

# Sin Palabras



## Objetivo

Ser el primer equipo en completar el tablero.

**Jugadores** de 3 a 12

**Edad** A partir de 7 años

## Preparación De la Partida










Los jugadores se reparten en equipos (para la versión de 3 jugadores ver el apartado "3 JUGADORES"). Deberá haber al menos 2 jugadores por equipo y un mínimo de 2 equipos para jugar. Cada equipo elige un color y toma un peón y una pizarra del color elegido. El tablero se coloca entre los jugadores y el cronómetro en el sitio marcado en este. Las tarjetas se colocan en un montón. Al ser las tarjetas dobles, las palabras a adivinar nunca han de ser vistas más que por el jugador que tenga que dibujar o actuar. Los equipos colocan su peón en la casilla de salida y deciden quién es el primero en jugar, continuando el turno por el equipo a la izquierda. En cada turno, el cronómetro ha de ser llevado a su posición inicial. Para ello pulsar hacia abajo el botón con forma de flecha y girarlo en el sentido de las agujas del reloj hasta que la flecha señale la casilla SALIDA. Para ponerlo en marcha solo tienes que pulsar hacia abajo y lo mismo para pararlo. ¿LISTO? Pues silencio y ¡A JUGAR!

## Desarrollo Del juego

El primer equipo lanza el dado y avanza en el tablero tantas casillas como indique la numeración del dado. Uno de los jugadores del equipo coge una carta y, sin que la vea nadie más, representa o dibuja la/s palabra/s que indique el color de la casilla en la que haya caído. Los jugadores de un equipo se han de ir turnando para realizar las representaciones o dibujos. El resto de los componentes del equipo deberán acertar la respuesta dentro del tiempo establecido. Si aciertan, han de parar el cronómetro antes de que llegue a cero, devolverlo a la posición de SALIDA y volver a lanzar el dado para continuar jugando. Si no aciertan, el turno pasa al siguiente equipo. Los jugadores que dibujan o actúan, tienen terminantemente prohibido emitir sonido alguno. Asimismo esta prohibido ayudarse de mimica cuando la acción sea dibujar o ayudarse de dibujos cuando la acción sea actuar.



## Contenido

-  1 Tablero de juego
-  1 Cronómetro SIN PALABRAS
-  4 Pizarras de dibujo
-  4 Rotuladores no permanentes
-  4 Peones de juego
-  1 Dado
-  1 Antifaz
-  140 Tarjetas dobles
-  Instrucciones de juego

#70427



# El Tiempo

El tiempo para hacer la representación o el dibujo, lo marca el cronómetro, desde la posición de SALIDA hasta la posición de cero.

## Los Colores

El contenido de la representación o dibujo a realizar, está en función del color de la casilla en la que se cae.

Algunas de las representaciones son más fáciles que otras. Te deseamos toda la suerte del mundo.

<b>ROJO-¿QUE?</b>	Representan nombres.
<b>AMARILLO-¡HAZ ALGO!</b>	Representan acciones+nombres.
<b>ROSA-¿QUE COSA?</b>	Representan nombres+adjetivos.
<b>VERDE-¿DONDE?</b>	Representan lugares o posiciones.
<b>MORADO-¡ACCION!</b>	Representan acciones.

## Las Casillas

### Hay 7 tipos diferentes de casillas alrededor del tablero

#### LAPIZ

Esta casilla indica que uno de los jugadores tendrá que dibujar en su pizarra la palabra indicada, y el resto de jugadores del equipo acertarla.

#### LAPIZ+ANTIFAZ

La cosa se complica un pelín. Uno de los jugadores tendrá que dibujar en su pizarra la palabra indicada, pero con los ojos tapados y el resto de jugadores del equipo acertarla.

#### LAPIZ+TODOS PINTAN

Todos los equipos afilan el rotulador. Un jugador de cada equipo leerá la palabra a adivinar y todos dibujarán a la vez intentando que sus compañeros de equipo sean los primeros en adivinar la palabra. El primer equipo en acertar gana el turno y lanzará el dado en la siguiente ronda.

#### LAPIZ+TODOS JUEGAN

Todos los equipos atentos. El jugador del turno en que se está desarrollando esta ronda, es el único en dibujar, pero... todos los equipos pueden intentar adivinar la palabra oculta. El primer equipo en acertar gana el turno y lanzará el dado en la siguiente ronda.

#### MIMO

Esperamos te encante actuar. Uno de los jugadores del equipo tendrá que, ayudándose de mímica, conseguir que sus compañeros acierten la palabra misteriosa.

#### MIMO+TODOS JUEGAN

Te lo imaginas ¿no? Un jugador actúa, pero cualquier jugador de cualquier equipo puede acertar la palabra representada.

#### SOLO COLOR

¿Prefieres dibujar o actuar? El equipo que cae en esta casilla decide la acción a realizar.

## Final Del juego

Gana el juego el primer equipo en caer en la casilla de Meta. En caso de que la tirada no sea exacta, habrá que retroceder. La casilla de Meta cuenta como una casilla más.

## 3 Jugadores

En el caso de 3 jugadores se usarán 3 peones y en cada turno se formará equipo con la persona a tu izquierda. En este caso siempre dibuja o actúa el jugador "propietario" del turno. En caso de acertar la palabra incógnita, los dos jugadores que han formado el equipo avanzan sus peones tantas casillas indique el dado en el siguiente turno. En caso de caer en la casilla LAPIZ+TODOS PINTAN se retrocede una casilla. En las casillas de TODOS JUEGAN el jugador que acierte pasa automáticamente a ser el jugador de tu equipo.

#### VISITA WWW.GOLIATHGAMES.ES

© Goliath BV, NL-8051 KR Hattem, Países Bajos. © 2005 Don Scott Associates, Inc. © Goliath Games Iberia SRL. Apartado de correos 238, 46470 Catarroja (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es. Conservar esta información para referencias futuras. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas.

GARANTÍA.- Goliath Games garantiza este producto durante 12 meses desde la fecha de su compra. La garantía cubre falta de piezas o defectos de fabricación. La presente garantía NO cubre defectos producidos por causas ajenas a su fabricación, tales y como defectos por uso inadecuado o causados por el transporte o en el punto de venta. Durante el periodo de garantía Goliath Games repondrá total o parcialmente el producto (a criterio de la empresa). Para realizar cualquier reclamación será necesario que envíen una carta con el descriptivo del problema, así como el COMPROBANTE DE COMPRA ORIGINAL a la dirección que aquí figura. La carta incluirá un número de Tfno. o una dirección de correo electrónico para poder ponernos en contacto con Ud. y recibir instrucciones de nuestro personal de como proceder.