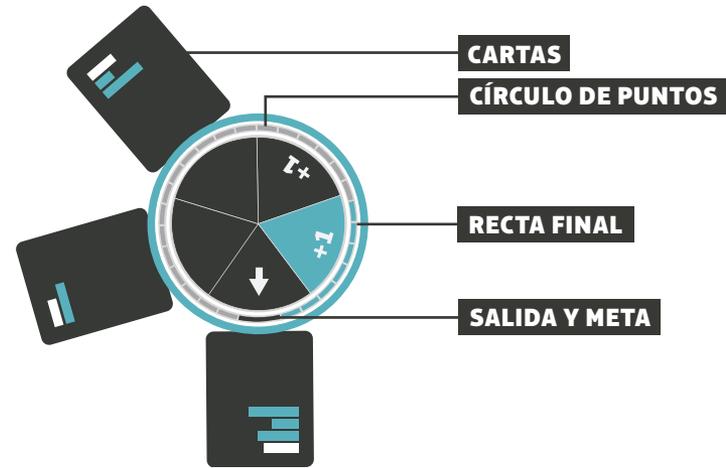


CÓMO JUGAR

¿EN QUÉ CONSISTE ESTE JUEGO? HINT consiste en dar pistas a tu equipo sobre lo que solo tú sabes. Puedes dar pistas describiendo, dibujando, haciendo mímica o tarareando.

Cuanto mejores sean tus pistas, más rápido podrás avanzar por el círculo de puntos. Pero ten cuidado, porque hay cosas que tu equipo NO debe adivinar. Los equipos se turnan y el primero en llegar a la meta gana.

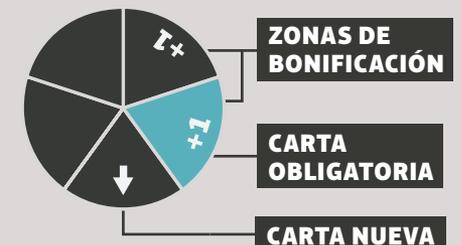
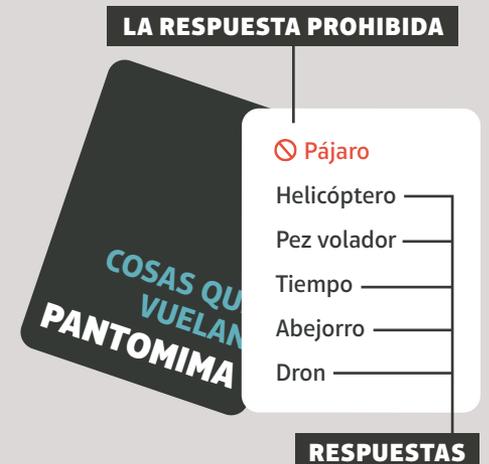
PREPARATIVOS. Dividíos en dos equipos, pon la tapa en el bote y coloca las fichas de manera que encajen en la casilla de salida del círculo de puntos. Roba tres cartas e insértalas en las ranuras que se encuentran alrededor de la rueda, tal y como se muestra en el diagrama de la derecha. El equipo con la persona más joven juega su turno en primer lugar.



VAMOS A JUGAR

No esperes más y comienza a jugar de inmediato. Cuando sea tu turno sigue los 7 pasos que se detallan a continuación. Si durante la partida surge alguna duda, dales la vuelta a estas instrucciones.

- 1 ELIGE UNA DE LAS TRES CARTAS DE LA RUEDA.** El dorso de cada carta muestra una de las siguientes categorías: descripción, dibujo, pantomima o tarareo.
- 2 ELIGE QUIÉN DARÁ LAS PISTAS.** Esa persona tomará la carta y leerá en silencio las cinco respuestas que su equipo tratará de adivinar. Cuando termine de leer la carta, deberá darle la vuelta al reloj de arena.
- 3 DAR PISTAS Y ADIVINAR LAS RESPUESTAS.** La persona que proporciona las pistas dibuja, describe, hace mímica, o tararea pistas relacionadas con las cinco respuestas de la carta elegida, intentado que su equipo acierte todas las que pueda en 90 segundos. Las personas de ese equipo podrán hacer todas las adivinaciones que quieran, pero deberán evitar a toda costa adivinar la respuesta prohibida. El equipo obtiene **1 punto** por CADA respuesta que haya adivinado correctamente, pero pierde **2 puntos** si adivina la respuesta prohibida.
- 4 UNA VEZ AGOTADO EL TIEMPO,** el equipo contrario puede intentar adivinar una respuesta que no se haya adivinado. Dispone de un intento. Si adivina la respuesta, gana **1 punto**. Si adivina una respuesta incorrecta, pierde **1 punto**. Si adivina la respuesta prohibida, gana **2 puntos**.
- 5 MUEVE LA FICHA DE TU EQUIPO** en sentido horario tantas casillas como puntos hayáis obtenido.
- 6 GIRA LA RUEDA** de la tapa en sentido horario hasta la siguiente muesca. Al girar la rueda, una carta puede quedar en la zona de bonificación. El equipo que elija la carta que se encuentre en la zona de bonificación obtendrá 1 punto extra a la puntuación final que obtenga de esa carta. Si una carta alcanza la zona de bonificación azul, el equipo que debe jugar su turno está obligado a robar esa carta.
- 7 ROBA UNA NUEVA CARTA** y ponla en la ranura que señala la flecha. El siguiente equipo juega su turno. Repite los pasos 1 a 7, ambos inclusive, hasta que un equipo alcance la meta.



CÓMO DAR PISTAS Y ADIVINAR

Cuando sea el turno de tu equipo, elegid qué persona del equipo dará las pistas. Esa persona debe conseguir que su equipo adivine el mayor número posible de respuestas. Recuerda que debéis adivinar la respuesta prohibida. Puedes dar pistas sobre las cinco respuestas en cualquier orden. Tu equipo obtiene **1 punto** por cada respuesta adivinada correctamente. Si tu equipo nombra la respuesta prohibida, pierde **2 puntos**.

EN GENERAL: puedes comunicarte con tu equipo para confirmar y refutar sus conjeturas. Puedes usar números y símbolos, pero no puedes

usar ninguna letra. Si tú o tu equipo incumple las reglas, no obtendréis ningún punto por la respuesta adivinada. Sin embargo, el equipo contrario podrá utilizar esa información para obtener un punto cuando se acabe el tiempo.

DIBUJO: puedes dibujar en la pizarra, pero no puedes emitir sonidos ni gesticular.

DESCRIPCIÓN: puedes hablar con total libertad, pero no puedes gesticular ni usar lenguaje corporal. Tampoco puedes nombrar las respuestas

directamente, traducirlas a otro idioma, ni hacer rimas (o acciones similares) con ellas.

PANTOMIMA: puedes gesticular, hacer mímica y comunicar las respuestas con tu cuerpo, pero no puedes emitir sonido alguno.

TARAREO: puedes tararear, silbar y cantar usando sonidos sin sentido como «la-la-la»; pero no puedes hablar, gesticular ni utilizar el lenguaje corporal. Puedes tararear canciones que no estén en la carta.

CÓMO ADIVINA EL EQUIPO CONTRARIO

Cuando se acabe el tiempo, el equipo rival puede intentar adivinar una respuesta que no haya sido adivinada. Ese equipo solo tiene una oportunidad y también puede adivinar la respuesta prohibida.

Si el equipo rival adivina la respuesta prohibida, obtendrá **2 puntos**. Si adivina una de las cinco respuestas (que no se haya adivinado ya), obtendrá **1 punto**. En el caso de que no adivine ninguna respuesta, perderá **1 punto**.

🐦 Pájaro	2 PUNTOS
Helicóptero	1 PUNTO
Pez volador	

CÓMO FUNCIONA LA RUEDA

Al comienzo de cada turno, SIEMPRE debe haber tres cartas en la rueda. Cuando termine el turno de cada equipo, gira la rueda en el sentido de las agujas del reloj hasta la siguiente muesca y luego pon una nueva carta en la ranura que señale la flecha.

Al girar la rueda, algunas cartas pueden pasar a la zona de bonificación. Esas cartas proporcionan **1 punto extra** a la puntuación final de esa carta.

Si una carta llega hasta la zona de bonificación azul, el equipo que vaya a jugar su turno **DEBE** robar esa carta.

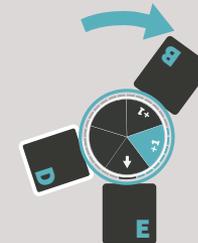
EJEMPLO



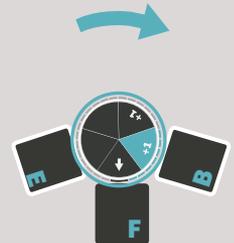
1. En su turno, un equipo elige la carta C.



2. Gira la rueda hasta la siguiente muesca y roba una nueva carta, D, que deberá poner en la ranura de la flecha. El otro equipo elige la carta A.



3. Gira la rueda hasta la siguiente muesca y roba una nueva carta, E, que deberá poner en la ranura de la flecha. El otro equipo elige la carta D.

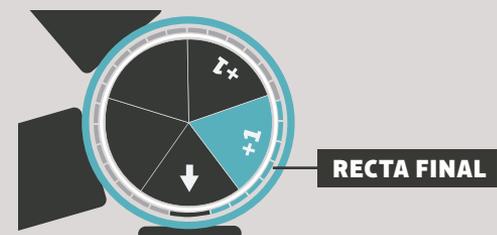


4. Gira la rueda hasta la siguiente muesca y roba una nueva carta, F, que deberá poner en la ranura de la flecha. El otro equipo **DEBE** elegir la carta B, puesto que se encuentra en la zona de bonificación azul.

RECTA FINAL Y META

El equipo ganador es el que llega primero a la meta. Cuando la ficha de tu equipo esté en la recta final (las casillas azules del círculo de puntos), el equipo rival elegirá una carta para tu equipo **A MENOS QUE** haya una carta en la zona de bonificación azul, en cuyo caso deberás tomar esa carta.

Ambos equipos disponen del mismo número de turnos. Si los dos equipos llegan a la meta después del mismo número de turnos, cada equipo roba una carta del mazo para jugar un turno más. Cuando se acabe el tiempo, el equipo contrario siempre puede intentar adivinar una respuesta. El equipo que consiga más puntos gana la partida. Si es necesario, repite este proceso hasta que haya un ganador.



PUNTUACIÓN

EQUIPO JUGADOR

- +1 punto por CADA respuesta adivinada.
- +1 punto extra por robar una carta de la zona de bonificación.
- 2 puntos por adivinar la respuesta prohibida.

EQUIPO RIVAL

- +1 punto por adivinar una respuesta.
- +2 puntos por adivinar la respuesta prohibida.
- 1 punto por adivinar una respuesta incorrecta.

EJEMPLO

El equipo jugador elige la carta de la zona de bonificación (+1) y adivina 4 respuestas (+4), pero también adivina la respuesta prohibida (-2). Por lo tanto, consigue **3 puntos** (+1+4-2 = 3).

El equipo rival adivina la respuesta que el equipo jugador no ha adivinado y obtiene **1 punto**.