

Pictureka!

EDAD 6+
2+ Jugadores

JUEGO DE CARTAS

Familia



CONTENIDO

78 cartas de imagen (incluyendo 3 comodines de pingüino) y 32 cartas de doble misión.

OBJETIVO

Cada uno de esos 4 fabulosos juegos tiene un objetivo diferente y un ritmo de juego variado. Elige el juego que tú quieras.

Fabuloso, frenético y rápido

- **Descarta 8** - Cuando descubres en tus cartas una imagen que puedes relacionar con una misión, idescarta esa imagen! El primero que se quede sin cartas gana.
- **Alfabeti** - Un juego frenético donde debes de ser el más rápido. Sé el primero en encontrar imágenes rápidamente, empezando por una serie de letras (Ej.: A-K).

Tan relajado y sustancioso como creativo y tranquilo:

- **Matchureka** - Encuentra 2 imágenes que puedes relacionar a una misión. Este relajado juego de asociaciones divierte a las mentes tranquilas.
- **El combo creativo de la vaca** - Relaciona las cartas para completar tus misiones. Perfecto para poner a prueba tu mente.

JUGAR

Reglas para todos los juegos:

- Anuncia **iPictureka!** cuando encuentres una imagen.
- Si anuncias **iPictureka!** sin haber encontrado imágenes, ¡eres un tramoso! Los demás jugadores decidirán qué castigo tendrás.
- Los comodines de pingüino. Si sacas una carta parecida a ésta, ¡es tu día de suerte! Puedes utilizarla para reemplazar cualquier otra carta.



Comodin

Juego 1: DESCARTA 8

2+ Jugadores

iUn juego tan rápido que pondrá a todos a temblar!

Objetivo

Descartar tus 8 cartas relacionando imágenes y misiones. El primer jugador en deshacerse de todas sus cartas gana.

Preparación

- Revuelve las cartas de misiones y ponlas, boca abajo, en una pila en el centro de la mesa.
- Revuelve las cartas de imagen y reparte 8, boca abajo, a cada jugador.
- Cada jugador abre su juego en 4 pilas de 2 cartas como está ilustrado.
- ¡Todo el mundo está listo! Cualquier jugador puede empezar a jugar.



Tu turno

1. Voltea una carta de misiones, lee las dos misiones en voz alta y ponla, boca arriba, a un lado de la pila de las cartas de misiones.
2. Cada jugador tiene que relacionar sus 4 cartas de arriba con alguna de las misiones.
Ojo - Debes descartar primero las cartas que están encima antes de utilizar las que están debajo.
3. Cuando un jugador encuentra una imagen que corresponda, debe colocarla sobre la carta de misiones gritando **iPictureka!**. Después tendrá que describir lo que la une a la misión.
4. Si los demás jugadores están de acuerdo, has logrado deshacerte de esta carta. Si no están de acuerdo, toma tu carta y sigue buscando una relación para esas mismas misiones antes que otro jugador lo haga.
5. El jugador que logra deshacerse de una carta lee las siguientes misiones y el juego sigue de la misma manera.

Puedes descartar un pingüino (comodin) en cualquier misión.

¿Quién GANA?

El primer jugador que logra deshacerse de sus 8 cartas gana el juego.

Nota: Deberás separar las cartas después de cada juego. Haz dos pilas, una de cartas de misiones y la otra de cartas con imagen, y revuelve cada paquete por separado.

Juego 2: ALFABETTI

2+ Jugadores

El juego energizante para empezar la fiesta.

Objetivo

Encontrar rápidamente imágenes que empiezan por una serie de letras (Ej.: A-K)

Preparación

- No necesitas las cartas de misiones para este juego. Puedes ponerlas a un lado.
- Revuelve las cartas de imagen y pasa el paquete al jugador de más edad para empezar el juego.
- Para el primer juego, empiecen con la letra A y elijan otra letra para terminar el juego (Ej.: K).

Tu turno

1. Toma el paquete de cartas de imagen boca abajo y anuncia en voz alta la letra escogida (A). Empieza a voltear las cartas, boca arriba, colocando una carta a cada 2 segundos. Forma una fila de 4 cartas, y continúa poniendo cartas por encima.
2. Todos los jugadores (tú incluido) buscan una imagen en las cartas cuyo nombre empiece por la letra A.



3. Cuando un jugador encuentra algo, grita **iPictureka!** Debe después decir lo que encontró (Ej.: un animal). Si todos están de acuerdo, el jugador se queda con la carta. Si no, la relación será ignorada y el juego continúa.
4. Cuando una imagen fue relacionada correctamente, el turno es para el jugador de tu izquierda, quien tendrá que anunciar la siguiente letra (B) y empezar a repartir las cartas donde te quedaste.

Si el pingüino (comodin) sale, puede ser utilizado con cualquier letra.

¿Quién GANA?

Después de haber encontrado todas las imágenes hasta la letra elegida para cerrar el juego (K), el jugador con más cartas será el ganador. **Nota:** Pueden empezar y terminar el partido con cualquier letra (M-Z, Y-G) o jugar con el alfabeto completo para un partido que dura más tiempo.

Si una letra les queda muy difícil, pueden decidir pasar a la siguiente letra. Es el mismo jugador que sigue volteando las cartas hasta que alguien encuentre una imagen que empieza por la letra indicada.

Juego 3: iMATCHUREKA!

2+ Jugadores

Un juego más relajado para ejercitar tu memoria.

Objetivo

Encuentra 4 pares de imágenes que correspondan a tus misiones.

Preparación

- Revuelve las cartas de imagen y reparte 20 cartas, boca abajo, formando un cuadrado de 5 X 4. Pon el resto de las cartas en una pila a un costado.
- Revuelve las cartas de misiones y ponlas, boca abajo, formando una pila.
- El jugador con la mejor sonrisa empieza.



Tu turno

1. En el primer turno, voltear la primera carta de la pila de misiones y léela en voz alta. Pon la carta, boca arriba, para que todos puedan verla.
2. Voltea 2 cartas cualquiera del cuadrado.
3. Observa las dos misiones e intenta asociar las dos imágenes con una de las misiones.

Ej.: Para ganar la carta, tienes que encontrar 2 herramientas o 2 cosas apesostas en dos diferentes cartas con imagen. No vale tomar una carta por cada misión. Ver más arriba el ejemplo de 2 cosas apesostas.



4. Si no logras asociar las dos imágenes a una de las misiones, intenta de nuevo en tu próximo turno. Recuerda las imágenes y su ubicación antes de voltearlas, boca abajo. El siguiente jugador voltear ahora dos cartas.
5. En su turno, si un jugador logra una relación, grita **iPictureka!** Debe después decir a cuál misión relaciona las imágenes e identificar qué es lo que las une. Si los jugadores no están de acuerdo, se rechaza el **iPictureka!** y el juego continúa. Si los jugadores están de acuerdo, el jugador conserva la carta de misiones, saca del cuadrado las 2 imágenes y las reemplaza por las dos primeras cartas de la pila, colocadas boca abajo, para conservar el cuadrado de 20 cartas.
6. Voltea la siguiente carta de misiones y léela en voz alta. Al jugador que ganó la última carta le toca jugar otra vez.

Nota: Mantente atento aun cuando no sea tu turno.

El misterioso pingüino (comodin) reemplaza cualquier carta con imagen.

¿Quién GANA?

El primer jugador que logre reunir 4 cartas de misiones.

Nota: Si, después de algunos turnos, ningún jugador logró relacionar las misiones, pueden decidir voltear otra carta de misiones.

Juego 4: EL COMBO CREATIVO DE LA VACA

2+ Jugadores RECOMENDADO PARA NIÑOS DE 8 AÑOS Y MÁS

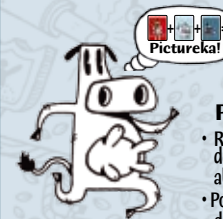
Dale rienda suelta a tu creatividad y demuestra tu astucia.

Objetivo

Ser el primero en reunir 4 cartas de misiones cumpliendo con las misiones que se encuentran en sus propias cartas.

Preparación

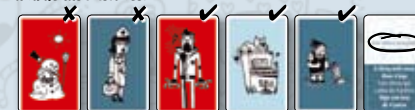
- Revuelve las cartas y reparte 3 cartas de imagen y 1 carta de misiones, boca abajo, a cada jugador.
- Pon el resto de las cartas de imagen y de misión en dos paquetes separados, boca abajo, en el centro de la mesa.



- Toma tus cartas de manera que nadie más pueda verlas.
- Debes relacionar 3 cartas de imagen con una de las misiones de tu carta, puedes escoger qué misión quieres.
- El jugador con los huesos más viejos empieza.

Tu turno

1. Solamente en el primer turno, el primer jugador saca 2 cartas de la pila de cartas de imagen. De esta manera el jugador cuenta con 5 cartas de imagen y 1 carta de misiones.
2. Cuando sea tu turno, ve tus cartas y verifica si 3 cartas de imagen pueden ser relacionadas con una de tus misiones.
3. Si no se pueden relacionar, cambia una de tus cartas poniéndola en la pila y sacando otra.
4. Verifica de nuevo si 3 de tus cartas pueden ser relacionadas con una de tus misiones.



5. Si las cartas no pueden ser relacionadas, elige 2 cartas que no te sirvan y pásalas, boca abajo, al jugador de tu izquierda. Tu turno ya terminó.
 6. Si las cartas pueden ser relacionadas: **iPictureka!** Muestra tu carta de misiones y las 3 cartas con imagen y explica por qué van juntas.
 - Si el grupo no está de acuerdo, ¡iqué pena! Toma tus cartas y pasa 2 cartas de imagen al siguiente jugador.
 - Si todos están de acuerdo, conserva la carta de misiones y descarta las cartas de imagen que utilizaste en la pila para descartar. Sacar 3 nuevas cartas de imagen y 1 carta de misiones.
- Como solo puedes cumplir con una misión a la vez, tu turno terminó.** Pasa 2 cartas que no te sirven al jugador que se encuentra a tu izquierda.

Como siempre, el pingüino (comodin) mágico puede ser asociado a cualquier misión.

¿Quién GANA?

El primer jugador que logra reunir 4 cartas de misiones gana el juego.

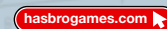
OTRAS FORMAS DE JUGAR

Para un juego más corto o más largo.

Según el juego, puedes variar el tiempo aumentando o reduciendo el número de cartas de jugar o de recoger para ganar. También podrán decidir con cuántas letras quieren jugar en Alfabeti.

Juego en equipo

Puedes jugar en equipo con los más pequeños para ayudarles.



Web sites in English • Sites Web en anglais. Sites Web en inglés.



Licensed by Arne Lauwers. Art by Eugene and Louise. ©2008 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.



Imp. por: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. Autopista Federal México-Querétaro, km 42.5 Nave 2, Parque Eco Industrial Los Cedros, Col El Trébol, Tepetzotlán, Estado de México C.P. 54600. R.F.C.: SMM - 990712 - 156. Centro de Servicio para México: Tel. 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-7-12-62-25. 04909

