

Doodle DASH

● ● **BUVARP & SVENSSON**

UN VELOZ JUEGO DE DIBUJO PARA 3-7 JUGADORES DE 10 AÑOS EN ADELANTE. DURACIÓN: 15-20 MINUTOS.

RESUMEN

En cada ronda, un jugador será el **intérprete**, y los demás, los **dibujantes**. Los **dibujantes** tendrán que dibujar una palabra con la mayor rapidez y precisión posibles.

Por turnos, el **intérprete** intentará identificar la palabra de esa ronda a partir de cada dibujo, empezando por el jugador que haya terminado su dibujo en primer lugar. El autor del primer dibujo que se identifique correctamente gana la ronda y tanto el **intérprete** como ese **dibujante** obtienen 1 punto.

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido más puntos será el vencedor.

CONTENIDO

7 TABLEROS DE DIBUJO

7 ROTULADORES

70 FICHAS (490 PALABRAS)



1 CILINDRO



24 FICHAS
DE PUNTUACIÓN



1 DADO
(CON UN SOLO SÍMBOLO)

PREPARACIÓN

1. Barajad las **cartas**. Formad un mazo común con **2 cartas por jugador**, dejadlo boca abajo a un lado de la mesa y guardad en la caja las **cartas sobrantes**. **EJEMPLO: en una partida de 5 jugadores, el mazo tendrá 10 cartas en total.**

Partidas de 3-4 jugadores: el mazo común tendrá **12 cartas** en total.

2. Entregad a cada jugador un **tablero de dibujo** y un **rotulador**. Guardad en la caja los **tableros de dibujo** y los **rotuladores** sobrantes.
3. Dejad las **fichas de puntuación** a un lado de la mesa como reserva.
4. Colocad el **cilindro** y el **dado** en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

Partidas de 3 jugadores: guardad el **cilindro** en la caja (solo se usará el **dado**).

CÓMO SE JUEGA

El jugador de más edad será el **intérprete** en la primera ronda. Los demás jugadores serán los **dibujantes**.

En cada ronda se siguen los siguientes pasos en este orden:

1. ELECCIÓN DE LA PALABRA
2. DIBUJO
3. INTERPRETACIÓN Y PUNTUACIÓN
4. FINAL DE LA RONDA

1

ELECCIÓN DE LA PALABRA

El **intérprete** cierra los ojos y no vuelve a abrirlos hasta el **paso 3** (**Interpretación y puntuación**). El **dibujante** sentado a la izquierda del **intérprete** roba la primera **carta** del mazo y la deja bocarriba en la mesa. Cada carta contiene una lista de 7 palabras numeradas. El **intérprete** dice en voz alta un número del 1 al 7; la palabra correspondiente al número elegido es la que habrá que dibujar en esta ronda. Aseguraos de que todos los jugadores salvo el **intérprete** hayan visto la palabra.

IMPORTANTE: ¡colocad la carta bocabajo después! El **intérprete** no debe ver la palabra hasta el final del **paso 3**.

NOTA: en partidas con jugadores muy jóvenes, podéis omitir las palabras señaladas con un asterisco (hay una en cada carta). El intérprete tendrá que elegir otro número.
*Ejemplo: *MOMIA.*



EJEMPLO: Laura es la intérprete de esta ronda y elige el número 4. Por lo tanto, la palabra que habrá que dibujar en esta ronda es «Toro».

Definición de «palabra»: aunque las reglas usen el término «palabra», esta puede componerse de dos o más palabras individuales, como en el caso de «Star Wars».

2

DIBUJO

Cuando el **intérprete** les dé la señal, los **dibujantes** empiezan a dibujar la palabra con el **rotulador** en el **tablero de dibujo**.

1. El **dibujante** que termine en primer lugar coge el **cilindro** (*consulta más abajo la excepción para partidas de 3 jugadores*), lo deja en su zona de juego y le da la vuelta al **tablero de dibujo**.
2. El **dibujante** que termine en segundo lugar coge el **dado**, le da la vuelta al **tablero de dibujo** y tira el **dado** lo más deprisa posible hasta que salga el **símbolo**. En ese momento, grita «¡ALTO!». Los demás **dibujantes** dejan de dibujar inmediatamente y le dan la vuelta a su **tablero de dibujo**. El **dibujante** que tiene el **dado** lo deja en su zona de juego.



El **dibujante** que termine en primer lugar se queda el **cilindro**.



El **dibujante** que termine en segundo lugar tira el **dado**.



¡Los demás **dibujantes** dejan de dibujar en cuanto salga el símbolo!

Partidas de 3 jugadores: como el **cilindro** no se utiliza, el **dibujante** que termine en primer lugar tira el **dado**.

3

INTERPRETACIÓN Y Puntuación

IMPORTANTE: asegúrate de que todos los **tableros de dibujo** estén boca abajo. El **intérprete** ya puede abrir los ojos.

1. El **dibujante** que tiene el **cilindro** (*consulta más abajo la excepción para partidas de 3 jugadores*) revela su dibujo en primer lugar. El **intérprete** tiene un único intento para identificar la palabra. Si acierta, el **dibujante** y el **intérprete** obtienen 1 punto cada uno. Avanzad al **paso 4 (Final de la ronda)**.
2. Si no acierta, el **dibujante** que tiene el **dado** revela su dibujo y el **intérprete** vuelve a intentarlo. Si acierta, el **dibujante** y el **intérprete** obtienen 1 punto cada uno. Avanzad al **paso 4 (Final de la ronda)**.
3. Si tampoco acierta, los **dibujantes** restantes (*en partidas de 3-4 jugadores solo quedará un dibujante más*) revelan su dibujo al mismo tiempo y el intérprete intenta identificar la palabra por última vez. Si acierta, los **dibujantes** restantes y el **intérprete** obtienen 1 punto cada uno. Si no, nadie obtiene puntos en esta ronda.

Nota: cada vez que obtengas un punto, coge una **ficha de puntuación** (de valor 1) y déjala en tu zona de juego formando una **torre de puntos**. Si no quedan fichas de valor **1** en la reserva, los jugadores deben intercambiar las suyas por fichas de valor **3**. En el improbable caso de que no queden suficientes **fichas de puntuación** en la reserva, podéis usar cualquier otra cosa.

Partidas de 3 jugadores: como el **cilindro** no se utiliza, el jugador que tiene el **dado** revela su dibujo en primer lugar.

EJEMPLO (la palabra es «Toro»):

DIBUJANTES: INTÉRPRETE:

1. Javier



¡CASCO!

Laura

2. Rita



¡FANTASMA!

Laura

3. Ana y Pedro



¡TORO!

Laura



Ana: ☆ Pedro: ☆

Laura (intérprete): ☆

EJEMPLO: como la intérprete no ha identificado el dibujo de Javier ni el de Rita, Ana y Pedro revelan el suyo al mismo tiempo. En esta ocasión, Laura acierta la palabra: Ana, Pedro y Laura obtienen 1 punto cada uno.

FINAL DE LA RONDA

Volved a colocar el **cilindro** y el **dado** en el centro de la mesa. Borrada los dibujos con el borrador que incluyen los **rotuladores**. Dejad a un lado la **carta** utilizada.

El jugador que esté a la izquierda del **intérprete** de esta ronda será el **intérprete** de la siguiente.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la ronda en la que se utiliza la última **carta** del mazo.

Cada jugador suma los puntos de sus **fichas de puntuación**.

El jugador que haya obtenido más puntos gana la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

ACLARACIONES

- Los **dibujantes** no pueden dibujar letras ni números. Si algún jugador revela un dibujo que contiene letras o números, sacad una carta nueva de la caja y volved a empezar la ronda.
- Los **dibujantes** pueden dibujar símbolos. *Ejemplos: flechas, divisas, notas musicales, símbolos matemáticos, etc.*
- Si en la carta aparecen dos o más palabras, cualquiera de ellas se considera correcta. «León marino» es válido si la carta dice: «Foca/León marino».

ACLARACIONES (CONTINUACIÓN):

- Todas las palabras de las cartas son nombres comunes, nombres propios o títulos, pero el **intérprete** puede decir también el verbo correspondiente. «Bucear» es válido para identificar la palabra «Buzo».
- El **intérprete** puede decir la palabra en plural. «Dientes» es válido para identificar la palabra «Diente».
- El **intérprete** debe decir como mínimo la(s) palabra(s) escrita(s) en la **carta** (consulta las excepciones anteriores). «Estación de tren» es válido para identificar la palabra «Estación», pero «Coche» no es válido para identificar la palabra «Coche eléctrico».
- No seáis demasiado estrictos si la palabra de la carta significa prácticamente lo mismo que la que dice el intérprete. ¡No discutáis! ¡Lo importante es pasarlo bien!
- Las palabras señaladas con un guion no son válidas por sí solas; deben ir acompañadas por las que aparecen antes o después de la barra diagonal. Si la palabra es «Detector de incendios/-humo», «Detector de humo» es válido, pero «Humo» no.
- Está prohibido dar pistas.
- Si dos o más jugadores cogen el **cilindro** al mismo tiempo, el más joven se queda el **cilindro**, mientras que el segundo más joven se queda el **dado** y empieza a tirarlo (incluso si otro jugador ya ha cogido el **dado**).

Al colocar el **tablero de dibujo** boca abajo en la mesa, es posible que el dibujo se borre parcial o totalmente. Por lo tanto, recuerda mantener un dedo entre el **tablero de dibujo** y la mesa cuando le des la vuelta.

Gracias a todos aquellos que han probado el juego, especialmente a Ines Buvarp, Nora Opdal Svensson, Lin Heidi Isaksen, la familia Oldeman Lund, la familia Oldeman Christensen y el equipo de Matagot.

Diseño del juego: Fridtjof Buvarp, Eilif Svensson, Maija Buvarp, Pauline Buvarp, Åsmund Svensson

Desarrollo: Chilifox Games y Matagot

Diseño gráfico: Denis Hervouet

Revisión: Van Willis

Traducción: Carlos Loscertales Martínez

Corrección de la traducción: Aurora C. Mena



Todos los derechos reservados
© 2021.
Chilifox Games AS