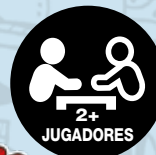




¡Pictureka!



EDAD
6+



Objetivo del juego

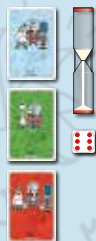
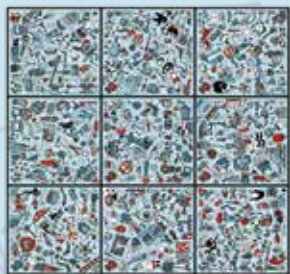
Encuentra objetos en las baldosas para conseguir cartas. ¡Consigue todas las cartas que puedas o sé el primero en conseguir 6 cartas para ganar el juego!

Contenido:

9 baldosas de juego, 1 dado, 55 cartas de misión y un reloj de arena.

¡Prepara!

1. Coloca las baldosas formando un cuadrado de 3 x 3



2. Separa las cartas de misión en montones del mismo color y colócalos boca abajo. Asegúrate de que cada montón está bien barajado.
3. Para las cartas verdes y rojas, decide qué misión de la carta jugaréis: la superior, la central o la inferior.
4. Decidid quién empieza a jugar. La partida continúa hacia la izquierda.



Intercambia o da la vuelta

Si una carta tiene una de estas flechas, haz lo que indique antes de jugarla.



Intercambia el sitio de dos baldosas.
Da la vuelta a cualquier baldosa.

¡Juega!

Hay 2 formas de jugar:

1. **Rondas y Rondas.** Jugad unas cuantas rondas de cada color de misión cada vez.
2. **Cajón de Sastre.** Tirad el dado para decidir qué color de misión jugar. Rondas y Rondas es una manera genial de conocer cada juego antes de entrar en el frenesí de Cajón de Sastre.

Rondas y Rondas

1. Acordad cuántas rondas jugaréis:
Jugadores Rondas de cada color
2 - 3 3 rondas
4 - 5 2 rondas
6+ 1 ronda

2. Jugad todas las rondas de cartas azules primero, después las rondas de cartas verdes y después las rojas.



3. Coge la carta de arriba del color que estéis jugando y jugad esa carta.

Las reglas son diferentes para cada color de misión. Lee las instrucciones en la parte de atrás si es la primera vez que jugáis. Si ya sabéis lo que hay que hacer, adelante y a jugar.



4. Quien gane la misión se queda con la carta y tu turno ha terminado. Le toca al jugador situado a tu izquierda.
5. Una vez hayáis jugado los 3 colores, contad las cartas que habéis ganado. El jugador con más cartas es el ganador.

Cajón de Sastre

1. En tu turno, tira el dado. ¿Qué color ha salido?



1 y 6 rojo



2 y 5 verde



3 y 4 azul

2. Juega una carta de ese color (si ves una flecha, acuérdate de intercambiar o dar la vuelta a una baldosa antes de jugar).
3. Quien gane la misión se queda con la carta y termina tu turno.
4. El jugador a tu izquierda empieza ahora su turno tirando el dado.

El primer jugador que consiga 6 cartas gana el juego.

¡Tened cuidado, tramposos!

Si gritas ¡Pictureka! antes de señalar, o si señalas un dibujo que no corresponde en absoluto con la misión, ¡eres un tramposo!

Los demás jugadores deciden un castigo para ti - podrías perder una carta... o quizás tendrías que aullar como un perro o bailar para pedir perdón.



Misiones

Hay 3 colores de cartas, cada uno con un tipo de misión diferente.

Azul: Encuéntralo primero



Derrota a los demás.

Juega todo el mundo.

1. Pon la carta boca arriba para que la vea todo el mundo. Muestra un dibujo que aparece solamente **una vez** en las baldosas.
2. **Todos a la vez**, buscad rápidamente el dibujo. Grita "¡Pictureka!" y señala el dibujo en cuanto lo encuentres. El primero que lo encuentre se queda con la carta.

Verde: Personal



Tira el dado y busca a contrarreloj.

¡Juegas tú solo!

1. Coge una carta verde. Lee en voz alta la misión que has elegido, luego tira el dado. Debes encontrar tantos de esos objetos como el número que has sacado.
2. Coloca la carta boca arriba frente a ti, luego pide a otro jugador que dé la vuelta al reloj de arena y que vigile cuándo se te acabe el tiempo.
3. Preparado, listo, ¡Ya! ¡Empieza a buscar!

¡Enhorabuena! Si encuentras objetos suficientes antes de que se acabe el tiempo, quédate con la carta.

¡Lo sentimos! Si el tiempo se acaba antes de que hayas encontrado suficientes objetos, ¡mala suerte! Coloca la carta al final del montón.

Rojo: Mi baldosa



Encuentra dibujos en tus propias baldosas. Juega todo el mundo.



¡Genial para los más pequeños!

1. Cada uno elige una baldosa y se la coloca delante. Si hay 4 jugadores o menos, coged 2 baldosas cada uno.
2. Levanta la primera carta del montón rojo, léela en voz alta y colócala en el centro para que la vea todo el mundo.
3. Cuenta "3, 2, 1, YA," da la vuelta a tus baldosas y empieza a buscar.
4. En cuanto encuentres un dibujo que se corresponda con la misión, grita "¡Pictureka!" y señálalo con el dedo. Quédate con la carta.

Si no encuentras un dibujo que se corresponda, puedes dar la vuelta a tus baldosas una vez por cada carta.

5. Cuando acabes, coloca tus baldosas donde quieras en el tablero de juego.



Otras formas de jugar

Juego más largo o más corto
Cajón de Sastre: Fijad un mayor o menor número de cartas necesarias para ganar, para hacer el juego más largo o más corto.

Rondas y Rondas: Jugad menos rondas para un juego más rápido.

Juego en equipo

Los jugadores se dividen en equipos y trabajan juntos. Una forma genial de ayudar a los más pequeños a pasárselo fenomenal.

Licencia de Arne Lauwers. Arte de Eugene y Louise.

© 2014 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., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (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

La app HASBRO ARCADE es compatible con iPhone, iPad, iPod touch y determinados dispositivos Android. Se requiere iOS 5.0 o posterior. Visita www.hasbro.com/arcade para información sobre instrucciones, disponibilidad y compatibilidad. Pide permiso a tus padres antes de acceder online. Disponible por tiempo limitado. No disponible en todos los idiomas. Nota: Hasbro es responsable únicamente del contenido generado por Hasbro. Por favor consulta los Términos y Condiciones de terceros para más información. Apple, el logotipo de Apple, iPhone, iPad y iPod touch son marcas comerciales registradas de Apple Inc., en los EEUU y/u otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play y Android son marcas registradas de Google Inc.



1014B0731105