



Un juego de Spartaco Albertarelli, Angelo Zucca, Marianna Fulvi and Elena Prette (Copyright KG Studio)

De 2 a 12 jugadores, recomendado para 10 años o más.

*Traducción al Castellano por Angel Rodriguez*

## COMPONENTES

- 20 Ilustraciones
- 24 Cartas de Letras
- 1 bloc de notas de 100 hojas
- 4 caballetes
- 1 Reglamento
- 6 lápices
- 1 reloj (aprox. 1 min.)

## OBJETIVO

Intente encontrar tantos elementos, comenzando con la letra seleccionada, en una ilustración.

## PREPARACION

Montar los caballetes y dar uno a cada jugador. Si hay más de 4 jugadores, utilice un caballete para cada 2 o 3 jugadores, para que todos puedan ver fácilmente la imagen.

Divida las 20 Ilustraciones en 4 juegos idénticos de 5 cartas, numeradas del 1 al 10, y coloque un conjunto por cada caballete.

Mueva la baraja de cartas y colóquela boca abajo en el centro de la mesa, junto al temporizador de arena.

Cada jugador recibe un lápiz y una hoja de papel

## EL JUEGO

Los jugadores aceptan usar una de las ilustraciones y cada jugador coloca la misma ilustración en su caballete.

Luego, ronda tras ronda, se descubre una carta de letras. Los jugadores entonces tienen que encontrar en la ilustración tantos elementos que comienzan con esa letra.

Los jugadores anotan las palabras, sin copiar a otros jugadores, por supuesto. La ronda termina cuando el temporizador de arena se agota.

Al finalizar la ronda, los jugadores anuncian una por una las palabras que han escrito y las comparan con las de otros jugadores.

- Cada jugador recibe 1 punto por una palabra que otros también han encontrado.
- Cada jugador recibe 3 puntos por una palabra que nadie más ha encontrado.

Una persona es responsable de llevar un registro de las puntuaciones en una hoja de papel aparte.

Los jugadores comienzan una nueva ronda eligiendo la siguiente ilustración.

El juego continúa hasta la décima y última ronda, cambiando obviamente las ilustraciones y las letras en cada ronda.

### **Palabras aceptadas**

Una palabra aceptable es cualquier elemento que sea claramente visible en la imagen, incluyendo todos los específicos o generalizaciones. Por ejemplo, un coche puede ser visto como un tipo particular de coche (SUV, convertible, deportivo ...) y un velo nupcial se puede describir por sus componentes (cordón, tela ...).

Cada palabra no puede ser usada más de una vez, sin el componente primario de la palabra (derivaciones o plural vs. singular). Si la misma palabra identifica varios objetos diferentes (por ejemplo, girar la parte superior o superior de la tapa estaría bien) en una ilustración, puede usar la palabra dos veces, pero respetando la regla que prohíbe la repetición.

A petición, un jugador debe ser capaz de identificar el elemento en la imagen que se escribió en el papel.

Cualquier palabra ambigua puede ser aceptada si la mayoría de los jugadores votan es aceptable. En el caso de un empate, la palabra no se considera válida.

## **EL GANADOR**

Al final de la última ronda, el jugador / equipo que tenga más puntos gana el juego.

## **VARIANTES**

Si tienes entre 4 y 12 jugadores, puedes formar equipos (2 equipos de 2 jugadores a 4 equipos de 3 jugadores). Esto se puede hacer sumando los puntos para todos los jugadores de un equipo al final de cada ronda..

## **CONSEJOS**

La duración del juego se puede modificar cambiando el número de rondas jugadas.

En los primeros partidos, no dude en permitir un flip adicional del temporizador de arena en cada ronda. También puedes eliminar de la carta los que sean más difíciles.