



Scattergories



CONTENIDO:

4 carpetas • 1 bloc de hojas de respuestas • Dado de 20 caras • 32 cartas de categorías • Reloj de arena

NOTA: La primera vez que juegues, saca las 4 carpetas de sus marcos y dóblalas por la línea marcada.

REGLAS PARA RESPUESTAS ACEPTABLES

- La primera palabra de tu respuesta debe empezar por la letra clave.
- Los artículos "un", "uno/a", "el" y "la", no podrán emplearse como letras clave. Por ejemplo, "H" es la letra clave para el TÍTULO DE LA PELÍCULA "El Hobbit".
- No se puede dar la misma respuesta más de una vez en la misma ronda. Por ejemplo, no puedes contestar "Santiago" para NOMBRES DE CHICO y para CIUDADES.
- Se pueden aceptar respuestas creativas. Por ejemplo, si la categoría es DEPORTES DE EQUIPO con la letra "C", tu respuesta podría ser "Correr". Pero si un jugador cuestiona la respuesta, el grupo debe votar su aceptabilidad.

RESPUESTAS CUESTIONADAS:

Los jugadores pueden cuestionar una respuesta durante la fase de puntuación. Cuando una respuesta se cuestiona, todos los jugadores (incluso el que dio la respuesta cuestionada) votan si la respuesta es aceptable. La mayoría manda. En caso de empate, el voto del jugador que dio la respuesta no cuenta.

NOTA: el dado de 20 caras pesa. Tíralo solo dentro de la caja del juego para evitar posibles daños.

© 2013 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia.

NIF B-96897251. Tel: (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es

1013A5226105 00



OBJETIVO DEL JUEGO

Encontrar respuestas únicas para cada categoría. Sumad puntos si vuestras respuestas son diferentes de las de los demás equipos.
¡El que más puntos tenga es el ganador!

EL GANADOR

Después de jugar dos rondas, sumad las dos puntuaciones de las hojas de respuestas de vuestro equipo. ¡El equipo que tenga el mayor total de puntos es el ganador! Si hay un empate, jugad una tercera ronda.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Formad hasta 4 equipos.
Jugad individualmente si hay menos de 4 jugadores.

Cada jugador/equipo necesita:

- Una carpeta SCATTERGORIES
- Un bolígrafo/lápiz
- Una hoja de respuestas
- Una lista de categorías (¡aseguraos de que todos los equipos cogen la lista del mismo número!)

EL JUEGO

FASE 1: ¡SED CREATIVOS!

1. Tira el dado y grita la letra que salga (letra clave).
2. Dale la vuelta al reloj de arena y empezad a pensar respuestas para cada categoría.
3. ¡Shh! ¡No dejéis que los otros equipos os oigan! Utilizad las carpetas para esconder vuestras respuestas.
 - Las respuestas deben coincidir con la categoría, y deben empezar por la letra clave.
 - Podéis escribir hasta 3 respuestas por cada categoría utilizando las columnas Uno a Tres de la hoja de respuestas.
4. Cuando el tiempo acabe, todos los jugadores deben dejar de escribir.

FASE 2: ¡SED ÚNICOS!

- Los equipos leen sus respuestas en voz alta por turnos, una categoría cada vez.
- Los equipos suman 1 punto por cada respuesta aceptable* diferente.
- Se suman dos puntos por repetir la letra clave como letra inicial. Por ejemplo: "Peter Parker" suma 2 puntos.
- Llevad la cuenta de la puntuación de vuestro equipo en la parte superior de vuestra hoja de respuestas.

EMPEZAD UNA RONDA NUEVA:

- Saca otra letra, dale la vuelta al reloj, y continuad jugando. Utilizad la misma lista de categorías que en la ronda anterior.
- Rellenad una hoja diferente con vuestras nuevas respuestas.

Nota: si sale la misma letra dos veces en una partida, tira el dado otra vez para sacar una letra diferente.

*Mirar atrás para más información.

Scattergories