



**Participantes:** para 4 o más jugadores, divididos en 2 a 4 equipos.  
**Edad:** a partir de 10 años.

**Contenido:** 1 tablero, 1 reloj de arena, 360 cartas, 1 dado, 4 peones, 1 block para dibujar, 1 bolígrafo.

#### PREPARACIÓN:

Los jugadores deben dividirse en equipos: como mínimo, dos, como máximo, cuatro. No hay límite de jugadores para cada equipo. El juego se hace más rápido y emocionante si hay menos equipos y más jugadores por equipo. Si hay un número impar de jugadores, no es problema que un equipo tenga un jugador de más.

Las cartas deben ser barajadas y colocadas en el centro de la mesa. Cada equipo elige un peón y lo coloca en el casillero marcado como “salida”. A continuación, de la forma que se quiera, los equipos establecen el orden en que sus participantes serán “dibujantes”. Cada equipo arroja el dado una vez. Quien saca el número más alto inicia el juego. Entonces, el “dibujante” extrae la primera carta y, sin que nadie vea su contenido, lee la palabra o expresión de la categoría correspondiente al casillero donde se encuentra el peón de su equipo. Hay seis categorías posibles:

- P, persona, lugar o animal  
(así como sus partes y características);
- O, objeto  
(cosas que puedan tocarse o verse);
- A, acción  
(verbos o expresiones que designen una acción);

- D, difícil  
(palabras difíciles de cualquier categoría);
- R, recreación  
(títulos de películas, libros, juegos, deportes, artistas, etc.);
- T, todos juegan  
(palabras de cualquier categoría)

Observación: toda palabra precedida por un asterisco (\*) será considerada como “Todos Juegan”.

## Desarrollo del Juego:

El “dibujante” dispone de cinco segundos para examinar la palabra o expresión de la respectiva categoría. Entonces, se da vuelta el reloj de arena y el dibujante comienza a dibujar orientando, a los miembros de su equipo, para que éstos puedan adivinar la palabra en cuestión. El dibujante no puede valerse de la comunicación física o verbal, por mínima que sea. Tampoco le es permitido usar letras o números. Él continúa dibujando y sus compañeros de equipo continúan proponiendo palabras hasta que alguno acierte, o se agote el tiempo. Si el equipo adivina la palabra, continúa jugando. Arroja el dado y su peón avanza la cantidad de casilleros que marca el mismo. Se realiza una rotación dentro del equipo para que sea otro quien oficie de “dibujante”. Este extrae una nueva carta. Varios peones pueden ocupar el mismo casillero al mismo tiempo. Cada vez que un equipo tiene que dibujar, debe hacer una rotación de dibujante. Si el equipo no acierta la palabra, pasa el turno y el dado al equipo de su izquierda. El equipo que recibe el dado comienza su jugada tomando una carta y no arrojando el dado. La palabra debe pertenecer a la categoría en la que se encuentre su peón en ese momento. El dado se arroja únicamente para mover un peón cuando el equipo acierta una palabra. Las cartas que ya fueron utilizadas, son retiradas del juego. El juego continúa de esa manera, hasta que uno de los peones completa todo el itinerario.

## “Todos Juegan:”

En la categoría “Todos Juegan”, los dibujantes de todos los equipos ven el contenido de la carta y todos, simultáneamente “dibujan” la palabra para sus respectivos equipos. Independientemente de quien tenga el turno de juego, el primer equipo en identificar la palabra gana el derecho a arrojar el dado y avanza el número de casilleros correspon-diente. El mismo equipo, a continuación, extrae una nueva carta, con una nueva palabra y un nuevo “dibujante”. Si dos o más equipos adivinan la palabra al mismo tiempo, se extrae una nueva.

## El Vencedor:

Para ganar el juego, un equipo debe llevar su peón hasta el último casillero “Todos Juegan” y ser el primero en adivinar la palabra. Si lo consigue, gana el juego; caso contrario, el dado pasa al equipo que se encuentra a su izquierda (si nadie acertó) o al equipo que adivinó la palabra en primer lugar. Pero cuando un equipo alcanza el casillero “Todos Juegan”, y acierta la palabra de un adversario, no gana el juego, ya que para ganar es necesario recuperar el turno, sacar nuevamente una tarjeta, y adivinar la palabra. No hace falta obtener un número exacto de puntos en el dado para entrar en el último casillero.

## Importante:

Antes de iniciar el juego, los jugadores deben ponerse de acuerdo en el grado de precisión que se debe tener en cuenta para considerar correcta una palabra. Por ejemplo, ¿“Ping-Pong”, vale como “Tenis de mesa” o no? Una vez establecidos los criterios a seguir, todos deben mantenerse fieles a los mismos durante todo el juego, utilizándolos para resolver cualquier situación dudosa.

Los distintos colores de las cartas son para alegrar el juego, y no alteran el funcionamiento del mismo.

¡Que se diviertan!