



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el equipo que, al actuar rápido y adivinar las palabras que vienen en las tarjetas, obtenga la mayor cantidad de puntos.

PARA ARMARLO

Etiquetando el Reloj

1



Primero, pega la etiqueta con el logo de **Caras y Gestos** sobre el área grande que se encuentra debajo del brazo con las etiquetas de rayas.

2



Pega las etiquetas de rayas sobre el brazo del Reloj Traga-Tarjetas.

ÚLTIMOS DETALLES

Coloca el Reloj Traga-Tarjetas sobre una superficie plana, también coloca las tarjetas de **Fácil**, **Medio** y **Difícil** hacia abajo en la misma superficie.



LOS ACTORES

Formen dos equipos (no hay ningún problema si alguno de los equipos tiene un jugador de más). El equipo que esté leyendo el instructivo comienza el juego. Tomen turnos para que cada jugador actúe las palabras de las cuatro tarjetas mientras sus compañeros tratan de adivinarla.

EL RELOJ TRAGA-TARJETAS

Es un porta tarjetas: controla las cuatro tarjetas que cada equipo debe actuar.

También es un reloj: Actúa con rapidez ya que tienes tan sólo unos cuantos segundos para lograr que tu equipo adivine la palabra.

Si tu equipo adivina la palabra **debes retirar la tarjeta** antes de que caiga.

LAS TARJETAS

Las tarjetas que dicen **Fácil** valen 1 punto, **Medio** valen 2 puntos y **Difícil** valen 3 puntos.



Dependiendo de la edad y la experiencia del actor, pueden elegir cualquiera de las tres tarjetas.



¡ACCIÓN!

Es tu turno de actuar:

1



Prepara el Reloj: Coloca el Reloj Traga-Tarjetas frente a ti, con el logo de Caras y Gestos viendo hacia el otro lado. Levanta el brazo, mueve el interruptor hacia arriba y dale toda la vuelta a la perilla.

2



Toma tus tarjetas: Toma cuatro tarjetas, en cualquier combinación de cualquiera de las categorías.

3



Elige tus palabras: Una vez que elegiste tus tarjetas, no permitas que tu equipo las vea. Cada tarjeta consta de dos palabras, así que tienes que decidir cuál de las palabras vas a actuar.

4



Coloca tus tarjetas: Coloca cada una de las tarjetas dentro de cada una de las ranuras mostrando la palabra que elegiste hacia arriba. Las tarjetas empezarán a caer una por una.

5



Cierra el Reloj Traga-Tarjetas:

Baja el brazo del Reloj hasta que comience a andar (ten cuidado de no empujar las tarjetas hacia adentro).

6



¡Que empiece la actuación! Rápidamente comienza con la palabra que está a la izquierda, tus compañeros harán lo posible por adivinarla. Únicamente tu equipo tratará de adivinar. No hay penalización por respuestas incorrectas.

REGLAS DE ACTUACIÓN

- No se permite ningún tipo de sonido.
- Pueden ayudarse, por ejemplo, señalando algo que esté en el mismo cuarto.
- Está permitido mover la boca (sin emitir sonidos) siempre y cuando NO sea la palabra que se encuentre en la tarjeta.
- Pueden utilizar las clásicas técnicas de actuación (tales como jalar una oreja que significa "suena más o menos así"). Sólo tengan en cuenta que abusar de esta técnica les puede significar utilizar varios segundos que pueden ser muy valiosos.

7

Quando un integrante de tu equipo adivine la palabra, toma la tarjeta, **si no alcanzas a tomarla MALA SUERTE.** Continúa actuando las demás palabras.

En algunos casos, diferentes formas de una palabra pueden indicarse como correctas, por ejemplo decir "explosión" por "explotar" o "lentes" por "lentes de sol". Si hay un desacuerdo, lo que diga la mayoría será lo correcto.

TERMINA TU TURNO

Continúas actuando hasta que tu equipo adivine las cuatro palabras de las tarjetas o hasta que tu tiempo se termine. Tienes en las manos las tarjetas que sacaste del Reloj Traga-Tarjetas al ser adivinadas por tu equipo, colócalas aparte en un montón y cuando el juego termine, podrán contar los puntos. Las tarjetas que el Reloj Traga-Tarjetas se haya "tragado" se recuperan levantándolo (estarán debajo de él). Estas tarjetas se colocan en un montón aparte de los de los equipos.

Ahora, le toca el turno al otro equipo.

CUENTA TUS PUNTOS

Sigue jugando hasta que hayan terminado dos rondas completas, esto es, hasta que todos los jugadores de ambos equipos hayan tenido la oportunidad de actuar dos veces (si uno de los equipos tiene un jugador menos que el otro, pueden elegir a uno de los jugadores para que en cada ronda actúe dos veces).

Cada equipo debe tomar las tarjetas acumuladas y sumar los puntos:

- **Un punto** por cada tarjeta de categoría **Fácil**;
- **Dos puntos** por cada tarjeta de categoría **Medio**;
- **Tres puntos** por cada tarjeta de categoría **Difícil**.

¡PARA GANAR!

El equipo con el mayor número de puntos ¡es el ganador!



UNA FORMA DISTINTA DE JUGAR

¡Llamando a todos los actores! Si hay 6 o más jugadores, dos personas pueden actuar al mismo tiempo, mientras los demás adivinan las palabras. Cuando sea tu turno de actuar con alguien, elijan sus palabras y hagan un plan de acción para ganar.

© 2014 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & © Denote U.S. Trademarks.

Edad recomendada: 8 años en adelante.

Centro de Servicio para México: Tel. 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-7-12-62-25. Conserve esta información para futuras referencias. centrodeserviciomexico@hasbro.com
El producto y los colores pueden variar.

101MB063800

**HECHO EN E.U.A. CON RELOJ HECHO EN CHINA.
MADE IN USA WITH TIMER MADE IN CHINA.**

La aplicación HASBRO ARCADE trabaja con iPhone, iPad, iPod touch, y dispositivos seleccionados Android. Visita www.hasbro.com/arcade para obtener instrucciones, disponibilidad y datos de compatibilidad. Pueden aplicarse cargos. Preguenta a tus padres antes de ir en línea. Disponible por tiempo limitado. No está disponible en todos los idiomas.

Nota: Hasbro sólo es responsable por el contenido generado por Hasbro. Consulta los términos y condiciones de los terceros para más información. Apple, the Apple logo, iPhone, iPad and iPod touch are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play™ and Android™ are trademarks of Google Inc.

