

BIZAK

bi bi Bizak

abba
games

ATRESMEDIA



itv
STUDIOS

pasapalabra

PEQUES

INSTRUCCIONES

Bienvenidos al juego de mayor éxito de la televisión en su versión para los peques de la casa.

Se trata de un juego divertido y educativo donde los niños deben localizar visualmente una serie de dibujos relacionados entre sí.

El juego es perfecto para niños a partir de 5 años y, aunque podrán jugarlo de forma autónoma, recomendamos la participación de un adulto en las primeras partidas hasta que los niños se familiaricen con las reglas.

Siguiendo la dinámica del concurso de televisión, los niños jugarán varias pruebas y se enfrentarán con el rosco final.

En la mayoría de las pruebas todos los niños jugarán a la vez.

Aunque en principio es un juego de 1 a 4 jugadores, si hay más participantes se pueden formar equipos, así que no hay límite: ¡Cuantos más seáis más os divertiréis!

CONTENIDO

1 rosco.

160 fichas circulares de dibujos.

24 tarjetas rectangulares de pruebas.

1 reloj de arena.

1 pegatina central.

5 pegatinas con letras.

1 contador de puntos.

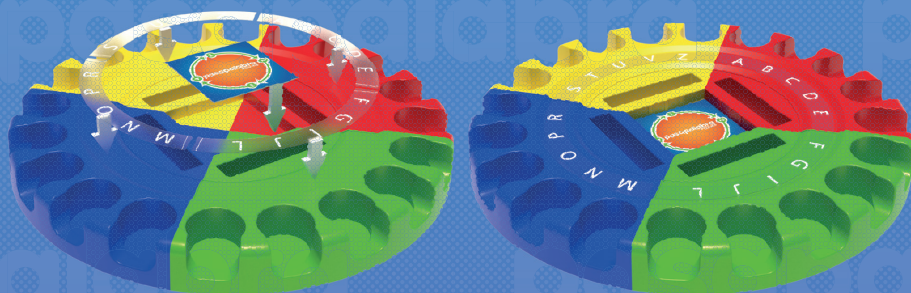
4 marcadores de puntos.

1 librito de instrucciones.



PREPARACIÓN INICIAL

Antes de comenzar a utilizar tu juego por primera vez tendréis que colocar las 5 pegatinas que se incluyen tal como muestran las imágenes.



INICIO

1. Elegid un color para cada equipo o jugador (rojo, amarillo, verde y azul).
2. Colocad en la mesa el Rosco. El Rosco está dividido en cuatro colores y lo más cómodo es que cada equipo se coloque lo más cerca posible de la sección del rosco de su color.
3. Barajad y colocad las tarjetas de pruebas en la ranura del color correspondiente.
4. Poned en la mesa las 160 fichas con el dibujo hacia arriba.
5. Colocad el reloj de arena sobre el número 1 de la pegatina central.



SECUENCIA DE JUEGO

El objetivo del juego no es más que divertirse y aprender jugando, y para ello el juego se divide en dos fases.

- Primera fase: **LAS PRUEBAS**.

Todos los equipos juegan a la vez una serie de pruebas para las que contarán con un tiempo limitado por el reloj de arena y que les harán acumular puntos.

- Segunda fase: **EL ROSCO**.

Cada equipo tratará de superar por turnos el roscó final contando de nuevo con el tiempo límite de un ciclo del reloj de arena.

EL CONTADOR DE PUNTOS Y LOS MARCADORES

El contador tiene 40 casillas numeradas. Para contabilizar la puntuación que vais obteniendo, simplemente colocad el marcador sobre la casilla con el número correspondiente.

Además de la propia numeración, unas pequeñas flechas indican el camino que deben seguir los marcadores sobre el contador según vayáis acumulando puntos.

Hay un marcador para cada equipo con su color correspondiente.



LAS PRUEBAS

Cada equipo sacará la primera de las pruebas de la ranura de su color. Todos los miembros del equipo se asegurarán de conocer el contenido y propósito de la prueba, que siempre consiste en buscar 5 fichas que se cumplan con lo que el enunciado indica.

A la de tres, se dará la vuelta al reloj de arena y todos los miembros de los equipos buscarán entre las fichas circulares esparcidas en la mesa, aquellas que cumplen la condición que indica la prueba.

Irán colocando las fichas en los 5 huecos circulares del roscó del color correspondiente a su equipo.

Cuando el último grano del reloj de arena caiga habrá acabado el tiempo y todos deben parar.

Es el momento de la comprobación, cada equipo por turnos leerá en voz alta el contenido de su tarjeta de prueba y los demás comprobarán que las fichas que colocaron en los círculos del rosco son correctas.

Por cada ficha correcta se consigue 1 punto que cada equipo anota en su contador moviendo el marcador como explicamos antes.



EL EQUIPO ROJO HA SACADO LA PRUEBA EN LA QUE TIENE QUE BUSCAR 5 ANIMALES CON 4 PATAS. ANTES DE ACABAR EL TIEMPO HAN COLOCADO EN EL ROSCO LA FICHAS DE LA GACELA, EL TORO, LA ARAÑA, EL ERIZO Y EL ELEFANTE. LA ARAÑA NO ES CORRECTA, PERO LAS OTRAS 4 SÍ LO SON, ASÍ QUE ANOTAN 4 PUNTOS EN SU MARCADOR.



Cuando todos han acabado de anotar sus puntos devolverán a la mesa las fichas que recogieron poniéndolas con el dibujo hacia arriba, como las demás.

Es el momento de hacer la siguiente prueba, la segunda de la partida, así que colocaremos el reloj de arena sobre el número 2 de la pegatina central, cada equipo sacará la siguiente tarjeta de su ranura y, cuando todos estén listos de nuevo giraremos el reloj a la de tres para empezar a buscar las fichas que correspondan.

Tras la segunda prueba pondremos el reloj en el número 3, haremos una tercera y a continuación una cuarta siguiendo siempre el mismo proceso y acumulando puntos en el marcador.

EL ROSCO

Esta es la prueba más divertida y la más esperada por los peques. Cada casilla del roscó tiene una letra al lado. Para completar el roscó habrá que colocar una ficha circular en cada casilla de forma que el dibujo que contiene la ficha empiece por la letra de la casilla, es decir en la casilla con la letra A un dibujo que empiece por A, en la B uno que empiece por B y así hasta que el roscó esté completo o el tiempo se agote.

Todos los equipos juegan por turnos, empezando por el que tenga menos puntos acumulados y acabando por el que tenga más puntos. En caso de empate se echa a suertes usando el medio que prefiráis (cara o cruz, pares o nones, piedra – papel – tijera, etc.).

Hay una regla importante: empezaremos por la letra A y, hasta que no la hayamos colocado en su casilla no podremos pasar a la B, y solo después de colocar la B podremos buscar y colocar la C.

Es decir, no vale coger un montón de fichas e ir colocándolas en las casillas correspondientes. Solo podemos coger una ficha cada vez de la mesa y, hasta que no esté colocada no podremos buscar la siguiente.

Si no estamos seguros de qué representa el dibujo no hay problema en darle la vuelta un momentito y comprobar el nombre en la parte de atrás.

El tiempo para esta prueba es de 4 ciclos del reloj de arena. Cualquier jugador de un equipo que no esté haciendo la prueba en ese momento iniciará el reloj colocándolo en el 1 de la pegatina central, cuando acabe le dará la vuelta colocándolo en el 2... y así sucesivamente. Cuando el reloj esté en el 4 y toda la arena haya caído, la prueba habrá finalizado.

¡Y EL GANADOR ES...!

Ganará la partida quien tenga más puntos al terminar el juego, es decir la suma de los puntos de LAS PRUEBAS más los del ROSCO.

Si durante la fase de LAS PRUEBAS surgiesen dudas acerca de si una respuesta es o no correcta, a continuación, podéis ver un listado con todas las respuestas correctas a cada pregunta.

Ref.: 64140002

abba
games

Fabricado en España por ABBA GAMES
Paseo del Perú 22
28707 MADRID.
N.I.F. B85716496

LE RECOMENDAMOS GUARDAR



- ⚠ ADVERTENCIA: •
• pequeñas. No con
• Utilizar bajo la su
• Los colores y las
contenido.
• Retire todos los
entregar el produc
• Conserve este e

ANIMALES DE 4 PATAS:

ARDILLA, CABALLO, CEBRAS, CONEJO, ELEFANTE, ERIZO, GACELA, GATO, LAGARTIJA, LEÓN, MONO, ORANGUTÁN, OSO, OVEJA, PERRO, RANAS, SAPO, TORO Y ZORRO

PARTES DEL CUERPO:

CODO, DEDOS, DIENTES, FRENTE, MANOS, NARIZ, OJOS, OREJAS, PIES, RODILLA, TOBILLO, UÑAS

DEPORTES Y COMPLEMENTOS DEPORTIVOS:

BALÓN, BATE DE BEISBOL, DARDOS, DIANA, FÚTBOL, GUANTES DE BOXEO, JABALINA, JUDO, NATACIÓN, PATINES, RAQUETA, REMOS, TIRO CON ARCO, VOLEIBOL

COSAS DE LA CASA:

DELANTAL, FLORES, FREGADERO, FRIGORÍFICO, JARRAS, RADIO, SILLAS, TELÉFONO, TIJERAS, URINARIO, VASOS, VENTANA, VENTILADOR

FRUTAS:

FRAMBUESAS, FRESAS, MANZANAS, NARANJAS, UVAS, ZARZAMORAS

PROFESIONES:

DOCTOR, ENFERMERA, INFORMÁTICO, INGENIERO, INVENTOR, INSPECTOR, JARDINERO, JUEZ, ZAPATERO

VEHÍCULOS Y MEDIOS DE TRANSPORTE

AMBULANCIA, AUTOBÚS, AVIÓN, BARCO, BICICLETA, CAMIÓN DE BOMBEROS, COCHE, COHETE, EXCAVADORA, METRO, ULTRALIGERO, SUBMARINO, TRACTOR, TREN, VELERO

ROPA Y COMPLEMENTOS:

BAÑADOR, BUFANDAS, DIADEMA, FALDA, GUANTES, JERSEY, JOYAS, OREJERAS, ZAPATOS, ZAPATILLAS, VAQUEROS, VESTIDO, ZUECOS

COSAS DE LA NATURALEZA (NO ANIMALES):

ÁRBOLES, ESTRELLAS, FLORES, ICEBERG, ISLA, LUNA, NIEVE, NUBES, RÍO, SOL, UNIVERSO, VIENTO

ANIMALES QUE VUELAN:

ABEJA, ÁGUILA, GALLINA, GAVIOTA, LIBÉLULA, ESCARABAJO, LORO, MOSCAS, MURCIÉLAGO, OCA, URRACA

ANIMALES QUE VIVEN EN EL MAR:

BALLENA, ESTRELLA DE MAR, MEDUSA, PULPO, PINGÜINO, SARDINAS

MATERIAL ESCOLAR:

GOMA DE BORRAR, LAPICEROS, LIBROS, MOCHILA, PEGAMENTO, ORDENADOR, PIZARRAS, REGLA, ROTULADORES, SACAPUNTAS, TIJERAS

VERDURAS:

BERENJENAS, ESPÁRRAGOS, GUISANTES, JUDÍAS VERDES, LECHUGA, ZANAHORIAS

PARDE ESTAS INSTRUCCIONES

IA: • PELIGRO DE ASFIXIA: Contiene piezas
o conviene para niños menores de 36 meses.
la supervisión de un adulto.
y las imágenes impresas pueden diferir del

los elementos de sujeción y plástico antes de
producto a un niño.
este embalaje para su posterior referencia.



bi bi Bizak

Distribuido por Bizak, S.A.
Camino de Ibarsusi, s/n Bilbao 48004 España
www.bizak.es
Email: sat@bizak.es



EDAD DE JUEGO: A PARTIR DE 5 AÑOS
NÚMERO DE JUGADORES: A PARTIR DE 1
TIEMPO DE JUEGO: DE 20 A 40 MINUTOS