

PICTIONARY®



REGLAS DE JUEGO

Pictionary es un juego para poner tu creatividad en acción. Se juega en equipos que deberán adivinar palabras y frases que los participantes irán dibujando a lo largo del recorrido por el tablero. Vas a sorprenderte dibujando personajes, lugares, animales, objetos, acciones y cosas que nunca imaginaste. Cuando TODOS JUEGAN, van a competir en simultáneo para avanzar en esta carrera frenética de trazos y dibujos. Para divertirse con Pictionary, no necesitás ser un artista, basta con un lápiz y algo de imaginación.

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

- 206 tarjetas (2.060 palabras), 4 tarjetas de categorías, 4 lápices, 4 blocs, 1 tablero, 4 cubos de colores, 1 dado tradicional, 1 dado especial de desafíos, 1 reloj de arena, 1 reglamento.

PREPARACIÓN

Separar las tarjetas de categorías y colocar todas las cartas de palabras en una pila al costado del tablero. Las tarjetas y el reloj de arena deberán quedar al alcance de todos los jugadores.

Armar equipos, cuatro como máximo. Se recomienda armar menos equipos con mayor cantidad de jugadores para una partida más ágil.

A cada equipo le toca un lápiz, un bloc de dibujo, una tarjeta de categoría y un cubo para avanzar en el tablero, que se coloca en el casillero de Inicio.

Cada equipo elige un dibujante para ilustrar la primera palabra. El equipo capaz de nombrar más dibujantes argentinos en un minuto será el primero en jugar.

CATEGORÍAS

Cada tarjeta de palabras tiene cinco categorías, relacionadas con el color de los casilleros del tablero

AMARILLO	PERSONA / LUGAR / ANIMAL (incluye nombres)
AZUL	OBJETO (cosas que se pueden tocar o ver)
NARANJA	ACCIÓN (cosas que se pueden hacer)
VERDE	DIFÍCIL (palabras, conceptos o expresiones desafiantes)
ROJO	TODOS JUEGAN (puede ser cualquier palabra)

¡Atención! Las palabras precedidas por un triángulo (▶) en la tarjeta son palabras en las que TODOS JUEGAN (ver la sección TODOS JUEGAN).

¡A JUGAR!

El espacio de inicio es un casillero amarillo (PERSONA / LUGAR / ANIMAL), de manera que la primera palabra del juego es de la categoría amarilla. El dado no se usa sino hasta después de adivinar correctamente el primer dibujo.

El dibujante del equipo que empieza toma la primera tarjeta de la pila y lee la palabra en juego sin que nadie más la vea. Si se trata de una palabra en la que TODOS JUEGAN, ver la sección TODOS JUEGAN.

El dibujante da vuelta el reloj de arena y tiene un minuto para dibujar para su equipo.

Se debe seguir dibujando y adivinando hasta que la palabra sea identificada, o hasta que se acabe el tiempo.

_ Si el equipo adivina correctamente, tira el dado y sigue jugando. Deberá avanzar los casilleros que indique el dado y seleccionar otro dibujante. Este toma otra tarjeta y dibuja la palabra correspondiente al casillero del color que ha tocado. Por cada palabra nueva tiene que haber un jugador diferente que la dibuje.

Mientras que un equipo siga en control del dado, seguirá dibujando y avanzando en el tablero.

_ Si una palabra no es identificada en el límite de tiempo, el dado se pasa al equipo de la izquierda. Quien lo recibe empieza su turno tomando una tarjeta sin tirar el dado, se da vuelta el reloj de arena y empieza el turno.

La palabra que corresponda al color del casillero donde esté el cubo del equipo en turno es la palabra en juego. El dado únicamente se tira para avanzar el cubo después de que se identifica una palabra dentro del límite de tiempo de un minuto, o cuando un equipo es el primero en adivinar una palabra en cualquier situación en la que TODOS JUEGAN.

TODOS JUEGAN



Cuando un equipo cae en un casillero TODOS JUEGAN (rojo) o si la palabra de una tarjeta está precedida por un triángulo (▶), una ronda especial comienza. En una ronda TODOS JUEGAN, la tarjeta con la palabra se muestra a los dibujantes de cada equipo. Se da vuelta el reloj de arena y todos dibujarán la misma palabra a sus respectivos equipos en simultáneo.

Sin importar de quién era el turno al empezar la ronda TODOS JUEGAN, el primer equipo en identificar la palabra toma el control del dado, lo tira y avanza la cantidad de espacios indicada. Este equipo ahora continúa su turno con otra palabra.

Si ningún equipo identifica la palabra dentro del límite de tiempo, el dado se pasa al equipo a la izquierda del que tiró el dado originalmente. Sin embargo, este último NO tira el dado, sino que empieza su turno tomando otra tarjeta y dibujando la palabra que corresponda al casillero del color donde se encuentra.

IMPORTANTE: El primer equipo en identificar una palabra en la que TODOS JUEGAN inmediatamente recibe el dado y lo tira, avanza la cantidad de espacios indicada y toma otra tarjeta.

CASILLEROS COMODÍN



Si un equipo cae en un casillero comodín, el dibujante puede ver la tarjeta y escoger cualquier categoría de juego. Antes de empezar a dibujar tiene que anunciar la categoría.

Si el dibujante selecciona una palabra en la que TODOS JUEGAN, se tiene que jugar como una ronda TODOS JUEGAN.

FIN DE LA PARTIDA

Para ganar el juego, un equipo tiene que llegar al casillero final TODOS JUEGAN (no es necesario obtener un conteo exacto del dado) y ser el primero en adivinar la palabra.

Si ningún equipo identifica la palabra TODOS JUEGAN dentro del tiempo límite, el dado se pasa a la izquierda.

Si otro equipo identifica primero la palabra TODOS JUEGAN, el dado se pasa a dicho equipo. Un equipo que llegue al casillero final TODOS JUEGAN no puede ganar el juego en el turno de otro equipo. Para ganar el juego, el equipo tiene que tener control del dado.

NOTA: los equipos que no estén en el casillero final TODOS JUEGAN siguen jugando con las reglas de juego normales.

SE PUEDE...

- dibujar cualquier cosa relacionada a la palabra, sin importar cuán directa sea la conexión.
- separar la palabra en sílabas.
- dibujar un “grano de café” para el “color café”, o una “naranja” para el “color naranja”, etc.

NO SE PUEDE...

- usar guiones para mostrar la cantidad de letras en la palabras, conceptos o expresión.
- usar letras ni números.
- hablar con los integrantes de su equipo ni hacer señas.

DADO DE DESAFÍOS

El dado especial de desafíos puede utilizarse o no en el juego. Puede acordarse al comenzar a jugar. Se tira junto con el dado tradicional al avanzar y plantea dificultad al equipo que va a dibujar.



NO HAY DESAFÍO: Se juega una ronda común y corriente de Pictionary.



CAMBIAR DE MANO: El dibujante tiene que usar su mano no-hábil para hacer el dibujo. Si el jugador es diestro, tiene que dibujar con la mano izquierda y viceversa.



OJOS CERRADOS: El dibujante tiene que dibujar con los ojos cerrados. Si se lo sorprende abriéndolos, su equipo pierde la ronda.



UN TRAZO: El dibujante deberá hacer el dibujo en un solo trazo. Una vez que el lápiz toque el papel, ya no podrá levantarlo por ningún motivo. Si lo hace, su equipo pierde la ronda.



DOS IMÁGENES: El dibujante deberá realizar dos dibujos de la tarjeta para ser adivinados por su equipo en el minuto que dura el reloj de arena. Un dibujo tiene que ser el de la categoría que corresponde al casillero que el equipo cayó y el otro dibujo corresponde a una categoría a elección del dibujante.

PRECISIÓN

Cuán precisa debe ser la respuesta depende de los equipos y esto se debe acordar al principio del juego. Por ejemplo, ¿“mesa” es aceptable para “mesa redonda”? ¿“mano” para “mano derecha”? “alargado para “alargar”?

