

# No lo veo júnior

## CONTENIDO

- 1 Tablero de juego
- 4 Piezas de juego de plástico
- 1 Conjunto de lentes verdes / fáciles
- 1 Conjunto de lentes amarillas / medias
- 1 Conjunto de lentes azules / difíciles
- 1 Dado (incluye hoja de adhesivos)
- 1 Temporizador
- 1 Superficie de dibujo
- 1 Lápiz
- 54 cartas (162 retos y límite de tiempo)

## OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer equipo en recorrer con éxito el tablero de juego de principio a fin. Los jugadores se turnan para dibujar desafíos para que su equipo los adivine. ¡Hazlo bien y avanza hacia la meta! ¡Hazlo mal y quédate donde estás! ¡El problema es que tienes que dibujar mientras usas las gafas locas que alterarán tu visión!

## MONTAJE

- 1 Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.
- 2 Coloca las gafas y las lentes adicionales al lado del tablero de juego.
- 3 Baraja todas las cartas juntas y colócalas boca abajo al lado del tablero.
- 4 Coloca el dado y el temporizador al alcance de todos.
- 5 Siéntate con los miembros de tu equipo en el tablero.
- 6 Elige un lugar de juego.
- 7 Cada equipo colocará su pieza de juego en la casilla "Inicio".

## CÓMO JUGAR

El equipo con el jugador más joven juega primero y pasa el cronómetro a uno de los otros equipos.

El equipo que juega determina qué jugador sacará primero, tira el dado y mueve su pieza de juego el número de espacios que se muestren.

El color del espacio en el que aterrices determinará qué desafío dibujar y qué lentes usar en las gafas.

Por ejemplo, si tu pieza de juego cae en un espacio verde, entonces debes poner las lentes verdes en las gafas. Su desafío es el círculo verde, que contiene "15". Por lo tanto, debes limitar el tiempo del temporizador a 15 segundos.

Hay espacios especiales en el tablero:



Elige el color de la lente que coincida con el color de desafío que deseas usar.



Dibuja con la mano opuesta (mano izquierda para personas diestras y mano derecha para personas zurdas).



Dibuja sin usar las gafas locas.



Salta tu turno.

El jugador que dibuja toma la carta de la parte superior de la pila y anuncia la categoría (objeto, entretenimiento o lugares), lee en silencio el desafío y comunica el límite de tiempo.

A continuación, el jugador que dibuja coloca la carta boca abajo sobre la mesa para que su equipo no pueda ver el desafío y se pone las gafas locas.

¡El equipo que tiene el temporizador fija el límite de tiempo y ¡comienza el juego!

¡El jugador de dibujo toma el lápiz y el papel e intenta que su equipo adivine el reto antes de que se agote el tiempo!

## LAS REGLAS

- 1 No hablar o hacer mímica mientras se está dibujando.
- 2 No se pueden dibujar letras o números.
- 3 Los jugadores deben permanecer sentados y llevar las gafas locas mientras dure el desafío.

## ¡SOMOS BRILLANTES Y LO HEMOS CONSEGUIDO!

¡Bien hecho! Si Tu equipo adivinó el desafío dentro del límite de tiempo, entonces podréis tirar el dado, avanzar el número de espacios en el dado y el turno ha terminado. En el próximo intento, comenzaréis desde el espacio en el que aterrizasteis; si es una casilla especial del tablero, esa circunstancia se aplica al dibujo del jugador. ¡Selecciona tu tarjeta y prepárate para dibujar!



ref. TPSYT0003TP