

adivinarlo en esa pista, situando ahora su vasito de pista sobre en blanco. Cualquier jugador que haya colocado su vasito y conteste incorrectamente queda eliminado de la ronda.

Si nadie contesta correctamente la primera pista, se lee la segunda; y así sucesivamente. Cuando se lee una nueva pista, solo los jugadores que tienen el vasito correspondiente al número de pista pueden intentar contestar. Una vez que un jugador haya adivinado correctamente la respuesta, acaba la ronda.

Los jugadores solo pueden colocar el vasito que coincida en número con la pista que se haya leído. Por lo que, si a un jugador solo le quedan los vasitos dos y cuatro, solo podrá colocar vasito y responder después de se lean las pistas dos o cuatro.

¡ESTRATEGIA!

Piensa bien cuándo colocar tus vasitos. Observa los vasitos que les quedan a los demás jugadores para planificar tu estrategia y maximizar tus oportunidades de ganar.

¡Uno!



¡Dos!



¡Tres!



¡Dos!



¡Cuatro!



Fabricado y distribuido por:
Lúdilo S. L. C/ Corretger 127,
46980 - Paterna, Valencia (Spain)
www.ludilo.es

4 PISTAS

Reglas de juego



CONTENIDO:

- 16 vasitos (4 azules / 4 amarillos / 4 rosas / 4 naranjas).
- 1 vasito blanco para colocar los vasitos de respuesta.
- 150 tarjetas a ambas caras.
- Reglas de juego.



OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador en deshacerte de tus **4 vasitos de respuesta**.

Para lograrlo, averigua la palabra oculta en las cartas utilizando el número de pista correspondiente al número del vasito. Si aciertas, te deshaces de ese vasito. ¡El primero en quedarse sin vasitos gana!

Ten en cuenta que para ganar deberás averiguar una respuesta con la pista 1, otro con la pista 2 y otros con las pistas 3 y 4.

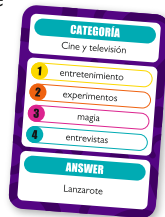
PREPARACIÓN

1. Cada jugador elige un conjunto de 4 vasitos de un color.
2. Coloca el vasito blanco de respuesta en el centro de la mesa.
3. Decide si vais a jugar con **Maestro de Pistas** (MP) fijo (solo leerá las tarjetas durante la partida) o rotatorio. El primer caso es obligatorio en el caso de partidas a 5 jugadores. En el caso de tener un MP rotatorio, elige al primero.
4. El MP leerá las cartas y no podrá en adivinar ese turno, si es rotatorio, o en ningún momento si es fijo.

CARTAS Y VASITOS

En cada cara de la carta hay:

- Un tema o categoría de la palabra que hay que averiguar.
- 4 pistas numeradas del 1 al 4: las pistas son progresivamente más fáciles.
- La respuesta.



Cada jugador tiene 4 vasitos numerados (del 1 al 4), que se usan para dar una respuesta con la pista correspondiente a su número.

JUGANDO UNA RONDA

El jugador de mayor edad actúa como **Maestro de Pistas** (MP) en la primera ronda, en caso de ser rotatorio. En las siguientes rondas, se irá alternando en sentido horario.

El MP coge la carta superior del mazo (asegurándose de que ningún otro jugador puede ver la respuesta al final de la carta) y lee en voz alta el tema a todos los jugadores. Luego, el MP lee en voz alta la pista número uno. Si algún jugador cree conocer la respuesta solo con la primera pista, pueden poner su vasito número uno encima del vaso blanco de respuestas. El jugador que haya colocado su vasito el primero debe responder. Si la respuesta es correcta, se deshace de su vasito número uno, que se queda encima del vasito blanco de respuesta. La ronda ha terminado, y el siguiente jugador se convierte en el MP y lee la siguiente carta.

Si el primer jugador que ha colocado un vasito no da una respuesta correcta, el resto de los jugadores pueden intentar