

# QUE VES



# BA

 + 12

**JUGADORES:** 2 a 4.

**COMPONENTES:** 200 tarjetas de rebus, 1 reloj de arena, 1 reglamento.

---

**OBJETIVO DEL JUEGO:** SER EL PRIMERO EN DEDUCIR CUATRO ACERTIJOS DE LAS TARJETAS DE REBUS Y OBTENER 4 PUNTOS.

---

## PREPARACIÓN:

Antes de comenzar se mezclan las 200 tarjetas y se colocan en el centro de la mesa con el acertijo mirando hacia arriba. El reloj de arena deberá ocupar también el centro de la mesa junto a las tarjetas durante toda la partida.

## CÓMO JUGAR

Comienza el juego el más joven del grupo. Su compañero de la derecha tomará la 1er tarjeta del mazo y le enseñará la imagen del acertijo sin mostrarle la respuesta, e inmediatamente dará vuelta el reloj.

Si el jugador deduce el acertijo (concepto, frase o palabra) antes de que se cumpla el tiempo, se quedará con la tarjeta y obtiene 1 punto.

Si no responde correctamente, la tarjeta se devuelve al fondo del mazo, sin que se muestre la respuesta.

La ronda continúa en el sentido de las agujas del reloj de la misma forma con el resto de los jugadores.

## **TARJETAS "QUÉ VES PARA TODOS"**

(para todos los jugadores)

Qué ves incluye un conjunto de tarjetas que están marcadas con EL REY en color rojo. En caso que a un jugador le toque una de ellas, perderá la oportunidad de descifrar esa tarjeta en esa ronda y deberá mostrarla al resto de los participantes. Luego de dar vuelta el reloj, el primero en responder correctamente se lleva la tarjeta obteniendo 1 punto.

En cambio, si ninguno de los participantes logra descifrar el acertijo, se lleva la tarjeta el jugador que la extrajo del mazo y suma 1 punto

## **¿QUIÉN ES EL GANADOR?**

El primer jugador en descifrar 4 acertijos y obtener 4 puntos, es el ganador.



---

**WWW.YETEM.COM**

*Rebus: Esteban Grinbank / Ilustración: Paula Martínez  
Arte y diseño: María M. Aramburu*