

VLAADA CHVÁTIL PICTOMANIA

Todos dibujando. Todos adivinando.
¡Y todos a la vez!

COMPONENTES



6 cartas negras con letras
7 cartas negras con números



42 cartas de apuesta
en 6 colores distintos



1 cuaderno
con hojas de dibujo

más fácil



más difícil



99 cartas de palabras a doble cara
con 4 niveles de dificultad

6 fichas
negras de puntos



30 fichas de puntos
en 6 colores distintos



Coloca los adhesivos
en el lugar indicado del portacartas.



1 portacartas

1 tira
de adhesivos

1 sacapuntas



6 lápices de colores distintos

RESUMEN DEL JUEGO

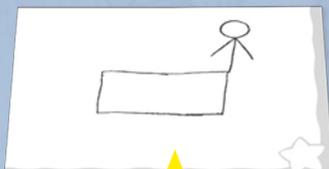
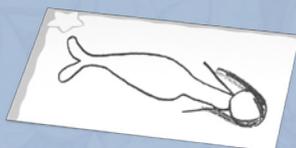
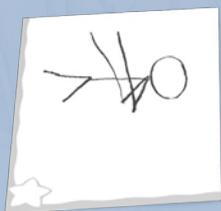
Pictomania es un juego en el que todos dibujaréis a la vez y en el que todos podréis adivinar las palabras de los demás. El juego funciona así:



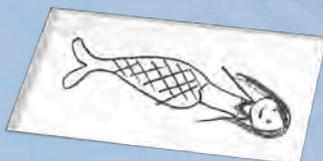
Todos los jugadores ven las 21 palabras que se podrían dibujar.



A cada jugador se le indica en secreto qué palabra tiene que dibujar.



Todos los jugadores dibujan simultáneamente la palabra que les haya tocado.

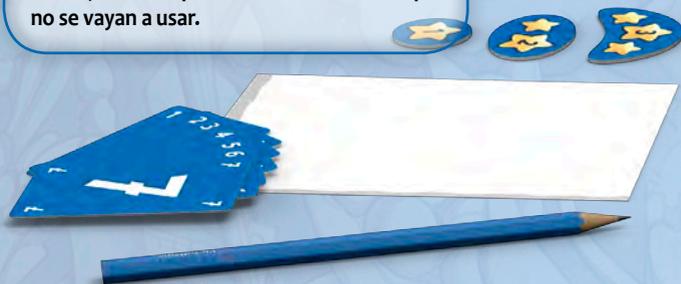


Cuando creas saber qué palabra está dibujando otro jugador, podrás intentar adivinarlo (el número de tu apuesta deberá coincidir con el número que le asignaron en secreto).

El sistema de puntuación está diseñado de modo que se conceden puntos por cada acierto y además se penalizan los dibujos que nadie haya adivinado. En las páginas siguientes se explica todo con mayor detalle.

PREPARATIVOS

Cada jugador deberá elegir un color distinto y quedarse con el lápiz, las cartas de apuesta y las fichas de puntos de ese color. Devuelve a la caja los componentes de los colores que no se vayan a usar.



Cada jugador también deberá tener una **hoja de dibujo**. Dobra la hoja por la mitad para crear un pequeño folleto con 4 páginas, una para cada una de las rondas que dura la partida.

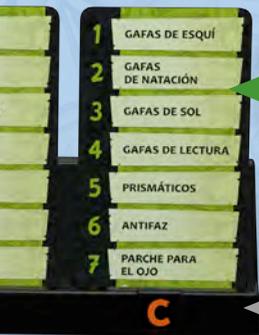
Deja tus **fichas de puntos** a la izquierda de tu hoja de dibujo. Puede que no las uses todas, ya que varían según del número de jugadores:



Devuelve a la caja cualquier ficha que no se vaya a usar.



Siempre usarás las **7 cartas de apuesta**, sea cual sea el número de jugadores. Vale la pena tenerlas ordenadas para poder encontrar los números más deprisa durante la partida.



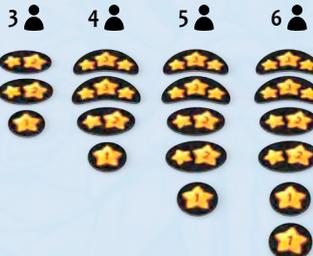
En la primera ronda solo usaréis las **cartas de palabras verdes**. Baraja el mazo verde, roba 3 de las cartas al azar y ponlas en el portacartas. Deja el resto del mazo a un lado.



El **portacartas** debería colocarse de tal modo que todos los jugadores puedan ver y leer las cartas sin problemas.

Hay 7 **cartas negras numeradas** y 6 **cartas negras con letras**. Tendrás que usarlas todas, independientemente del número de jugadores. Mantén las cartas numeradas y las cartas con letras en dos pilas distintas y mezcla cada una por separado.

Las **fichas negras de puntos** variarán según el número de jugadores:



Deja las fichas en el centro de la mesa y devuelve a la caja las fichas que no se vayan a usar.



Hay quien prefiere dibujar a lo ancho y hay quien tiende a dibujar a lo alto. Podéis usar la hoja en orientación vertical o apaisada, pero aseguraos siempre de que la línea gris quede debajo para que los demás jugadores puedan ver claramente dónde queda arriba y abajo.



LA PRIMERA RONDA

Una partida dura **cuatro rondas**, cada una de las cuales se juega con un mazo distinto de cartas de palabras. Cuando tengáis las cartas verdes en el portacartas, ya podréis empezar la primera ronda.

Esperad un momento para que todos los jugadores puedan leer las 21 palabras. Fijaos que las palabras que hay en una misma carta tienden a estar relacionadas. Por eso el juego resulta más difícil.

Mezcla las dos pilas de cartas negras por separado y reparte al azar a cada jugador una carta con letra y otra numerada. **Estas cartas no deben mostrarse a los demás jugadores.** Deja el resto de cartas negras a un lado, sin que nadie pueda verlas.

Cuando todos estéis listos, ya podréis empezar la ronda.

INICIO DE LA RONDA

Todos deberéis mirar a la vez las cartas que habéis recibido. La carta con una letra te señala cuál de las tres cartas te corresponde, mientras que la carta con el número te indica cuál de esas siete palabras tendrás que dibujar.



En cuanto sepas la palabra que tendrás que dibujar, **deja estas cartas boca abajo en una pila frente a tu hoja de dibujo** (luego verás porqué es importante esta pila).



DIBUJAR

Ahora ya podéis dibujar. ¡Pero cuidado! En tu carta de palabras habrá muchas otras palabras similares a la tuya, por lo que tendrás que dibujar algo que se parezca a tu palabra pero sea lo bastante diferente de las demás. Al dibujar, no pasa nada si rellenas toda la página; de hecho, las imágenes más grandes se distinguen más fácilmente desde el otro lado de la mesa.

Y dibuja deprisa: aquí no hay turnos y todos dibujáis a la vez.

ADIVINAR

Cuando hayas terminado de dibujar, deja el lápiz. Luego gira tu hoja hacia los demás jugadores y empieza a intentar adivinar lo que estén dibujando. No es necesario que esperes a que todos hayan terminado. Podrías intentar adivinar incluso imágenes que todavía se estuvieran dibujando, si quisieras. Es importante ser rápido.

Si crees saber la palabra que ha dibujado otro jugador, búscala entre las tres cartas de palabras que hay en el portacartas. Después busca tu carta de apuesta que tenga el mismo número que esa palabra. **Para hacer tu pronóstico deberás colocar tu carta de apuesta boca abajo sobre la pila de cartas que haya junto al dibujo** (no hay ninguna carta para señalar la letra; al adivinar, solo importa el número).

Cada jugador ha recibido un número distinto, o sea que no pongas nunca el mismo número que te ha tocado dibujar a ti. A veces te darás cuenta de que necesitas una carta numerada que ya pusiste en el dibujo de otro jugador, lo cual indica que posiblemente cometiste algún error. Bueno, a lo hecho, pecho: **en cuanto hayas jugado tu apuesta, ya no podrás retirarla**. Tampoco está permitido poner más de una carta de apuesta para una misma imagen.

A medida que los jugadores vayan intentando adivinar los dibujos, se irá formando una pila de cartas, de tal modo que los jugadores que apostaron antes tendrán sus cartas debajo de los que lo hicieron más tarde. El orden es importante.

No es necesario que intentes adivinar los dibujos de todos los jugadores (aunque normalmente vale la pena). **Cuando no quieras seguir jugando cartas de apuesta, quédate una de las fichas negras de puntos que hay en el centro de la mesa**. Posiblemente querrás quedarte la que tenga más estrellas.

Los jugadores que se hayan quedado una ficha negra de puntos ya no podrán seguir adivinando (ni dibujando, claro está). Así que pueden esperar y relajarse. Si solo faltas tú, no tardes mucho más para que los demás jugadores no tengan que esperar demasiado rato.

En cuanto el último jugador se haya quedado con la última ficha negra, la ronda habrá terminado y ya podrás pasar a la puntuación.



YA PODÉIS JUGAR LA PRIMERA RONDA DE PICTOMANIA.

Cuando terminéis de dibujar y adivinar os contaremos cómo se puntuá.

¿CÓMO HA IDO?

Ha llegado el momento de ver qué apuestas acertaron. Uno tras otro, cada jugador deberá voltear la pila de cartas que tenga frente a su dibujo.

Al voltear las cartas, la letra y número que te correspondió quedarán encima de las demás cartas. De este modo, todo el mundo podrá ver qué palabra estabas dibujando. Las cartas de apuesta de los demás jugadores quedarán ordenadas de arriba abajo.

Aparta luego las dos cartas negras. La carta que quede encima será del primer jugador que apostó sobre el dibujo. **Si la apuesta es correcta, entrégale a ese jugador tu ficha de puntuación con más estrellas** y luego devuélvele su carta.

Si no acertó con su apuesta, no le entregues ninguna ficha de puntos ni le devuelvas la carta. En vez de ello, **deja su carta de apuesta en el centro de la mesa.**

Después repite el proceso con el resto de cartas de la pila.



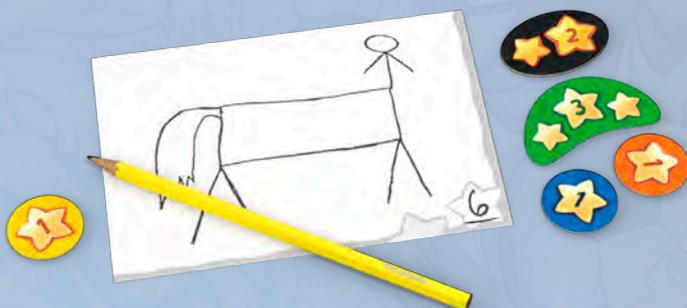
Así pues, las apuestas que hayan acertado se devuelven a los jugadores y reportan puntos, mientras que las apuestas fallidas se dejan en el centro de la mesa.

En cuanto hayáis puntuado todas las pilas, el jugador que haya cometido más errores tendrá más cartas que ningún otro en el centro de la mesa. ¿Importa? Todavía no, porque aún estáis en la primera ronda del juego. Pero en las reglas de puntuación detalladas verás que se aplica una penalización por ello.

TU PUNTUACIÓN

A medida que los demás jugadores vayan revisando sus pilas irás recibiendo una ficha de puntos por cada acierto. Deja estas fichas a la derecha de tu dibujo, junto con la ficha negra que te quedaste en el momento en que dejaste de adivinar. Estos serán tus puntos.

Al principio tus fichas estaban a la izquierda del dibujo. Si todos los demás jugadores acertaron tu palabra, te habrás quedado sin fichas. Si alguno de los jugadores no acertó tu dibujo (o ni siquiera intentó adivinarlo), te quedará una de tus fichas por cada uno de estos jugadores. Estas fichas se quedarán a la izquierda de tu dibujo y contarán como puntos negativos.



Ahora, suma todas las estrellas de las fichas que tengas a tu derecha y réstale las estrellas que hayan quedado a tu izquierda. Esta será tu puntuación de la ronda. Anota los puntos dentro de la estrella que hay en la hoja de dibujo.

Por ejemplo, en la imagen superior el jugador amarillo conseguiría 5 estrellas por sus aciertos y 2 estrellas más por la ficha de puntos negra. También perdería 1 estrella porque alguien no logró acertar su palabra. Así pues, su puntuación final para esta ronda sería 6.

Es posible acabar con puntos negativos; algunas rondas pueden ser muy difíciles.

En cuanto hayas anotado tu puntuación, devuelve las fichas de puntos de los demás jugadores y la ficha negra al centro de la mesa.

Cada jugador deberá recuperar luego sus cartas y sus fichas de puntos, dejando las fichas negras en el centro de la mesa. De este modo ya estaréis listos para la segunda ronda.

LA SEGUNDA RONDA

En la segunda ronda usaréis el mazo amarillo de palabras. Baraja el nuevo mazo y roba tres cartas al azar.

Antes de repartir las cartas de letras y números, asegúrate de que todos los jugadores entienden todas las palabras que aparecen en las tres cartas de palabras. Si hubiera alguna palabra que alguien desconoce, sustituye esa carta por otra carta al azar del mismo mazo.

En cuanto todos hayan podido leer bien las palabras, reparte a cada jugador en secreto una carta de letra y otra de número y empezad la ronda tal como hicisteis en la primera.



• Usad este mazo en la segunda ronda.

Todas las rondas siguen las mismas reglas. Sin embargo, ten en cuenta los siguientes detalles que a menudo pueden pasarse por alto:

- Tienes que intentar dibujar la palabra que te ha correspondido (en la última página hay algunas indicaciones más que debes tener presente a la hora de dibujar).
- En cuanto hayas hecho tu primera apuesta, ya no podrás modificar tu dibujo.
- En cuanto hayas jugado una carta de apuesta, ya no podrás cambiarla.
- No debes apostar sobre tu propio dibujo.
- No puedes jugar más de una apuesta sobre el dibujo de un mismo jugador.
- No es necesario que intentes adivinar las palabras de todos los jugadores. De hecho, está permitido incluso no jugar ninguna apuesta.
- Los jugadores normalmente prefieren quedarse la ficha negra con más puntos, pero sería válido quedarse con una ficha de menor valor.
- En cuanto te quedes una ficha negra, ya no podrás seguir apostando (ni dibujando, claro).
- Puedes optar por no quedarte ninguna ficha negra. De ser así, avisa a los demás jugadores de que ya has terminado de apostar.

Normalmente intentarás adivinar los dibujos de todos los jugadores y optarás por quedarte la ficha negra con más puntos. Sin embargo, en las reglas detalladas de puntuación verás que se penaliza a los jugadores que, por ir deprisa, cometen demasiados errores en sus apuestas.

REGLAS DETALLADAS DE PUNTUACIÓN

Antes ya vimos que en una ronda la puntuación se obtiene restando las fichas que tuvieras a tu izquierda de las fichas que tuvieras a la derecha. También dijimos que la ficha negra de puntos debía dejarse a tu derecha (en esta primera ronda de aprendizaje, siempre da puntos). Sin embargo, en todas las rondas y partidas que juegues a partir de ahora, **puede que te reste puntos o que no te aporte nada:**

- El jugador que haya cometido más errores será la oveja negra (por eso las cartas de apuesta fallidas se dejan en el centro de la mesa, de modo que todos las vean). **Si acabas siendo la oveja negra, tendrás que desplazar la ficha negra a tu izquierda.** De este modo, las estrellas que tenga se te restarán. Con todo, no siempre habrá una oveja negra; **si hay varios jugadores empatados por el mayor número de errores, no habrá ninguna oveja negra.**
- **Si nadie acertó tu palabra y no eres la oveja negra, devuelve la ficha negra al centro de la mesa; no te va a dar ningún punto.**

¿TE EQUIVOCASTE DE PALABRA?

A veces un dibujo puede resultar tan raro que tú creas que encaja con una palabra de una carta que no era la correcta. Pero no pasa nada: mientras tu apuesta coincida con el número correcto, se considerará un acierto. ¡Tanto tú como el dibujante habéis tenido suerte!

Sin embargo, **no está permitido dibujar una palabra distinta a propósito.** Si dibujas la palabra que no tocaba por error, deberías reconocerlo en voz alta y **devolver todas las cartas de apuesta** a los demás jugadores. Nadie conseguirá ninguna de tus fichas de puntos y esas apuestas no se tendrán en cuenta a efectos de la oveja negra. Tú, en cambio, deberás quedarte todas tus fichas de puntos —que se te restarán— y **devolver la ficha negra al centro.** Aun así, tus apuestas todavía pueden darte puntos.

DIFICULTAD DE CADA RONDA

En el juego hay cuatro mazos de palabras, cada uno de los cuales tiene un nivel de dificultad distinto (tal como se indica en la primera página de este reglamento). Podéis jugar cada ronda con un mazo cada vez más difícil. ¡Intentadlo! Habrá palabras que os parecerán muy difíciles, ¡pero eso es parte de la gracia! Y no olvidéis que siempre podéis cambiar una carta si contiene una palabra que alguien desconoce.

Dicho esto, los niveles de dificultad os permitirán ajustar cada partida a las particularidades del grupo. Si jugáis con un niño de 8 años, por ejemplo, tal vez prefiráis hacer cuatro rondas con palabras verdes. Simplemente aseguraos de dejar las cartas de las rondas anteriores en una pila de descarte para que no vuelvan a aparecer otra vez.

FIN DE LA PARTIDA

Después de puntuar la cuarta y última ronda, doblad la hoja de dibujo tal como se indica para poder ver las cuatro puntuaciones a la vez.

Un consejo: subrayad los números 6 y 9 para que no haya confusión alguna (y esperamos que nadie confunda el 8 con ∞ ;)).

También veréis una quinta estrella, en la que podréis anotar la puntuación final de las cuatro rondas. El jugador con más puntos será el ganador.

Los jugadores empatados comparten la victoria, pero podéis discutir quién habría ganado si se concediesen puntos al dibujo más original.



PARA PARTIDAS MÁS COMPETITIVAS

Si queréis añadirle un poco más de emoción a vuestras partidas, podéis probar esta variante donde habrá más presión por terminar antes.

En vez de usar una ficha negra de puntos para cada jugador, utilizad una menos (tal como se indica en la tabla de la última página).

Con esta variante, la ronda terminará cuando ya no quede ninguna ficha negra de puntos. Así pues, habrá un jugador que no podrá quedarse ninguna ficha negra y por lo tanto no podrá terminar de adivinar.

En el improbable caso de que hubiera varios jugadores que no quisieran quedarse una ficha negra, la ronda terminaría en cuanto todos hubierais manifestado que no queréis seguir adivinando, como siempre.

Esta variante funciona mejor con 5 o 6 jugadores. En partidas con 3 o 4 jugadores, puede que resulte demasiado competitiva.

NORMAS AL DIBUJAR

- El dibujo debe representar el significado de la palabra, y no su grafía. Así pues, no se pueden usar rayas para señalar el número de letras que contiene la palabra; no se puede indicar que se trata, por ejemplo, de un término compuesto por dos palabras; ni tampoco se puede dibujar algo que haga referencia únicamente a la primera letra de la palabra.
- No se pueden hacer comentarios sobre la palabra (“Se me da muy mal dibujar animales.”) o sobre el dibujo (“Se suponía que esto era una línea recta.”). Tampoco se pueden dar pistas (“Tienes uno en casa.”).
- No se pueden usar letras ni cifras. Tampoco puedes usar otros métodos de escritura (como el código Morse o el alfabeto griego) para evitar esta regla.
- El dibujo no puede hacer referencia a la posición que la palabra ocupa en la carta de palabras, ni a la posición de la carta en el portacartas. Tampoco puede hacer referencia al número o letra de la palabra.

PREPARACIÓN DE LAS FICHAS DE PUNTOS

Las fichas de puntos dependerán del número de jugadores:

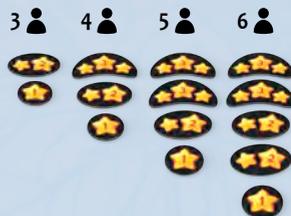
FICHAS POR JUGADOR



FICHAS NEGRAS



PARA PARTIDAS MÁS COMPETITIVAS



Un juego de Vlaada Chvátil

Ilustraciones: Toby Allen

Diseño gráfico: Michaela Zaoralová
Filip Murmak

Reglamento: Jason Holt

De la presente edición

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción y adaptación: Oriol Garcia

Un agradecimiento muy especial: a Jason Holt y Dita Lazárková por todas las horas que dedicaron a las cartas de palabras; a mi esposa Marcela y a mis hijos Alenka, Hanička y Pavlík por todas las veces que probaron el juego y por las valiosas aportaciones que hicieron; a Paul, Justin y Josh por encargarse de las pruebas en varios actos organizados; a Phill, Ben y Ondra por resolver dudas y aportar más ideas sobre las cartas de palabras; a Vít'a por todas esas pequeñas cosas que al final tanto importan; a Míša, Filip y Dávid por conseguir que el juego tuviera este aspecto magnífico; y a toda la gente de CGE y CGE Digital por el entusiasmo que mostraron probando el juego una y otra vez.

Ha sido muy divertido trabajar en este juego con vosotros y para vosotros. :)

Si os quedáis sin hojas de dibujo, podéis descargarlos más en www.czechgames.com.



© Czech Games Edition
Julio 2018
www.CzechGames.com

Editado por Devir
Iberia, S.L.
C/Rosselló 184, 5º
Barcelona 08008
www.devir.com

DEVIR