

GESTOS



F6421

8+



GESTOS, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2023 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es

1122F6421105



AVISO SOBRE LAS MANCHAS: La tinta puede manchar la ropa, los muebles y otras superficies. Se recomienda la supervisión de un adulto.

PADRES:
[HASBROGAMING.COM](https://www.hasbrogaming.com)



Contenido

- 260 cartas (252 estándares, 8 personalizables)
- Rotulador borrable
- Cronómetro de acción

Objetivo

¿Será tu equipo el que consiga más puntos actuando y adivinando rápidamente las palabras de las cartas?



Preparación

Coloca el cronómetro de acción sobre una superficie dura y plana. Coge las cartas que se encuentran en la parte posterior y sepáralas en 4 montones (Fácil, Intermedio, Difícil y Personalizables). Colócalas boca abajo sobre la mesa. Saca el marcador borrable de dentro del brazo del cronómetro de acción.

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 deberá escenificar rápidamente mediante gestos las palabras, intentando que sus compañeros de equipo las adivinen. Este rol va pasando de un jugador a otro en cada turno, por lo tanto, todos haréis de actor. Decidid qué jugador de tu equipo será el primer actor y entregadle el cronómetro de acción.



Cronómetro de acción

Es una **claqueta que sirve para sujetar las 4 cartas** que deberéis gesticular. ¡Cuando termines de jugar, podrás guardar las cartas en su compartimiento trasero! **También sirve de cronómetro.** ¡Actúa rápido, porque solo tienes unos segundos para hacer que tu equipo adivine la palabra y **coger la carta** antes de que desaparezca del cronómetro de acción! ¡Deberás coger la carta para conseguir los puntos!

Las cartas

- Las cartas del nivel **Fácil** valen 1 punto.
- Las cartas del nivel **Intermedio** valen 2 puntos.
- Las cartas del nivel **Difícil** valen 3 puntos.
- ¡Las cartas del montón **personalizable** valen 2 puntos. El actor deberá escribir en ella antes de comenzar su escenificación. Podéis utilizar frases o bromas que solo sepáis entre vosotros. ¿Crees que conaces mucho a tu equipo?

Los jugadores podrán elegir cartas de cualquier tipo en función de su edad y experiencia. ¡No tienen que ser todas del mismo tipo!



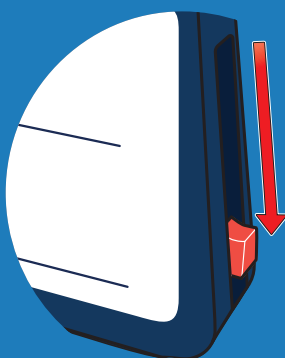
¡Si eliges una carta personalizable, escribe tu palabra o frase en esta usando el rotulador borrable!

¡ACCIÓN!

En tu turno como actor:

- 1. Prepara el cronómetro de acción:** Colócalo frente a ti con el lado personalizado mirando hacia tus compañeros de equipo. Levanta el brazo del cronómetro de acción y presiona con fuerza la palanca roja hasta el final. **Escucharás varios clics mientras presionas.**
- 2. Coge tus cartas:** Roba 4 cartas del tipo que quieras sin mirarlas.
- 3. Elige tus palabras:** Una vez que tienes las 4 cartas, puedes mirar las palabras, pero no dejes que tus compañeros de equipo las vean. Verás que hay dos palabras en cada carta. Decide qué palabra quieres escenificar de cada carta.

¡Continúa al dorso!



¡ACCIÓN! (continuación)

- 4. Coloca tus cartas:** Las cartas comenzarán a caer en orden, empezando por la ranura 1. Así que piensa bien el orden a la hora de colocarlas en el cronómetro de acción. Asegúrate de que las palabras que vas a escenificar estén hacia arriba.
- 5. Cierra el brazo del cronómetro de acción:** Pide a un miembro del otro equipo que cierre el brazo del cronómetro de acción para ponerlo en marcha. Al cerrarlo, el otro equipo debe gritar ¡ACCIÓN!, indicando el comienzo de la escenificación.
- 6. Empieza a actuar:** Rápidamente, escenifica la palabra de la primera ranura mientras tus compañeros de equipo intentan adivinarla. No hay penalización por respuestas incorrectas.
- 7. Coge la carta:** Tan pronto como alguno de tus compañeros de equipo adivine correctamente la palabra o frase, coge la carta. Si la carta se cae y desaparece del cronómetro de accionantes de que cogerla, ¡mala suerte! Tanto si la coges como si la pierdes, comienza a escenificar rápidamente la siguiente palabra.



Final de tu turno

Sigue jugando hasta que tus compañeros de equipo adivinen las palabras de las cuatro cartas o hasta que se acabe el tiempo. Coloca las cartas que has podido coger en el montón de cartas ganadas de tu equipo. Sumaréis las cartas de todo el equipo al final del juego. Saca las cartas que no conseguiste coger a tiempo y colócalas en el montón de cartas de descarte. Cuando el cronómetro de acción deje de sonar, ¡tu turno habrá terminado! Reinicia el tiempo presionando la palanca hasta el final.

Ahora, es el turno del otro equipo.

Puntuación

Continúa jugando hasta terminar dos rondas, o sea, cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de escenificar dos veces. Si un equipo tiene un jugador de menos, sus integrantes podrán decidir quien de ellos actuará dos veces en cada ronda. Por último, los equipos sumarán los puntos de todas las cartas de su montón de cartas ganadas.

- Un punto por cada carta del nivel **Fácil**.
- Dos puntos por cada carta del nivel **Intermedio**.
- Tres puntos por cada carta del nivel **Difícil**.
- Dos puntos por cada carta del montón **Personalizable**.

Para ganar

¡El equipo con más puntos gana!

Forma alternativa de jugar


¡Actores por parejas! Si sois 6 o más jugadores, dos personas pueden actuar mientras los otros jugadores de ese equipo intentan adivinar. Cuando te toque actuar con alguien, elegid las palabras que queréis escenificar y preparad en silencio un plan de acción.

Recoger y guardar el juego

¡Lleva el juego Gestos adonde vayas! Guarda el marcador borrable debajo del brazo del cronómetro de acción. Coloca las cartas y las instrucciones en el compartimiento en la parte posterior de la claqueta.

Reglas de actuación

- No podéis hablar ni hacer sonidos.
- Podéis usar accesorios y señalar algo de la habitación.
- Podéis usar los trucos clásicos de mímica (como tocar tu propia oreja para decir que "suena como...").



En la mayoría de los casos, las declinaciones de una palabra están aceptadas. Por ejemplo, se puede decir "explosión" en lugar de "explotar" o "gafas" en lugar de "gafas de sol". Si no os ponéis de acuerdo, ¡decide por mayoría!