

UN JUEGO DE
JAY CORMIER Y CHASE DISHER

¡SIGUE LA LÍNEA!

¡DIBUJA, HAZ MÍMICA,
BUSCA Y ADIVINA!

¡UN PEZ!

REGLAMENTO



¡SIGUE LA LÍNEA!

¡DIBUJA, HAZ MÍMICA,
BUSCA Y ADIVINA!

EL JUEGO

¡*Sigue la línea!* es un juego de socialización que se juega por equipos de forma simultánea. El primer equipo en ganar 3 rondas gana la partida.

Cada equipo está formado por un **Dibujante** y un **Adivinador**. Cuando seas el **Dibujante**, tendrás que dibujar la Palabra misteriosa de la ronda conectando los iconos de tu cuaderno de dibujo para después representar esos iconos ante tu **Adivinador**, únicamente mediante mímica y sonidos: ¡decir palabras está prohibido! Como **Adivinador**, tendrás que conectar los iconos que creas que tu **Dibujante** está imitando para recrear el mismo dibujo en tu cuaderno y adivinar la Palabra misteriosa correctamente. La clave es ser rápidos, ya que ganará el primer equipo que lo consiga.

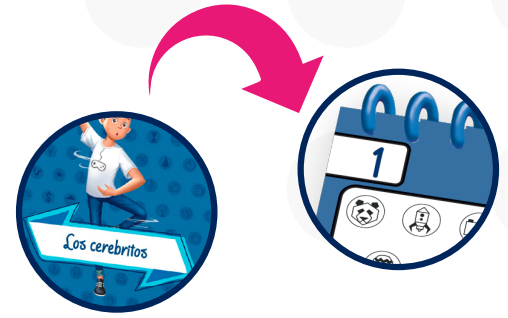
CONTENIDO

- 8 cuadernos de dibujo
- 4 rotuladores borrables
- 110 tarjetas de Palabra misteriosa (220 Palabras misteriosas)
- 1 organizador de tarjetas
- 1 reglamento



PREPARACIÓN

- 1 Distribuidos en parejas. Cada pareja toma los cuadernos de dibujo del mismo color y se sienta frente a frente.



- 2 Escribid el nombre de vuestro equipo en la portada de los dos cuadernos y después abridlos por la página 1.



- 3 Elegid qué lado de la mesa será el de los **Dibujantes** durante la primera ronda y tomad cada uno un rotulador. Los jugadores del lado opuesto serán los **Adivinadores**.

COLOCAD EL MAZO DE TARJETAS AQUÍ



LADO DE LA NOTA MUSICAL

- 4 Colocad el organizador de tarjetas frente a los **Dibujantes** con el lado de la nota musical (♩) hacia ellos. Decidid con qué color de las tarjetas de Palabra misteriosa vais a jugar, si con las palabras que están en rosa o con las que están en azul, y poned el mazo en el organizador con el color elegido mirando hacia los **Dibujantes**.

Nota: si sois un número de jugadores impar, haced un equipo con dos **Adivinadores**.

OBJETIVO DE LOS JUGADORES

DIBUJANTES

VUESTRO OBJETIVO ES:

Guiar a vuestro **Adivinador** para que haga el mismo dibujo que habéis hecho vosotros y adivine la Palabra misteriosa lo más rápido posible.

ADIVINADORES

VUESTRO OBJETIVO ES:

Dibujar siguiendo las instrucciones de vuestro **Dibujante** y ser el primer **Adivinador** en decir la Palabra misteriosa en voz alta.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada ronda consta de 2 fases diferentes: Preparación y Acción.

1- FASE DE PREPARACIÓN

DIBUJANTES

Los **Dibujantes** tenéis que colocar el organizador de tarjetas de forma que solo vosotros podáis ver su contenido. Todos los **Dibujantes** utilizaréis la misma Palabra misteriosa.

IMPORTANTE: Aseguraos de que los **Adivinadores** no pueden ver la Palabra misteriosa.

Si eres **Dibujante**, tienes que hacer un dibujo de la Palabra misteriosa conectando los iconos de tu cuaderno, ¡asegurándote de que nadie lo vea!

PRIMERA TARJETA
DEL MAZO

RANURA

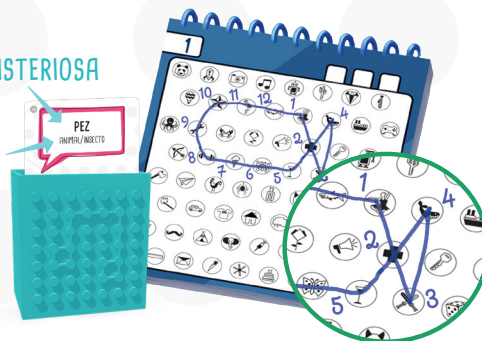


El dibujo final tiene que representar la Palabra misteriosa de forma simple y eficaz. Una vez que hayas terminado, ordena los iconos sobre los que pasa tu dibujo numerándolos en orden ascendente (1, 2, 3, etc.).

Solo un número por icono. Si tu dibujo pasa por un icono al que ya le habías asignado un número, sáltatelo y continúa numerando los iconos restantes por los que solo has pasado una vez.

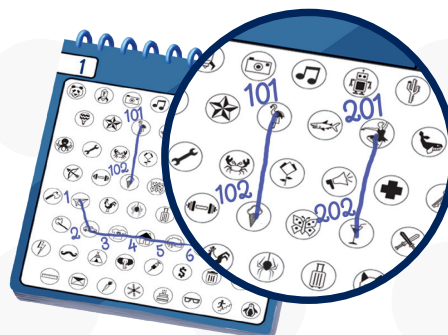
PALABRA MISTERIOSA

PISTA



Una vez que todos los **Dibujantes** hayáis terminado vuestros dibujos, colocad vuestro cuaderno en vertical para que podáis verlo bien durante la fase de Acción.

Nota: como **Dibujante**, puedes levantar el rotulador para dibujar una nueva línea que no esté conectada con el resto del dibujo. Si lo haces, numera esta línea adicional empezando por el 101 en el primer icono (después 102, 103, etc.). Tendrás que hacer lo mismo con cualquier otra línea adicional, solo que ordenándolas con números más altos (201, 301, y así sucesivamente).



ADIVINADORES

Si eres **Adivinador**, coloca tu cuaderno de dibujo sobre la mesa para que todos los jugadores puedan verlo y después toma un rotulador. Dedicar un momento a familiarizarte con todos los iconos del cuaderno para que te sean más fáciles de encontrar durante la fase de Acción.

2- FASE DE ACCIÓN (TODOS A LA VEZ)

HACER MÍMICA, EMITIR SONIDOS Y DIBUJAR

DIBUJANTES

Una vez que TODOS los **Dibujantes** hayáis terminado vuestros dibujos y colocado vuestros cuadernos en vertical, tenéis que decir a la vez «¡SIGUE-LA-LÍNEA!» para empezar la fase de Acción.

Si eres **Dibujante**, llega el momento de hacer mímica y emitir sonidos (¡recuerda que las palabras están prohibidas!) relacionados con el icono número 1 para que tu **Adivinador** sepa dónde empezar a dibujar.



ADIVINADORES

Si eres **Adivinador**, tendrás que observar y escuchar a tu **Dibujante** para identificar el icono que está representando.

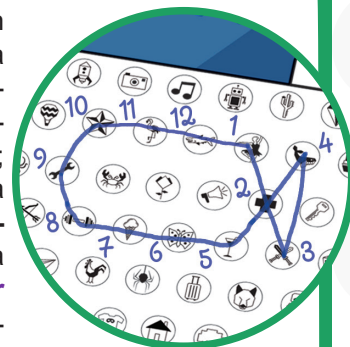
Cuando creas que lo has identificado correctamente, numéralo con un 1 y dile a tu **Dibujante** que pase al siguiente icono. Cuando lo tengas, numéralo, en este caso con un 2, y dibuja una línea que conecte ambos iconos. Sigue numerando y conectando los iconos del **Dibujante** y poco a poco irás viendo cómo la imagen va tomando forma.



INFORMACIÓN PARA LOS DIBUJANTES

- Solo puedes hablar para decir el número del icono que estás representando.
- Si quieres que tu **Adivinador** vuelva a pasar por un icono otra vez, como en el caso del 2 en el ejemplo de abajo, puedes decirle el número directamente.

Ejemplo: has dibujado un pez. Dices «1» e imitas a una bailarina; «2» y representas una cruz; «3» y juegas con un par de espadas; «4» y representas a una ballena; «2» (**no es necesario** hacer la mímica otra vez porque el **Adivinador** ya sabe cuál es el icono número 2); «5» y representas una copa de cóctel.



Consejo para pros: puedes ahorrar tiempo saltándote algunos iconos. En el ejemplo de arriba, puedes saltarte el icono 2 y hacer que tu **Adivinador** conecte directamente el 1 con el 3, ¡la línea pasará justo por encima del icono número 2!

- Si tu **Adivinador** no encuentra el icono que estás representando, puedes pasar al siguiente. Solo tienes que asegurarte de avisarle y decirle el siguiente número para que su dibujo no termine siendo diferente al tuyo.
- Está **prohibido** hacer mímica y emitir sonidos para que tu **Adivinador** averigüe directamente la Palabra misteriosa.

INFORMACIÓN PARA LOS ADIVINADORES

Si no estás seguro de alguno de los iconos que ya has numerado, pídele a tu **Dibujante** que te repita la mímica de ese icono otra vez.

ADIVINAR LA PALABRA MISTERIOSA

Si eres **Adivinador**, puedes decir la Palabra misteriosa en cualquier momento, aunque no hayas terminado tu dibujo. Pero ten cuidado: ¡solo tienes tres intentos!

RESPUESTA CORRECTA:

Si un **Adivinador** acierta la Palabra misteriosa, su equipo gana la ronda, que termina de inmediato.



RESPUESTA INCORRECTA:

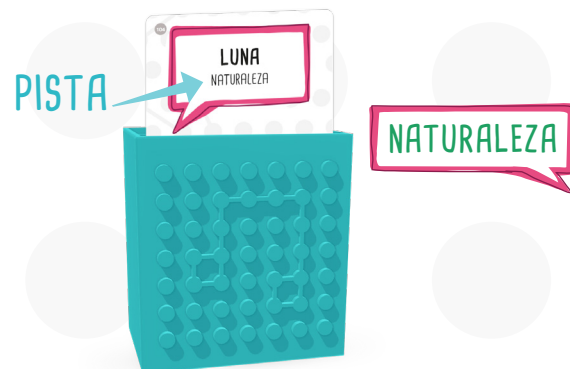
Si, por el contrario, un **Adivinador** falla la Palabra misteriosa, tiene que marcar una X en una de las casillas de ERROR de la parte superior de su cuaderno de dibujo. Después...



...su **Dibujante** tiene que leer la pista de la Palabra misteriosa en voz alta.

Nota: los sinónimos o palabras que definan algo muy similar en apariencia a la Palabra misteriosa pueden darse como respuestas válidas.

Ejemplo: si la Palabra misteriosa es *cocodrilo*, la palabra *caimán* podría darse por buena, ya que estos animales son muy parecidos.



Como **Adivinador**, puedes intentar acertar la Palabra misteriosa en cualquier momento.

Sin embargo, solo tienes tres intentos. Si no la aciertas en ninguno de los tres (es decir, tienes tres X en tu cuaderno de dibujo), tu equipo no puede seguir jugando el resto de la ronda.



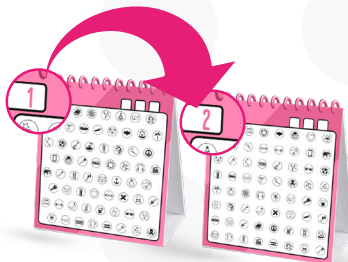
FINAL DE LA RONDA

La ronda termina en cuanto:

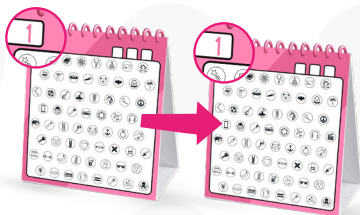
- un **Adivinador** acierta la Palabra misteriosa;
- o todos los cuadernos de dibujo de los **Adivinadores** tienen tres X.

Borrad los dibujos y las X de los cuadernos para empezar una nueva ronda.

- ✓ El equipo ganador utilizará la siguiente página de sus cuadernos de dibujo para la nueva ronda.



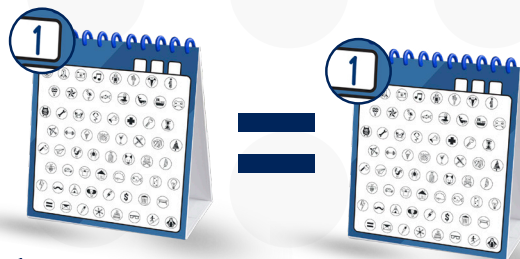
- ✗ El resto de los equipos volveréis a utilizar la misma página de esta última ronda.



! Si nadie acierta la Palabra misteriosa, todos los equipos volveréis a utilizar la misma página en la siguiente ronda.

Colocad la Palabra misteriosa de la ronda finalizada al final del mazo y girad el organizador de tarjetas de tal forma que ahora esté frente a los jugadores del otro lado de la mesa. Los **Dibujantes** sois ahora los **Adivinadores** y viceversa. Los **Dibujantes** empezáis la fase de Preparación de la nueva ronda.

Nota: antes de empezar una nueva ronda, es muy importante que os aseguréis de que estáis en la misma página del cuaderno de dibujo que vuestro compañero de equipo.



FINAL DE LA PARTIDA

El primer equipo que gane 3 rondas, o lo que es lo mismo, que acierte la Palabra misteriosa en la página 3 del cuaderno de dibujo, gana la partida.

PARA LOS MÁS EXPERTOS

Quando hayáis jugado a *¡Sigue la línea!* varias veces y estéis familiarizados con las reglas, probad la versión para expertos, en la que los cuadernos de los **Adivinadores** tienen que estar escondidos tanto del resto de oponentes como de vuestros **Dibujantes**. Es decir, ni los **Dibujantes** podréis ver los dibujos de vuestras parejas ni los **Adivinadores** podréis ver vuestros dibujos entre vosotros. El éxito de vuestro equipo dependerá únicamente de lo bien que os comunicéis entre **Dibujante** y **Adivinador(es)**.



AGRADECIMIENTOS

Jordan Ball, Luke Bassett, Jamie Bennett, Tammy-Lynn Haché, Keenan Isaac, Lori Knight, Jessie McLean, Elijah Rogers, Dani Cormier, Sen-Foong Lim, Gordon Oscar, Stephanie Kwok, Eric Raué, Garrett M. Petersen, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole y Game Artisans of Canada.



CRÉDITOS

Diseñadores: Jay Cormier y Chase Disher
Desarrolladores: Jay Cormier, Chase Disher y Carl Brière
Ilustrador: Chris Setra
Directora artística: Marie-Elaine Bérubé
Diseñadora gráfica: Marie-Elaine Bérubé
Edición y traducción: Matthew Legault y Adam Marostica
Editorial: Jeux Synapses Games Inc.

Traducción al español: Laura Castro Trullén
Revisión: Carlos de la Torre Oliva



© 2022 Jeux Synapses Games Inc.
Queda prohibida la reproducción total o parcial de este producto sin autorización previa por escrito de:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointes-des-Cascades,
QC J0P 1M0 Canadá
www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames

