

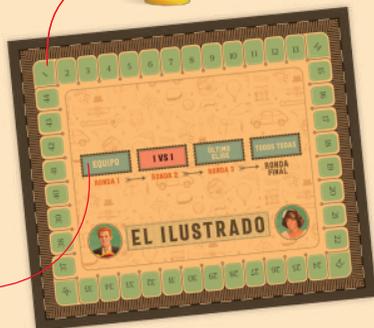
## PARA COMENZAR

- 1 LLENAR LOS TRES SOBRES DE AMBAS CATEGORÍAS CON SIETE TARJETAS DE SU COLOR.

DEJAR LA CONSIGNA A LA VISTA

- 2 CADA EQUIPO COLOCA UN PEÓN EN EL CASILLERO DE INICIO DEL CONTADOR DE PUNTOS.

- 3 PREPARAR UN CRONÓMETRO DE DOS MINUTOS.



- 4 COLOCAR EL INDICADOR DE RONDAS EN LA RONDA UNO.

- 5 CADA EQUIPO TOMA UN TAPATARJETAS, UN LÁPIZ Y UN BLOCK DONDE ESCRIBIRÁN LAS RESPUESTAS.

PARA TAPAR LA TARJETA HASTA QUE COMIENZE EL TIEMPO.

## ELEGIR TARJETAS AL COMENZAR CADA RONDA SE ELIGEN TARJETAS.

Hay 2 categorías de tarjetas:

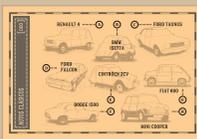
- 1 LAS AZULES QUE SE USAN EN LAS RONDAS



- 2 LAS ROSAS QUE SE USAN EN LA RONDA



DORSO CON RESPUESTAS



NO SE PUEDEN ESPERAR LAS CONSIGNAS DE LAS TARJETAS DE ATRÁS!



- EL PRIMER EQUIPO TOMA LOS 3 SOBRES DEL COLOR QUE CORRESPONDEN A LA RONDA
- LEYENDO - EN VOZ ALTA - SOLO LAS CONSIGNAS QUE ESTÁN A LA VISTA, ELIGE UNA SOLA DE LAS TRES TARJETAS.
- RETIRA LA TARJETA ELEGIDA - DEJANDO A LA VISTA EN ESE SOBRE UNA NUEVA CONSIGNA CORRESPONDIENTE A UNA NUEVA TARJETA - Y SIN MIRARLA LA COLOCA DEBAJO DE SU "TAPATARJETA".
- SE PASAN LOS 3 SOBRES AL EQUIPO DE LA DERECHA.
- CADA EQUIPO ELIGE TARJETA DE ESTE MISMO MODO. ES DECIR, SIEMPRE PUEDE ELEGIR ENTRE TRES CONSIGNAS. CADA EQUIPO COMIENZA LA RONDA CON UNA SOLA TARJETA EN SU "TAPATARJETA".

## EL JUEGO CONSTA DE CUATRO RONDAS DIFERENTES:

### RONDA 01 → EQUIPO

En esta ronda cada equipo elige una tarjeta y la responde. COMIENZA EL EQUIPO CON EL JUGADOR MÁS JÓVEN Y CONTINÚA LA RONDA.

- CADA EQUIPO ELIGE UNA TARJETA DE LOS SOBRES AZULES.
- SE PONE A CORRER EL TIEMPO Y EN SIMULTÁNEO, CADA EQUIPO CONTESTA SU TARJETA. (UN DELEGADO ESCRIBE LAS RESPUESTAS POR TODO EL EQUIPO)
- CUMPLIDO EL TIEMPO TODOS DEJAN DE ESCRIBIR.
- CADA EQUIPO CORRIGE LAS RESPUESTAS DEL EQUIPO A SU DERECHA.
- POR CADA RESPUESTA CORRECTA SE AVANZA UN CASILLERO EN EL TABLERO.

### RONDA 02 → 1 VS 1

En esta ronda miembros de cada equipo se enfrentan individualmente y responden la misma tarjeta al mismo tiempo.

- UN JUGADOR DE CADA EQUIPO ELIGE UNA TARJETA DE LOS SOBRES ROSAS QUE JUGARÁ INDIVIDUALMENTE CONTRA UN JUGADOR DEL EQUIPO DE SU DERECHA.
- CADA EQUIPO ELIGEN QUÉ JUGADOR DE SU EQUIPO SE ENFRENTARÁ EN CADA TARJETA. (NO SE PUEDE REPETIR JUGADOR)
- HABRÁ TANTOS DESAFÍOS 1 A 1 COMO EQUIPOS EN LA MESA, Y LOS DESAFÍOS SE HARÁN POR TURNOS, UNO DESPUÉS DEL OTRO. LOS EQUIPOS NO PUEDEN INTERVENIR EN EL DESAFÍO DE UNA DUPLA.
- LAS DUPLAS DE CADA DESAFÍO SE SIENTAN LADO A LADO, CON LA TARJETA EN EL MEDIO PARA QUE AMBOS PUEDAN VERLA. SE PONE A CORRER EL TIEMPO Y LA DUPLA CONTESTA CADA UNO LA TARJETA EN SILENCIO EN SU PROPIO BLOCK.
- CUMPLIDO EL TIEMPO AMBOS DEJAN DE ESCRIBIR. (EN ESTA RONDA, SI UN JUGADOR ESCRIBE LAS 6 RESPUESTAS, PUEDE DECIDIR CORTAR EL TIEMPO, ¡PERO OJO! SI NO TIENE POR LOS MENOS CUATRO RESPUESTAS CORRECTAS, NO SUMARÁ NINGÚN PUNTO).
- SE CORRIGEN LAS RESPUESTAS DE ESE DESAFÍO.
- POR CADA RESPUESTA CORRECTA SE AVANZA UN CASILLERO EN EL TABLERO. LUEGO SIGUE LA PRÓXIMA DUPLA.

### RONDA 03 → ÚLTIMO ELIGE

En esta ronda el equipo que va último en el marcador elige la tarjeta que responderá cada equipo.

- EL EQUIPO QUE VA ÚLTIMO ELIGE PRIMERO SU TARJETA DE LOS SOBRES AZULES Y DESPUÉS LAS DE LOS OTROS EQUIPOS.
- SE PONE A CORRER EL TIEMPO. EN SIMULTÁNEO, CADA EQUIPO CONTESTA SU TARJETA.
- UNA VEZ QUE TERMINA EL TIEMPO TODOS DEJAN DE ESCRIBIR.
- CADA EQUIPO CORRIGE LAS RESPUESTA DEL EQUIPO A SU DERECHA.
- POR CADA RESPUESTA CORRECTA SE AVANZA UN CASILLERO EN EL TABLERO.

### RONDA 04 → TODOS TODAS

En esta ronda, cada equipo elige una tarjeta. Todos los equipos contestan todas las tarjetas elegidas.

- CADA EQUIPO ELIGE UNA TARJETA DE LOS SOBRES AZULES.
- SE PONE A CORRER EL TIEMPO. EN SIMULTÁNEO, CADA EQUIPO CONTESTA SU TARJETA.
- UNA VEZ QUE TERMINA EL TIEMPO, TODOS DEJAN DE ESCRIBIR Y SE PASA LA TARJETA AL EQUIPO DE LA DERECHA.
- SE PONE A CORRER EL TIEMPO NUEVAMENTE Y SE CONTESTA LA NUEVA TARJETA.
- UNA VEZ QUE TODOS LOS EQUIPOS HAYAN CONTESTADO TODAS LAS TARJETAS SE CORRIGE LEYENDO LAS RESPUESTAS EN VOZ ALTA.
- POR CADA RESPUESTA CORRECTA SE AVANZA UN CASILLERO EN EL TABLERO.

EL EQUIPO QUE MÁS HAYA AVANZADO EN EL TABLERO SERA EL GANADOR DEL JUEGO.

## PREGUNTAS FRECUENTES

*¿Se termina el juego si un equipo da una vuelta completa al tablero?*  
No, el partido siempre dura 4 rondas.

*¿Siempre tienen que ser 2 minutos por ronda?*  
No. Es un tiempo sugerido pero puede acortarse o alargarse según prefieran los jugadores.

*¿Se puede jugar de a más de 3 equipos?*  
Se puede, pero nosotros creemos que de a más de 3 equipos se vuelve demasiado largo.

*¿La aceptación de una respuesta como correcta queda a cargo de los jugadores?*  
No necesariamente. Apelamos al sentido común y criterio de los jugadores para decidir si es correcta o incorrecta. Por ejemplo, si se responde "Copa del Mundo" y en la respuesta figura "FIFA" entendemos que debería darse por correcta.

*¿Se puede jugar individualmente?*  
Sí, se puede, sólo que creemos que en equipo es más divertido.

## Otros juegos de Maldón



Impreso en Buenos Aires en abril de 2019  
Fabricado en Argentina por Maldón S.R.L.  
Godoy Cruz 2017, CP1414, CABA, ARGENTINA  
Diseño gráfico: [www.estudioargiz.com.ar](http://www.estudioargiz.com.ar)  
Ilustraciones: Por Miguens

SI TE GUSTÓ, NO TE GUSTÓ, NO LO ENTENDISTE O  
SIMPLEMENTE QUERÉS DECIRNOS ALGO, ESCRIBINOS:

[WWW.MALDON.COM.AR](http://WWW.MALDON.COM.AR)



# REGLAMENTO



**EL ILUSTRADO** es un juego de cultura general donde hay que reconocer, ubicar, identificar, ordenar o clasificar diferentes elementos para demostrar cuánto sabés.

El objetivo del juego es sumar la mayor cantidad de puntos. Se juegan 4 rondas. Al finalizar las rondas, el que equipo que más haya avanzado en el marcador de puntos del tablero será el ganador.

*Recomendamos jugar en equipos de dos o tres jugadores.*

UN JUEGO DE MESA

de

Maldón