

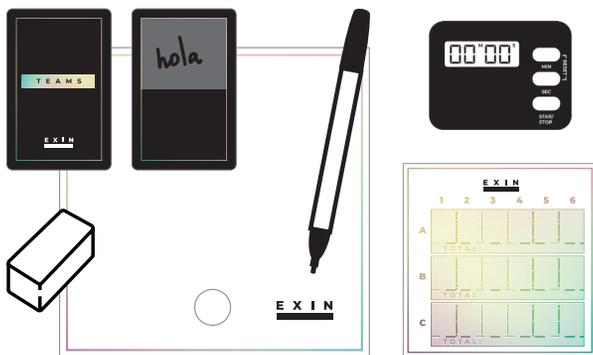
I N S T R U C C I O N E S

T E A M S

by **E X I N**
F I E S T A

ELEMENTOS

- 180 Cartas que contienen 360 palabras. Las cartas están divididas en dos espacios (superior e inferior). En cada espacio hay una palabra escrita.
- 30 Cartas para personalizar
- 1 Temporizador
- 1 Pizarra borrable
- 1 Rotulador borrable
- 1 Esponja para borrar
- 1 Libreta de puntuación



¡PREPARAMOS EL JUEGO!

1. Los jugadores deciden con qué espacio de la carta van a jugar (superior o inferior).
2. Mezclar y separar en un montón el número de cartas con las que se va a jugar.

Recomendaciones:

- De 4 a 6 jugadores: montón de 21 cartas
- De 7 a 9 jugadores: montón de 23 cartas
- De 10 a 13 jugadores: montón de 26 cartas

3. Programar el temporizador a 40 segundos. (Atención: sólo es necesario programarlo 1 vez. Ver instrucciones del temporizador).

¡PERSONALIZA TU JUEGO!

¡No olvides que tienes cartas para personalizar! **Si quieres**, puedes escribir tus palabras inventadas. El número de cartas personalizadas a incluir en el montón las decides tú. Una posibilidad diferente y muy divertida para **completar las cartas** en función del grupo de amigos con los que juegas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir el máximo número de cartas con tu equipo en cada ronda. Para ello, el equipo tiene que adivinar el mayor número de palabras siguiendo las normas que se indican en cada RONDA.

¿CÓMO SE JUEGA?

- Hacer 2 equipos. EQUIPO A // EQUIPO B. (Si hay muchos participantes podemos hacer 3 equipos).

- Los equipos deciden quiénes van a ser **los portavoces**.

Portavoz del equipo: Es el jugador que cada equipo selecciona para que, durante 40 segundos, comunique las palabras que el resto del grupo tiene que adivinar con rapidez.

La figura del **portavoz** irá rotando entre los jugadores del grupo cada vez que el equipo tengan su turno de 40 segundos en todas las RONDAS.

- **EMPIEZA LA RONDA:** Cada equipo tiene 40 segundos de **forma alterna** para adivinar el mayor número de palabras descritas por sus portavoces hasta que se **termina el montón de cartas**.

- La RONDA finaliza cuando el **montón de cartas se acaba**. Al finalizar cada RONDA, se apunta el número de cartas conseguidas por cada equipo en la **libreta de puntuación**.

- El juego está formado por 5 o 6 RONDAS y siempre se utiliza el mismo montón de cartas para todas las RONDAS.

- Es importante barajar las cartas tras cada RONDA, teniendo cuidado en que todas las partes superiores e inferiores queden juntas, es decir, que no queden algunas cartas boca abajo y otras boca arriba.

Ronda 1 DESCRIPCIÓN:

El portavoz sólo puede dar pistas a su equipo **con explicaciones verbales, pero NO PUEDE:**

- Pasar a otra carta sin que adivinen la anterior.
- Usar otra palabra con la misma raíz o parecida.

- Describir la palabra en otro idioma.
- Usar palabras que suenen parecido.
- Usar las letras de la palabra para describirla o utilizando sonidos.

El jugador podrá utilizar las palabras que quiera **hasta que su equipo la adivine.**

Cuando se adivine la palabra, se coloca la carta sobre la mesa y se sigue con la siguiente carta del montón.

Cuando suena el temporizador, se acaba el tiempo del equipo y éste entrega el montón de cartas al otro equipo, que continuará con la siguiente carta.

Cuando se acaben las cartas del montón, cada equipo anotará el número de cartas que ha adivinado y se pasa a la siguiente ronda.

Ronda 2 PALABRA:

El portavoz coge el montón de cartas y las baraja.

En esta ronda se juega igual que la anterior aunque:

- El portavoz solo puede utilizar **una sola palabra por carta.**
- Si no la adivinan, el portavoz puede pasar a la siguiente carta y la guarda debajo del montón de cartas por adivinar.

Cuando se termina el tiempo, los jugadores entregan el montón al siguiente equipo que continuará con la siguiente carta.

Cuando no queden cartas por adivinar, cada equipo anotará el número de cartas adivinado y el siguiente equipo comenzará la siguiente ronda.

Ronda 3 MÍMICA:

El portavoz coge el montón de cartas y las baraja.

En esta ronda se juega igual que la anterior aunque:

- El portavoz solo puede **hacer mímica.**
- El portavoz no puede **hacer ruidos ni sonidos.**
- El portavoz **no puede señalar nada.**

Cuando no queden cartas por adivinar, cada equipo anotará el número de cartas adivinado y el siguiente equipo comenzará la siguiente ronda.

Ronda 4 DIBUJAR:

El portavoz coge el montón de cartas y las baraja.

En esta ronda se juega igual que la anterior aunque:

- El portavoz solo puede dar pistas a su equipo dibujando en la pizarra.
- No puede hablar ni hacer ruidos.

Cuando no queden cartas por adivinar, cada equipo anotará el número de cartas adivinado y el siguiente equipo comenzará la siguiente ronda.

Ronda 5 SONIDOS:

El portavoz coge el montón de cartas y las baraja.

En esta ronda se juega igual que la anterior aunque:

- El portavoz solo puede dar pistas a su equipo haciendo sonidos.
- El portavoz debe coger la carta con las dos manos en todo momento para evitar hacer mímica.
- No puede hablar ni hacer mímica.

Cuando no queden cartas por adivinar, cada equipo anotará el número de cartas adivinado y el siguiente equipo comenzará la siguiente ronda.

Ronda 6 GESTOS FACIALES, para los más atrevidos:

El portavoz coge el montón de cartas y las baraja.

En esta ronda se juega igual que la anterior aunque:

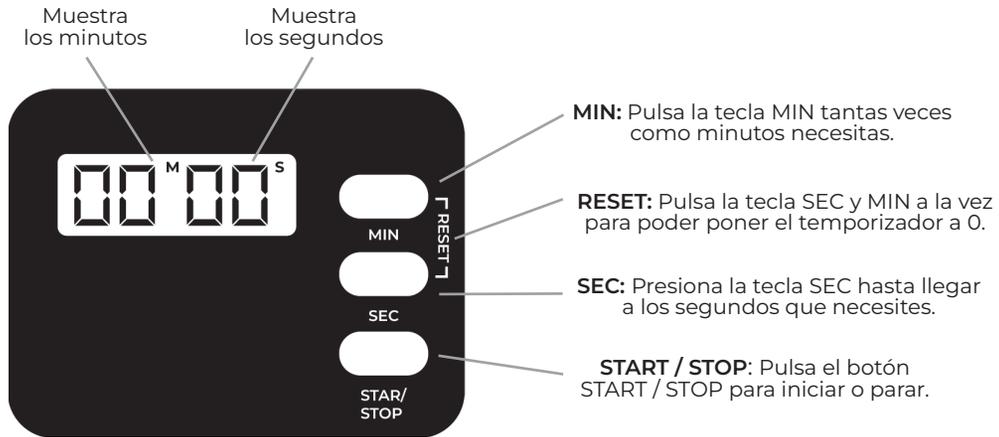
- El portavoz solo puede dar pistas a su equipo a través de **gestos faciales.**
 - El portavoz no puede hablar, hacer ruidos ni utilizar cualquier parte del cuerpo que no sea la cara.
- Cuando no queden cartas por adivinar, cada equipo anotará el número de cartas adivinado y el siguiente equipo comenzará la siguiente ronda.

¿QUIÉN GANA?

Gana el equipo que tenga mayor número de cartas sumadas de todas las rondas.

En caso de empate, ganan los dos equipos.

CÓMO FUNCIONA EL TEMPORIZADOR



CÓMO PROGRAMAR LOS 40 SEGUNDOS DEL JUEGO UNA VEZ, PARA TODAS LAS RONDAS:

Presiona la tecla SEC hasta llegar a los 40 segundos. Para volver a iniciar la cuenta atrás programada, pulsa una vez la tecla START / STOP. El temporizador

se reiniciará a los 40 segundos previamente establecidos.

Para detener la alarma, pulsa cualquier tecla.

En la parte posterior del temporizador hay un cablete ideado para colocarlo en un mesa.

Los nombres y logotipos de EXIN, el diseño de elementos distintivos del juego son marcas registradas de EXIN PROYECTOS S.L.

Esto es un juego de mesa. El juego utiliza nombres y marcas conocidas. Su uso no implica el patrocinio o la aprobación de dichas marcas. Es sólo para uso de entretenimiento privado.

Incluye pila alcalina modelo LR44.

Este producto y sus pilas deben devolverse al centro de reciclaje más cercano a su domicilio para su correcta eliminación. No los tire a la basura.

Le recomendamos guarde esta información, puede necesitarla más adelante. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

EXIN

Fabricado por:
EXIN PROYECTOS S.L.
Paseo de Gracia, 46, 6-1
08007 Barcelona (Spain)
www.exin.es