

Guess Where?

INSTRUCCIONES

PARA 2 JUGADORES • EDAD 6+

Objetivo

Adivina dónde están los miembros de la familia de tu oponente, antes de que tu oponente adivine dónde se encuentran los tuyos.

Contenido

- 2 casas plásticas plegables
- 32 piezas de miembros de familia (16 rojas, 16 azules)
- Hoja con etiquetas

La Primer Vez Que Juegas:

Retira las partes del juego de las bolsas plásticas y deshazte de las bolsas.

Coloca las etiquetas en las casas:

Cada casa tiene una etiqueta *Guess Where?* (¿Adivina Dónde?), una etiqueta de familia, una etiqueta grande para la parte superior y una más pequeña para la parte inferior. (Las etiquetas son las mismas para cada casa.) Aplica las etiquetas con cuidado en cada casa como se ilustra en la Figura 1.

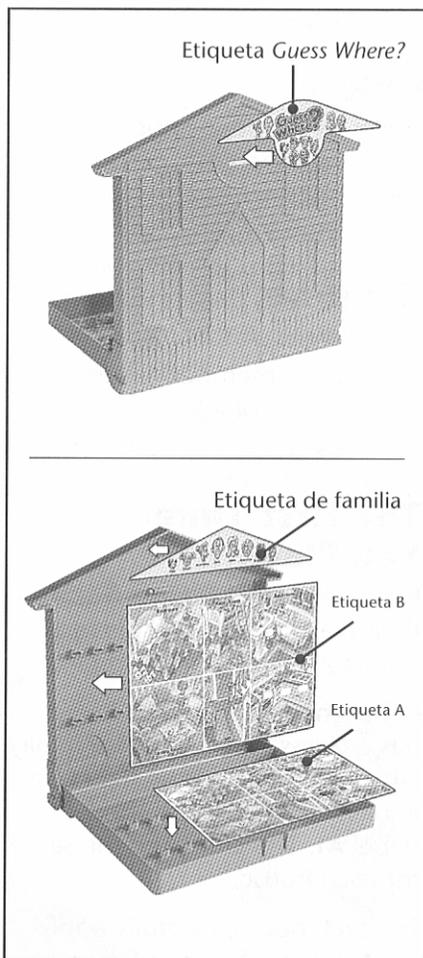


FIGURA 1: Con cuidado coloca las 4 etiquetas en cada casa como se ilustra.

Preparación

La Figura 2 muestra la casa armada y lista para jugar. Refiérete a ella mientras armas tu juego.

Los miembros de familia: Los 8 miembros de familia en cada casa son: dos abuelos, dos padres, una hermana y un hermano, un perro y un gato.

Hay dos de cada miembro de familia: uno con clavija, que será usado para esconder al miembro de familia en la parte superior del tablero; y uno con lengüeta abajo, que se usará para marcar tus indicios en la parte inferior.

1. Escoge una casa y los 16 miembros de familia del mismo color. Coloca la casa frente a ti en posición abierta. Tu oponente hace lo mismo. Siéntate frente a tu oponente de manera tal que ninguno de los dos pueda mirar por dentro de la casa del otro.

2. Decidan cuántos miembros de familia usarán en el juego. (Pueden empezar con solo cuatro o cinco, y aumentar hasta llegar al máximo desafío usando los 8 miembros de familia.) Cuando usan menos de 8 miembros, deben decidir cuáles miembros usarán: ambos jugadores deben usar los mismos miembros de familia. Coloquen en la bandeja los miembros de familia que no se usarán.

3. Ahora tú y tu oponente, cada uno por su lado, toman sus miembros de familia con clavijas y los esconden en la parte superior de su tablero encajando las clavijas en los orificios. Algunas habitaciones pueden tener dos o tres miembros de familia (mientras haya orificios para cada uno); otras habitaciones no tendrán.

4. Coloca a los miembros de familia con lengüeta al lado de la casa. Tu oponente debe hacer lo mismo con los suyos.



FIGURA 2: Tú y tu oponente están escondiendo cada uno los 8 miembros de familia. Aquí se muestra la disposición de tu casa.

Cómo Jugar

El jugador de menor edad comienza. Tú y tu oponente se hacen preguntas por turnos.

EN TU TURNO

Hazle a tu oponente preguntas que se contestan con un "sí" o con un "no" para descubrir dónde se encuentran sus miembros de familia. Tus preguntas pueden ser generales o específicas; pueden ser sobre uno o más miembros de la familia, y sobre una habitación específica o todo el piso (arriba en el dormitorio, la habitación de los niños o el cuarto de baño; o abajo en la sala, el vestíbulo o la cocina). Aquí hay algunos ejemplos:

"¿Hay alguna mascota en el primer piso?"

"¿Está alguno de los niños en la sala?"

"¿Está mamá en el segundo piso?"

"¿Hay algún hombre en el dormitorio?"

"¿Está el gato en el vestíbulo?"

• Si la respuesta a tu pregunta es "sí", entonces puedes hacer otra pregunta. Continúa preguntando hasta que obtengas un "no" como respuesta.

• Si la respuesta fue un "no", tu turno termina, y le toca a tu oponente hacerte una pregunta.

Marcando tus indicios: Mientras vas acumulando indicios en donde se encuentran o no escondidos los miembros de familia de tu oponente, encaja los miembros con lengüeta en la ranura en la parte inferior del tablero. Colócalos en la ranura del costado, o en la de arriba o de abajo, entre

las habitaciones, de la manera que mejor te funcione. Las Figuras 3 y 4 muestran un ejemplo de cómo registrar tus indicios.

Una vez que hayas descubierto exactamente dónde se encuentra un miembro de familia, encaja su lengüeta en el orificio en esa habitación, como se muestra en la Figura 5.

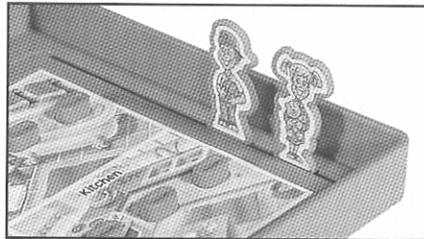


FIGURA 3: "¿Se encuentran los dos niños en la misma habitación en el primer piso?" "Sí." Colocas a los niños juntos en una ranura lateral del primer piso.

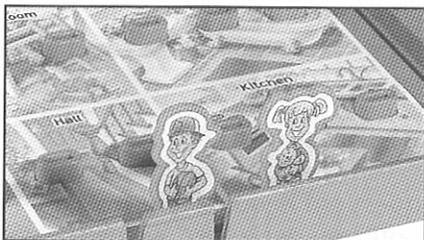


FIGURA 4: "¿Están los niños en la sala?" "No." Colocas a los niños entre las otras dos habitaciones del primer piso, el vestíbulo y la cocina. ¡Te estás acercando!

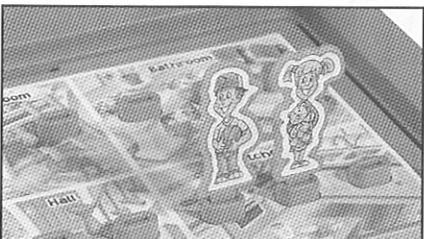


FIGURA 5: "¿Están los niños en el vestíbulo?" "No." Ahora sabes que están en la cocina (probablemente comiendo). Encaja cada niño en un orificio de la cocina.

Cómo Ganar

Continúen por turnos haciendo preguntas y colocando a los miembros de familia en las ranuras y en las habitaciones, hasta que sepas (o que pienses que sabes) dónde están todos. Después de obtener una respuesta "afirmativa", puedes hacer una conjetura final diciendo donde se encuentra cada uno. Si has acertado, ¡ganas el juego! Pero si estás errado, pierdes, y tu oponente gana la partida.

Puedes aumentar la diversión describiendo lo que está haciendo cada miembro de familia.

Por ejemplo:

"Mamá está bañando al perro."

"Papá está preparando la cena en la cocina (¡Huy!)"

"La abuela y el abuelo acaban de llegar. Se están quitando los abrigos en el vestíbulo."

Juego Para Los Más Jóvenes

Aquí hay algunas variaciones de las reglas para los más pequeños o principiantes:

• Usa únicamente el piso de arriba o el de abajo.

• Varía el número de miembros de familia. Por ejemplo, si un adulto está jugando con un niño, el adulto debe encontrar los 8 miembros de la familia, mientras que el niño solo necesita encontrar 3 o 4 miembros de familia.

Para Guardar El Juego

Cuando hayas terminado de jugar, guarda a los miembros de familia en la parte inferior del tablero de su casa, luego cierra las casas y colócalas (con estas instrucciones, por supuesto) en la caja.

Estaremos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo alguno).

© 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. © denotes Reg. US Pat. & TM Office. 41722-1

