



Jugadores: 2 a 6.



Edades: a partir de 12 años.



Duración promedio de una partida: 45 minutos.



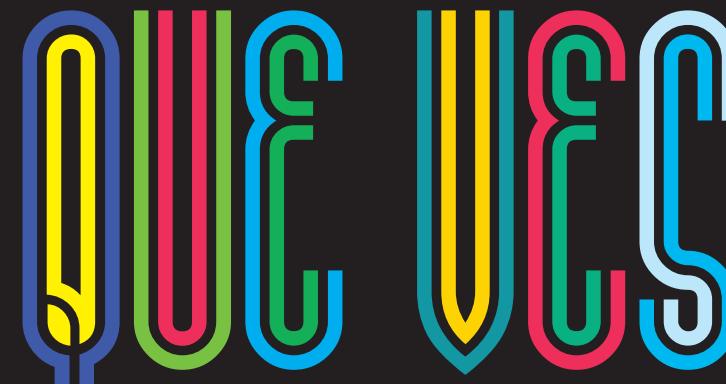
Contiene: 500 tarjetas para descifrar, 7 cartones con la frase QUÉ VES?, 1 reloj de arena, 1 reglamento.



Para comentarios o sugerencias escribanos a:
yetem@yetem.com

www.yetem.com

PREPÁRESE PARA DESCUBRIR 500 ACERTIJOS DE



reglas del juego



Objetivo del juego

El objetivo de *¿Qué ves?* es ser el primero en deducir los mensajes cifrados en seis tarjetas y completar con ellas su cartón.

• Cantidad de jugadores

¿Qué ves? es un juego para 2 o más jugadores.

• Contenido

500 tarjetas para descifrar,
7 cartones con la frase QUÉ VES,
1 reloj de arena,
1 reglamento.

• Indicaciones Iniciales

Antes de comenzar el juego se mezclarán las tarjetas. Se dividirá el mazo en 6 partes iguales y se colocarán en el centro de la mesa sobre uno de los cartones *Qué ves*. Cada participante recibirá un cartón y lo ubicará cerca de su lugar de juego de modo que quede a la vista de todos. El reloj de arena deberá ocupar el centro de la mesa durante toda la partida.

• Desarrollo del juego

El más joven del grupo será el primero en jugar. Para que el partido comience, su vecino de la derecha tomará una de las tarjetas, se la enseñará al primer jugador e inmediatamente dará vuelta el reloj.

Si el participante **deduce cuál es el concepto, la frase o la palabra cifrada antes de que se cumpla el tiempo deberá colocar la carta sobre la casilla Q de su cartón**. Si no responde correctamente, la tarjeta se devuelve al fondo del mazo que ocupaba inicialmente sin que se muestre la respuesta.

Durante la primera ronda todos los jugadores intentarán descifrar sus tarjetas para ocupar la letra Q de su cartón. Sólo quienes hayan acertado pueden comenzar a competir en la segunda ronda por la letra U y así con el resto de las letras.

• COMPLICACIONES

Tarjetas “¿Qué ves? para otros”

¿Qué ves? incluye un conjunto de tarjetas que están marcadas con un CIRCULO de **color rojo**. En caso de que a un jugador le toque una de ellas, perderá la oportunidad de descifrar esa carta. En cambio, deberá mostrarla al resto de los participantes.

Luego de dar vuelta el reloj, el primero en responder correctamente se lleva la tarjeta.

Si ninguno de los participantes logra descifrar la tarjeta se la lleva el jugador que la extrajo, si corresponde a una letra que ya obtuvo vuelve al fondo del mazo correspondiente.

Importante: Para ganar hay que completar la frase *Qué ves* en su tablero sin que sobre ninguna tarjeta. Por esta razón cada jugador deberá estar atento cuando aparecen las cartas de círculo rojo (“¿Qué ves? para otros”). Si esta tarjeta corresponde a una letra ya obtenida, el jugador no podrá contestar. Si lo olvida, cegado por lucir sus capacidades deductivas, y tiene efectivamente la habilidad de descifrar el acertijo, el participante queda automáticamente **fuera del juego**.

• VARIANTES Juego para avanzados

Este modo de juego se recomienda si usted y sus compañeros son expertos en acertijos. Los pasos iniciales son los mismos que se han definido hasta aquí.

La diferencia es que **quien descifre un enigma continuará jugando por las letras siguientes**, sin ceder su turno, hasta que no sepa una respuesta o se le acabe el tiempo del reloj. Sólo en este caso, el participante cederá su turno. Para esto, mostrará la tarjeta que no adivinó a sus compañeros y dará vuelta el reloj.

• FINAL DEL JUEGO.

¿QUIÉN ES EL GANADOR?

El primer jugador en adivinar 6 acertijos y completar su tablero es el ganador.

No olvide que al ubicar las tarjetas sobre la frase *Qué ves* no deberá sobrar ninguna.

El primero que acierte se quedará con esa tarjeta colocándola en su cartón sobre la letra correspondiente y continuará jugando hasta que no logre acertar la solución de alguno de los enigmas. Si nadie contesta correctamente, la carta vuelve al mazo y continúa el jugador de la izquierda. El que complete su cartón será el ganador.

RECUERDE que si juega de acuerdo con esta modalidad debe ignorar la diferencia entre los círculos marcados con rojo.