

TOPP



GARABATOS FATÍDICOS

¿DE QUÉ VA ESTE JUEGO?

Los mensajes del oráculo son confusos y misteriosos, pero, con un poco de imaginación, sus predicciones son fáciles de interpretar. ¿O quizá no?

En este juego cooperativo, todos los dibujos ya están ahí antes de empezar, solo están a la espera de que vosotros los saquéis del caos. Tenéis que ilustrar las palabras, pero solo podéis hacerlo siguiendo las líneas de puntos.

En cuanto terminéis de garabatear y se agote el tiempo, llega el momento de predecir las palabras del oráculo. ¿Lograréis acertar los dibujos de las profecías?



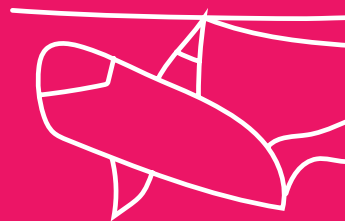
2-8



10+

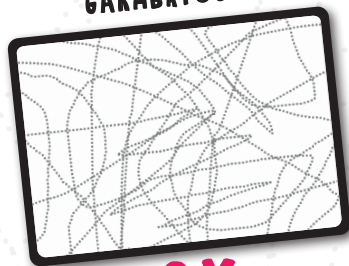


30 MIN



CONTENIDO

PIZARRAS DE GARABATOS



8X

ROTULADORES

8X



CARTAS DE ORÁCULO

(la parte superior de color blanco contiene palabras más fáciles, mientras que la inferior de color negro incluye palabras más difíciles)



240X



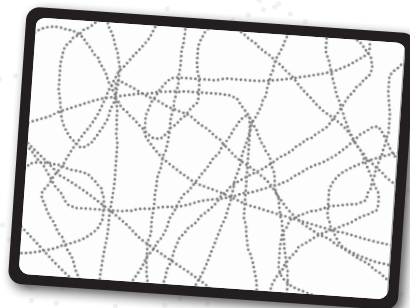
También necesitaréis un **TEMPORIZADOR** (por ejemplo, el de vuestro móvil), que detendréis cuando hayan pasado 2 minutos.

PREPARACIÓN

Decidid si vais a jugar con las palabras fáciles o las difíciles. Después, barajad las cartas de Oráculo y colocadlas boca abajo para formar el mazo de robo.

Si es la primera vez que jugáis, os recomendamos utilizar las palabras fáciles (letras negras sobre fondo blanco).

Cada participante toma 1 pizarra de garabatos y 1 rotulador. Elegid una de las caras de vuestra pizarra y dejadla bocarriba.



CÓMO JUGAR

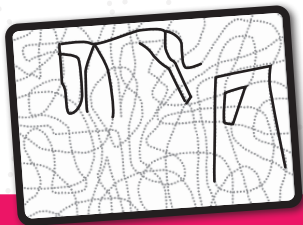
Cada ronda se divide en 2 partes: la fase de los Garabatos (dibujar de forma simultánea) y la fase del Oráculo (de forma individual, por orden de turno).

FASE DE LOS GARABATOS:

1. Todos los participantes robáis 1 carta de Oráculo del mazo, miráis la palabra de la parte de las cartas acordada y dejáis la carta bocabajo delante de vosotros.
2. Cuando todos sepáis vuestra palabra, iniciad un temporizador de 2 minutos.
3. Ahora tenéis 2 minutos para dibujar vuestra palabra en la pizarra de garabatos.

Para ello, tened en cuenta lo siguiente:

- Solo podéis dibujar sobre las líneas de puntos.
- Sin embargo, mientras que os mantengáis sobre las líneas, podéis parar de dibujar en el punto que queráis.
- Podéis levantar el rotulador de la pizarra para dibujar más de una cosa.
- No podéis dibujar letras ni números.
- Podéis decidir qué cara de la pizarra queréis utilizar y la orientación en la que la queréis poner.



4. Cuando hayáis terminado de dibujar, girad vuestra pizarra para que los demás puedan ver vuestro garabato. Para indicar en qué dirección deben mirarlo, poned el rotulador en el borde de la pizarra que sea la parte de abajo de vuestro dibujo. Todos tenéis que parar de dibujar en cuanto se acabe el tiempo.

Cuando hayáis terminado, pasad a la fase del Oráculo.

FASE DEL ORÁCULO:

La última persona que haya visto una obra de arte empieza. En las rondas siguientes, empezará el siguiente participante en el sentido de las agujas del reloj.

1. Tomad todas las cartas de Oráculo que tenéis bocabajo delante de vosotros y que habéis dibujado. Después, robad ese mismo número de cartas de Oráculo del mazo de robo y barajadlas con las vuestras. Finalmente, colocadlas bocarriba en una cuadrícula en el centro de la mesa.
2. Por turnos, y en sentido horario, eliminad 1 carta de Oráculo que creáis que no está ilustrada en ninguna de las pizarras:
 - Para eliminar una carta ponedla bocabajo.
 - Cada participante debe elegir la carta de forma individual: ¡los demás no podéis hacer sugerencias ni dar consejos!

- Si eliminan vuestra carta, ¡mantenedlo en secreto!

Una vez que todos hayáis eliminado 1 carta, llega el momento de que cada participante revele qué palabra ha garabateado.

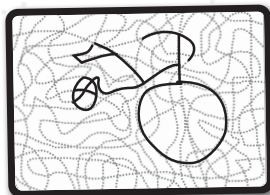
3. La pila de errores es el montón que iréis creando con las cartas que se quedan bocarriba sin eliminar, pero que no ha dibujado ningún participante. Esta pila es importante porque, si no, tendréis que darles la vuelta de nuevo a todas las cartas para encontrar aquellas que hayáis eliminado incorrectamente.

Devolved las cartas de Oráculo sobrantes a la caja, borrad vuestras pizarras y pasadlas al siguiente participante en sentido horario.



EJEMPLO

ANA



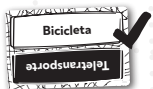
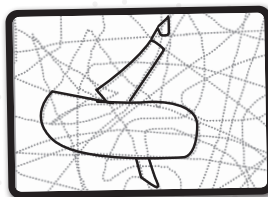
MANUEL



PATRICIA



CARLOS



PILA DE ERRORES



Ana, Carlos, Manuel y Patricia están jugando con las palabras fáciles. Después de la fase de los Garabatos, Ana empieza con las predicciones de la fase del Oráculo. Pone la palabra «motocicleta» bocabajo, eliminándola, para evitar que la confundan con la «bicicleta» que ha dibujado ella. Patricia voltea «noria»; Carlos, «avispa» y Manuel, «nenúfar». De las 4 palabras que quedan bocarriba sobre la mesa han adivinado 3: «bicicleta», «helicóptero» y «velero». Sin embargo, Manuel había dibujado la noria y no la pizza, lo que les otorga 1 punto de error. Colocan «pizza» en la pila de errores para acordarse. Todas las cartas que no se aciertan van a esta pila para llevar el recuento de estos puntos.

FIN DE LA PARTIDA

Como máximo, la partida termina tras la 4.^a ronda. Sin embargo, puede terminar antes si en algún momento acumuláis más puntos de error que participantes estéis jugando. Por ejemplo, en una partida de 5 participantes, podéis tener un máximo de 5 puntos de error.

En otras palabras, si tenéis menos puntos de error que participantes estáis jugando, ¡ganáis! Pero si os pasáis y acumuláis más... ¡habréis perdido!

REGLAS PARA PARTIDAS

DE 2-3 PARTICIPANTES

Cada participante roba 2 cartas de Oráculo y dibuja ambas palabras en la pizarra de garabatos. No podéis dar pistas sobre qué líneas pertenecen a cada palabra. Si sois 2 participantes, añadid 4 cartas del mazo antes de barajarlas y pasar a la fase del Oráculo; si sois 3, añadid 6 cartas. Haced las predicciones por turnos hasta que cada participante haya eliminado 2 cartas. La partida también termina tras la 4.^a ronda. El resto de las reglas tampoco cambian.



CRÉDITOS

Desarrollo del juego: 7 Bazis

Agencia: White Castle Games

Diseño gráfico: Eva Hook

Gestión de la producción: Bella-Marie Tüshaus, Hilko Drude

Maqueta y tipografía: Ramona Gaar, Werbeagentur Rypka GmbH, www.rypka.at

Todos los derechos reservados.

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Maquetación en español: Lucía Pérez Pascual

Edición de 2025

© 2024 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen, empresa del grupo editorial

Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, Múnich,

produktsicherheit@frechverlag.de

GTIN 40-07742-18543-5 • Best.-Nr. 18543

