegido para jugar ¡sin decir ninguna de las palabras Tabú!
 - Coloca las cartas que ha fallado a un lado.
 - Sigue dando la vuelta a cartas y describiendo palabras Clave nuevas para que su equipo las adivine.
- 4 Cuando se acabe el tiempo, el turno de tu equipo finaliza.
 - **Anota 1 punto** por cada carta adivinada correctamente.
 - **Da 1 punto** al otro equipo por cada carta que te hayas saltado o hayas fallado.
- 5 **Ahora es el turno del otro equipo.**

¡CUÁNDO HACER SONAR LA BOCINA!

¡Haz sonar la bocina cuando el jugador que describe rompa alguna de estas normas!

- ¡No digas ninguna parte de ninguna palabra de la carta! (Ejemplo, no puedes decir "sobre" o "mesa" porque la palabra es "sobremesa")
- ¡No hagas gestos!
- No digas que la palabra Clave "suena como" o "rima con" otra palabra – ¡eso es muy fácil!
- ¡No utilices abreviaturas! (Ejemplo: no digas "TV" para "televisión")
- ¡Pero puedes cantar si te apetece!
- ¡Y no dudes en divertirte!

