



Garabato Exprés

Reglas de juego



Mira cómo
se juega



Contenido



5 ROTULADORES



50 CARTAS DE CATEGORÍA



5 TARJETAS DE DIBUJO



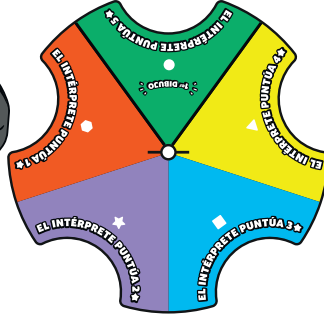
GAFAS



RULETA



CLIP



TABLERO

Garabato Expres	
JUGADORES	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
TOTAL	

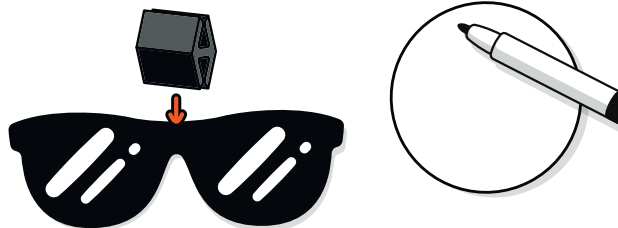
HOJA DE PUNTUACIONES

Preparación

- Utiliza este esquema para colocar las pegatinas en la ruleta. Coloca primero la pegatina del lápiz y, a continuación, pega los números en el orden correcto: 5,4,3,2,1 en el sentido de las agujas del reloj. El lápiz debe apuntar al 5.
- Introduce la base por la parte inferior del tablero. Después, coloca la ruleta sobre el soporte, y ambos sobre la base y el tablero.



- Coloca el tablero y la ruleta en el centro de la mesa con los colores alineados.
- Reparte una tarjeta de dibujo y un rotulador a cada jugador. Coloca el clip en la parte superior de las gafas. El jugador más joven será el intérprete de garabatos de la primera ronda, que se colocará las gafas y tendrá que adivinar qué se ha dibujado.



Cómo jugar

1 El intérprete coge una carta de categorías y la coloca en el clip de la parte superior de las gafas sin ver la cara. A continuación, se pone las gafas. Antes de empezar, asegúrate de que todos los demás jugadores lean cuáles son las categorías.



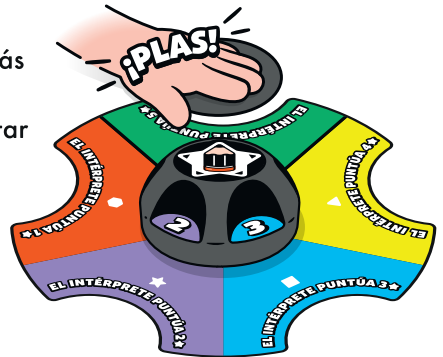
2 El jugador de la izquierda del que adivina hace girar la ruleta y, cuando se detiene, el lápiz señala un color en el tablero. Éste es el color que todos deben dibujar en esta ronda. Pueden empezar a dibujar justo cuando se detenga la ruleta, ¡hay que estar preparado con la tarjeta de dibujo y el rotulador! **No está permitido escribir letras o palabras.**



LA RULETA SE DETIENE EN EL VERDE, ASÍ QUE TODOS DEBEN DIBUJAR UN CARACOL



3 El objetivo es hacer un garabato reconocible lo más rápido posible. Todos los jugadores (excepto el intérprete) deben dibujar la palabra clave e intentar ser el primero y colocar su garabato **bocabajo** en el espacio **verde** del tablero. El segundo más rápido pone su garabato bocabajo en el espacio **amarillo**; y así sucesivamente en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos hayan colocado sus garabatos alrededor del tablero.



4 El intérprete se quita las gafas y alinea de nuevo los colores de la ruleta. A continuación, voltea la tarjeta de dibujo del espacio **verde**. Tiene **un intento** para adivinarlo. La palabra debería coincidir con la tarjeta, pero si la respuesta se conoce comúnmente con otro nombre, es aceptable. Si acierta, ¡es momento de repartir los puntos!

Si falla, gira la ruleta **en el sentido de las agujas del reloj** para que el siguiente garabato (**amarillo**) consiga 5 puntos. El intérprete tiene **un intento**. Repite este proceso hasta que el intérprete acierte un garabato o hasta que no queden garabatos.



Puntuación y siguiente ronda

El artista del garabato adivinado gana **5 puntos**.

Todos los jugadores obtendrán los puntos correspondientes, dependiendo de cuántas veces se haya girado la ruleta y según indique esta. Aunque un garabato no haya sido volteado, puntúa igual. Los puntos de los jugadores son los que indica la ruleta y los puntos del intérprete se indican en el tablero. Si se voltean todos los garabatos y no se adivina, nadie consigue puntos.

Ejemplo 1

Has terminado el garabato en primer lugar. El intérprete adivina correctamente tu garabato, por lo que ambos ganáis 5 puntos. El 2º puesto gana 4 puntos, el 3º puesto 3 puntos, y así sucesivamente.

Ejemplo 2

Eres el primero en terminar el garabato, pero el intérprete no adivina la palabra con tu garabato, por lo que la ruleta gira y acabas con 1 punto. Sin embargo, la ruleta gira cada vez que falla en la interpretación y pasa al siguiente garabato, ¡los 5 puntos pasan!

Anota las puntuaciones de todos en la hoja de puntuaciones. Luego pasa las gafas al jugador de la izquierda para que sea el nuevo intérprete de garabatos. El nuevo intérprete, coge una nueva carta para empezar la siguiente ronda. En una partida de 6 jugadores, el nuevo intérprete pasa su tarjeta de dibujo y su rotulador al jugador que no tiene. Utiliza el borrador del rotulador para limpiar las tarjetas de dibujo. Al acabar la partida, limpiad las tarjetas con un paño húmedo.

Quién gana

El juego termina después de 10 rondas y gana el jugador con la puntuación más alta. Si se produce un empate entre ganadores, pueden jugar una ronda más de desempate entre ellos. Elegid a un intérprete de entre los jugadores restantes y el artista del garabato adivinado, será el ganador final.

Contenido: 50 cartas con 500 categorías, ruleta, tablero, 5 tarjetas de dibujo, 5 rotuladores, hoja de puntuaciones, gafas de cartón, clip, hoja de pegatinas, reglas de juego.



Importado por: LÚDILLO, S.L.
C/ Corretger, 127. 46980,
Paterna, España. www.ludilo.es
LD63021 - v1 - 15042024H1



Fabricado por: Format Games Ltd, New Derwent House, 69-73 Thoebalds Rd, WC1X 8TA. Fabricado en China. Creado por Matt Edmondson con el equipo de Format Games. ©2024 Format Games Ltd, New Derwent House, 69-73 Thoebalds Rd, WC1X 8TA.