

Adam Porter

Doodle RUSH

CONTENIDO



36 pizarras de dibujo (6 pizarras en 6 colores diferentes)



175 cartas de doble cara (fácil y difícil)



6 rotuladores y un trapo para limpiar



1 reloj de arena (1 minuto)

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consta de 3 rondas de Dibujo y 3 rondas de Respuestas, cada una de ellas durará un minuto. Dependiendo de la ronda, los jugadores estarán o bien dibujando las palabras escritas en sus propias cartas para que los demás jugadores las adivinen, o bien estarán adivinando lo que los demás hayan dibujado a partir de sus cartas. Al final del juego, cada respuesta correcta le da puntos al jugador, y cada dibujo que haya quedado sin respuesta restará puntos de la puntuación del jugador. El jugador con más puntos al finalizar el juego gana.

PREPARACIÓN

- Cada jugador escoge un color y coge las 6 pizarras de ese color.
- Cada jugador coge un rotulador.
- Escoged el nivel de dificultad para la partida - usad el lado de las cartas con un lápiz para una partida de nivel fácil o el lado de las cartas con dos lápices para una partida difícil. Poned todas las cartas con la misma cara hacia arriba, barajadlas y repartid 2 cartas por jugador con el nivel escogido boca abajo (para que no puedan ver las palabras todavía).
- Poned el reloj de arena en el centro de la mesa, que todo el mundo lo vea bien.

¡Ya estáis listos para comenzar la partida!



Ejemplo: partida preparada para 4 jugadores.

LA PARTIDA

La partida se juega en 6 rondas - 3 rondas de Dibujo y 3 de Respuestas. La partida empieza con una ronda de Dibujo, seguida por una ronda de Respuestas, luego otra ronda de Dibujo, y así hasta completar la partida.

La primera ronda de Dibujo

Cuando todos los jugadores estén listos para comenzar la partida, uno de los jugadores gira el reloj de arena y la ronda empieza. Los jugadores dan la vuelta a sus dos cartas y leen las palabras que deben dibujar. Tienen **un minuto** para dibujar tantas como puedan en el orden que quieran.

Todos juegan a la vez. Cada jugador puede escoger cualquiera de las palabras en sus cartas y dibujarlas en cualquiera de sus pizarras. Cuando el jugador acabe su primer dibujo, puede escoger otra palabra y dibujarla hasta que se le acabe el tiempo. No hay limitaciones en la cantidad de palabras de las dos cartas que el jugador puede dibujar (o intentarlo al menos) durante la ronda. En cuanto haya pasado el minuto y el reloj de arena se haya agotado, la ronda de Dibujo ha acabado y la partida pasa inmediatamente a la ronda de Respuestas.

¡Importante! Los jugadores no pueden mirar las cartas de los otros jugadores, ¡o mostrar las suyas a los otros jugadores! La buena manera de hacerlo es mantener el lado con las palabras que estamos usando boca abajo, y solamente mirarlas cuando tengamos que decidir qué palabra dibujar.

La primera ronda de Respuestas

Uno de los jugadores gira el reloj de arena, y el juego continúa inmediatamente. Ahora, los jugadores intentan acertar los dibujos de las cartas de los otros jugadores, así como animar a los demás a que aciertan las palabras de sus dibujos. Como en la anterior ronda, todos juegan a la vez - los jugadores deben adivinar los dibujos de los demás mientras simultáneamente deben estar atentos a si los demás jugadores aciertan los suyos. En cuanto algún jugador acierte cualquiera de los dibujos correctamente, se queda con la pizarra correspondiente del jugador que ha hecho el dibujo, y la coloca boca abajo junto a él.

¡Importante! Cuando se responda a los intentos de acertar los dibujos, los jugadores solamente podrán contestar "Sí", "No", "Caliente" y "Frío", para hacer entender a los otros jugadores lo cerca o lejos que están de dar con la respuesta correcta. Pero, no pueden dar más pistas como por ejemplo "Sí, es de la misma película" o "Es un animal parecido", etc.

La ronda de Respuestas continuará hasta que pase el minuto y el reloj de arena se haya agotado. Pasado esto se pasará inmediatamente a la siguiente ronda de Dibujo.

La segunda y tercera rondas de Dibujo y Respuestas

En cuanto acabe la primera ronda de Respuestas, un jugador girará el reloj de arena y los jugadores empezarán la segunda ronda de Dibujo, después se jugará la segunda ronda de Respuestas, acto seguido se jugará la tercera ronda de Dibujo y Respuestas respectivamente. En cualquiera de las rondas de Dibujo los jugadores pueden rehacer o ajustar cualquiera de los dibujos que no hayan sido acertados en rondas anteriores.

¡Importante! ¡Entre cada una de las rondas **no hay pausas!** Los jugadores deben controlar el reloj de arena y tan pronto como se agote, hay que darle la vuelta **inmediatamente** y se empieza la siguiente ronda, así el ritmo del juego nunca se interrumpe. Si os sirve de ayuda, escoged a un jugador para que controle el reloj de arena y se asegure de que todos los jugadores sepan cuando empieza o acaba una ronda.

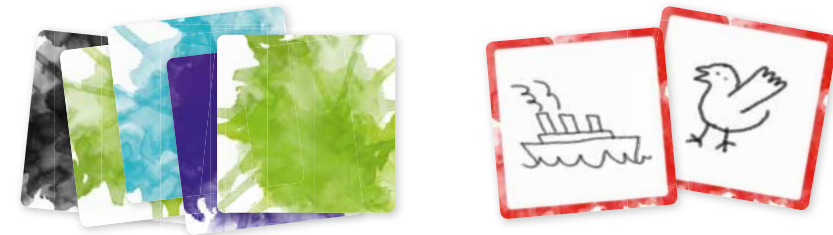
FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba en cuanto termine la tercera ronda de Respuestas. Los jugadores contarán entonces sus puntos.

Cada jugador **suma 1 punto** por cada pizarra de otros jugadores que tengan frente a ellos (por haber acertado correctamente sus palabras)

Cada jugador **pierde 1 punto** por cada una de sus propias pizarras que todavía estén frente a él (porque no hayan podido dibujar alguna palabra o los otros jugadores no hayan podido acertarlas).

La suma total de ambos resultados es la puntuación del jugador. ¡El jugador con la puntuación más alta gana! Si hay un empate entre dos o más jugadores, el jugador con menos de sus propias pizarras frente a él se lleva la victoria. Si sigue habiendo un empate, la victoria será para los jugadores empatados.



Ejemplo: El jugador rojo tiene 5 pizarras de dibujos de otros jugadores que ha acertado frente a él y 2 de sus propias pizarras que no han sido acertadas. Consigue 5 puntos gracias a sus respuestas acertadas y pierde 2 puntos por las dos palabras que no han sido acertadas. Por lo tanto, su puntuación final es de 3 puntos.

NORMAS PARA LOS DIBUJOS

- Los dibujos no pueden contener ningún tipo de letra o número.
- Cada uno de los dibujos debe hacerse en solo una pizarra.
- Los dibujos pueden contener flechas y/o símbolos parecidos.
- Se pueden borrar total o parcialmente los dibujos.

RESPUESTAS CORRECTAS

Para que una respuesta sea correcta debe ser **exactamente la palabra o palabras escritas en la carta**. Por ejemplo, si en la carta pone "manzana", "fruta" no es una respuesta correcta.

Si un jugador dice una palabra compuesta, parte de la cual es la palabra de la carta, no cuenta como respuesta correcta. Por ejemplo, si la palabra es "sol", y el jugador dice "girasol" no cuenta como respuesta correcta. Por otro lado si un jugador dice algunas palabras separadas y una de ellas es la palabra en la carta, la respuesta es correcta. Por ejemplo si la respuesta es "coche" y el jugador dice "coche de juguete" o "coche eléctrico" se considera una respuesta correcta.

RITMO

¡Importante! Durante las rondas de Respuesta, los jugadores deben estar atentos y asegurarse de controlar cuando los otros jugadores den respuestas correctas. La partidas pueden ser tremendamente ruidosas y caóticas, no obstante, es responsabilidad del jugador que hizo el dibujo decidir quien ha dado primero la respuesta correcta, siempre que sea posible. Por otro lado, si dos o más jugadores dan la respuesta correcta a la vez, entonces cada uno de ellos se llevará un punto por esa pizarra al final de la partida.

BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Autor: Adam Porter

Ilustraciones: Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruņinieku 39, Riga, LV-1001, Latvia
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com



Ed. en Español: SD Games
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

Editor: César Sánchez
Traducción: Ángel Carmona
Maquetación: vitaminadisseny.cat