

# TRAZOS

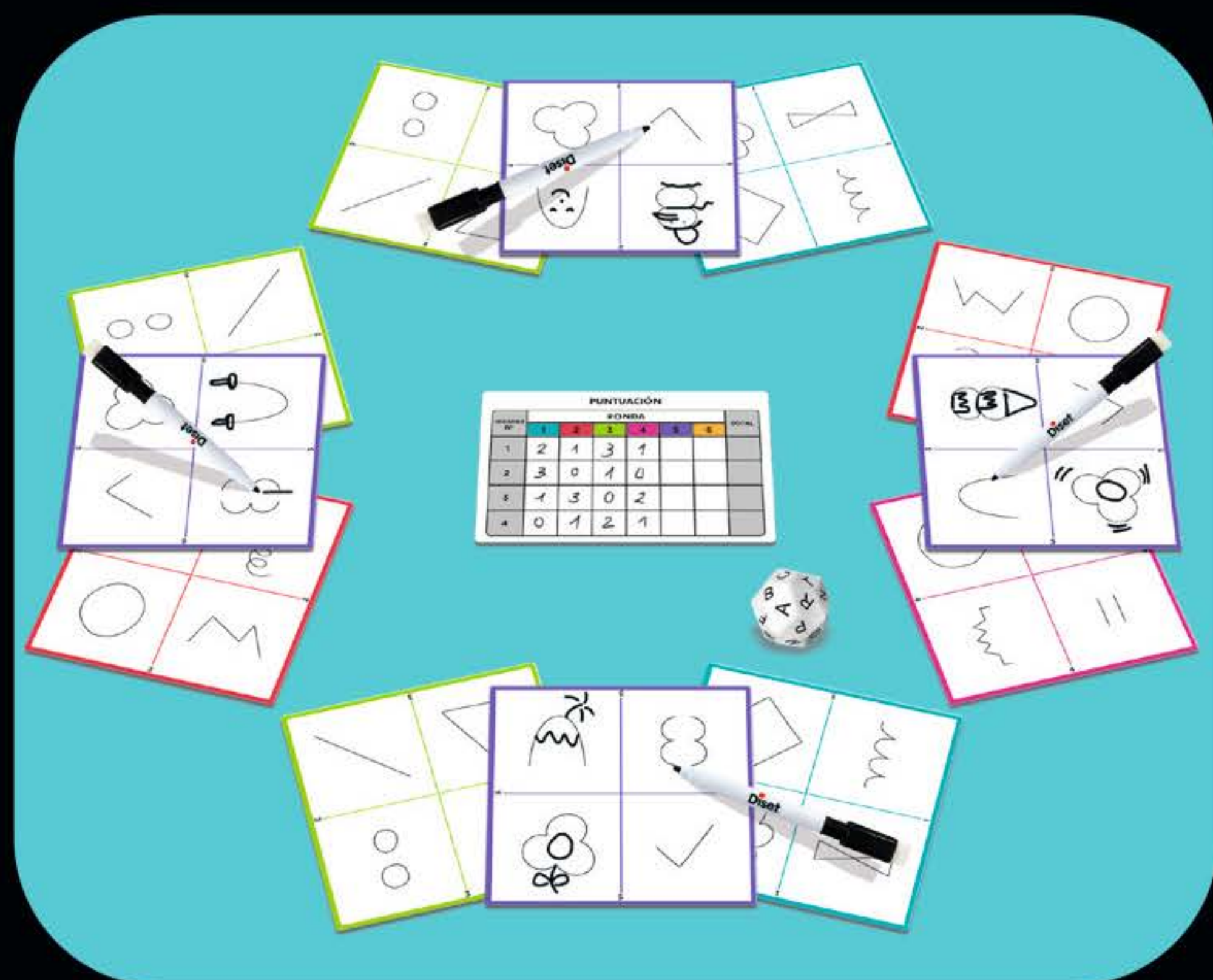
DE 2 A 4 JUGADORES  
A PARTIR DE 8 AÑOS

by PARTY&CO™

**CONTENIDO:** 12 tableros reversibles con garabatos (3 para cada jugador), una pizarra de puntuación, 4 rotuladores borrables y un dado de letras.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Utilizar el ingenio y la imaginación para realizar los dibujos más originales y ocurrentes y así conseguir el mayor número de puntos al final de las 6 rondas.

**PREPARACIÓN:** Se reparten 3 tableros iguales a cada jugador y un rotulador para dibujar.



En el primer turno, todos los jugadores juegan con el tablero por la cara 1, en el segundo con la 2 y así hasta el sexto.

No es preciso que todos los jugadores coincidan en la orientación del tablero, pero sí que todos jueguen con el mismo (el 1 en la primera vuelta, el 2 en la segunda, etc.), así hasta completar la partida utilizando las 6 caras de los tableros.

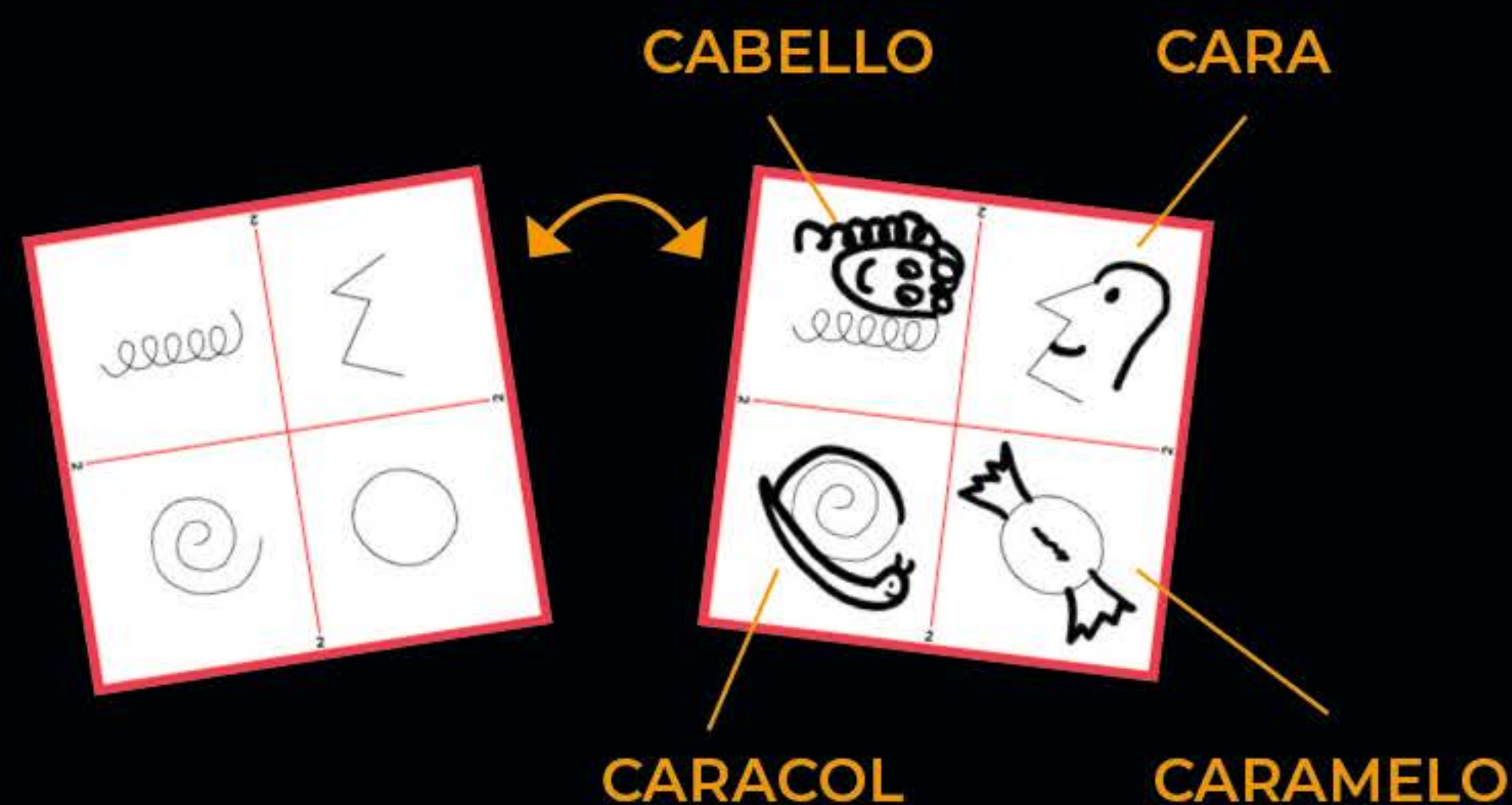
**EL JUEGO:** Todos los jugadores cogen el tablero nº1. El jugador más joven lanza el dado de letras. En cada turno lanza el dado un jugador diferente, pasando el turno de izquierda a derecha.

El jugador, que lanza al dado, grita **¡YA!** y todos los jugadores pueden comenzar.

Deben observar sus respectivos tableros, y empezar a **dibujar encima completando los garabatos de base** para conseguir cuatro imágenes cuyo nombre empiece por la letra que haya salido en el dado y que sean identificables para los demás jugadores.

**Estos dibujos pueden representar objetos o conceptos.** Los objetos suele ser la solución más fácil, pero siempre existe el riesgo de que el dibujo no sea el más original de entre todos, ya que es la opción que primero se les ocurrirá a todos los jugadores. ¡Intentad ser lo más ingeniosos posible!

Por ejemplo, si sale la Letra **C** y toca utilizar el tablero n°2, podremos dibujar: cara, caramelo, cabello y caracol...



El primer jugador que completa sus cuatro dibujos, grita ¡BASTA! y todos tienen que dejar de dibujar. Cada jugador muestra sus dibujos a todos los demás y empieza la puntuación que deberá anotarse en la pizarra y en cada ronda:

- **2 PUNTOS** por cada dibujo original que se haya logrado acabar.
- **1 PUNTO** si varios jugadores coinciden con un mismo dibujo en distintos garabatos.
- **0 PUNTOS** si varios jugadores coinciden con el mismo dibujo en el mismo garabato de base o si el dibujo no es aceptado por los demás jugadores. En caso de duda, debe votarse si se acepta o no.

**FIN DEL JUEGO:** El ganador es el jugador con mayor puntuación al final de la partida de 6 rondas.

## A TENER EN CUENTA:

• **El dado** cuenta con las letras más usuales del abecedario español: **A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, R, S, T y V.**



Cuando aparecen las letras, **K, N y V** pueden sustituirse respectivamente por **Q, Ñ y U/W** si todos los jugadores están de acuerdo.

Sin embargo, se han omitido expresamente, las letras **X, Y y Z**, por ser difícil encontrar palabras que empiecen con estas letras y puedan dibujarse.

- Puede anotarse la palabra al pie del dibujo, pero es más divertido que los demás adivinen tus dibujos. Si es así no habrá ninguna duda de que los dibujos realizados son aceptados.
- No es necesario saber dibujar para ganar, es más importante la ocurrencia y la imaginación que la habilidad en el dibujo, ya que no se puntúa el mejor dibujo sino las imágenes más originales.

---

Party & Co. es una marca registrada de Diset. S.A.  
Reservados todos los derechos.

[www.partyandco.com](http://www.partyandco.com)

**Diset**  
Jumbodiset

 **jumbodisetgames**

Made by Diset, S.A.

Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca 08040 Barcelona (España)

© 1993-2020 Jumbodiset Group. All rights reserved.

[diset.com](http://diset.com)

10203