

GUESSTURES



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el equipo que consiga más puntos representando y adivinando rápidamente las palabras de las cartas.

MONTAJE

Etiqueta el Cronómetro de acción

1



Primero, pega el adhesivo con el logotipo de GESTOS en la zona grande situada bajo el brazo en el lado de la unidad **sin** números.

2



Luego pega el adhesivo rayado en el brazo del Cronómetro de acción.

LA PREPARACIÓN



Coloca el Cronómetro de acción sobre una superficie dura y plana. Separa las cartas en tres montones por niveles: **Fácil**, **Medio** y **Difícil**, y colócalas boca abajo sobre la mesa.

EL REPARTO

Los jugadores se dividen en dos equipos (no pasa nada si en un equipo hay un jugador más que en el otro). El equipo que lea las instrucciones empieza. En el turno de tu equipo, uno de los jugadores será el Actor que escenifique rápidamente las palabras mientras sus compañeros de equipo tratan de adivinarlas. Este papel va pasando de unos jugadores a otros en cada turno, de forma que todos lleguen a ser el Actor. Decidid qué jugador de tu equipo será el primer Actor y entregadle el Cronómetro de acción.

EL CRONÓMETRO DE ACCIÓN

Es un soporte de cartas: sujeta las cuatro cartas que escenificas.

También es un cronómetro: actúa rápido, porque solo tienes unos segundos para hacer que tu equipo adivine la palabra **y coger la carta** antes de que desaparezca de tu vista ¡y de tu alcance! **¡Debes** coger la carta para conseguir los puntos!

LAS CARTAS

Las cartas de nivel **Fácil** valen 1 punto, las cartas de nivel **Medio** valen 2 puntos, y las cartas de nivel **Difícil** valen 3 puntos.



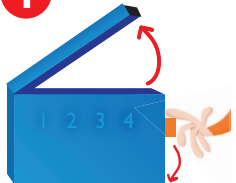
Dependiendo de su edad y experiencia, los jugadores pueden elegir cartas de cualquier montón, en cualquier combinación.



¡ACCIÓN!

En tu turno como Actor:

1



Prepara el cronómetro:

Coloca el Cronómetro de acción frente a ti, con el logotipo de GESTOS mirando hacia tus compañeros de equipo. Levanta el brazo del Cronómetro de acción y presiona la palanca naranja hasta el final.

2



Coge tus cartas:

Coge cuatro cartas en cualquier combinación de los tres montones, sin darles la vuelta para mirar las palabras.

3



Elige tus palabras:

Una vez hayas cogido tus cartas, puedes mirar las palabras, pero no dejes que las vean tus compañeros de equipo. Verás que hay dos palabras en cada carta. Decide qué palabra quieres representar en cada carta.

4



Coloca tus cartas:

Las cartas empezarán a desaparecer desde la ranura 1, así que piensa bien su colocación en el Cronómetro de acción. Asegúrate de que las palabras que has elegido representar están en la parte de arriba.

5



Cierra el brazo del cronómetro:

Baja el brazo para poner en marcha el cronómetro (con cuidado de no empujar las cartas).

6



¡Empieza a actuar!

Rápidamente, escenifica la palabra de la ranura 1, mientras tus compañeros de equipo tratan de adivinarla. No hay penalización por respuestas incorrectas.

REGLAS DE ACTUACIÓN

- No se permiten sonidos.
- Usar accesorios está permitido, al igual que señalar algo de la habitación.
- Pronunciar palabras está permitido, siempre que no sean las de la carta.
- Se pueden usar técnicas clásicas de mímica (como estirar la oreja para indicar que "suena como"). ¡Pero no pierdas demasiados segundos valiosos en ello!

7

Tan pronto como alguien de tu equipo grite la palabra correcta, coge y quita rápidamente la carta. **Si el cronómetro "se traga" la carta antes de que la cojas, ¡mala suerte!** En cualquier caso, empieza a escenificar rápidamente la siguiente palabra.

En la mayoría de los casos, las formas de una palabra están aceptadas. Por ejemplo, es correcto decir "explosión" por "explotar" o "gafas" para "gafas de sol". Si hay desacuerdo, ¡decide la mayoría!

FINAL DE TU TURNO

Sigue jugando hasta que tus compañeros de equipo adivinen las palabras de las cuatro cartas, o se acabe el tiempo. Coloca las cartas que hayas cogido en un montón de equipo, para sumárlas cuando se acabe el juego. Saca las cartas que no conseguiste coger levantando el Cronómetro de acción (estarán debajo). Coloca estas cartas en un montón de descarte separado.

Ahora es el turno del otro equipo.

PUNTUACIÓN

Se sigue jugando hasta terminar dos rondas – esto es, hasta que todo el mundo haya tenido la oportunidad de actuar dos veces. (Si un equipo tiene un jugador menos, pueden decidir que alguien actúe dos veces durante cada ronda).

Ahora los equipos suman los puntos de las cartas de su montón. Recibes:

- **Un punto** por cada carta de nivel **Fácil**;
- **Dos puntos** por cada carta de nivel **Medio**;
- **Tres puntos** por cada carta de nivel **Difícil**.

¡EL GANADOR!

¡El equipo con más puntos gana!

FORMA ALTERNATIVA DE JUGAR

¡Llamada a todos los actores! Si seis o más jugadores, dos personas pueden actuar mientras los otros jugadores de ese equipo tratan de adivinar. Cuando te toque actuar con alguien, elige las palabras que quieres escenificar y preparad en silencio un plan de acción.

© 2014 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Apto. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251.
Tel: +34 (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es.

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

www.hasbro.es



La app HASBRO ARCADE es compatible con iPhone, iPad, iPod touch y determinados dispositivos Android. Se requiere iOS 5.0 o posterior. Visita www.hasbro.com/arcade para información sobre instrucciones, disponibilidad y compatibilidad. Pide permiso a tus padres antes de acceder online. Disponible por tiempo limitado. No disponible en todos los idiomas. Nota: Hasbro es responsable únicamente del contenido generado por Hasbro. Por favor consulta los Términos y Condiciones de terceros para más información. Apple, el logotipo de Apple, iPhone, iPad y iPod touch son marcas comerciales registradas de Apple Inc., en los EE.UU. y/u otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play y Android son marcas registradas de Google Inc.

