

## Reglas Garabato

Como máximo puede haber 4 equipos.

### Categorías:

Amarillo: Persona, lugar, animal o vegetal.

Azul: objeto o cosas que se pueden ver y tocar.

Naranja: acción o cosas que se pueden hacer.

- Los equipos tiran el dado, el que saca el número mas alto comienza la partida.

- El dibujante del equipo que empieza a jugar toma la primera tarjeta de la pila, debe leer la palabra que le toca dibujar pero evitando que los demás la sepan. Solo puede leer en voz alta la categoría para informar a su equipo.

- La persona designada para dibujar solo tendrá 5 segundos

para mirar a tarjeta, planear su estrategia sobre el dibujo. Luego la persona de equipo contrario pondrá el reloj de arena y tiene 1 minuto para hacer el dibujo. No se pueden usar gestos ni dar pistas, tampoco se pueden escribir letras o números junto al dibujo.

- Si el equipo adivina el dibujo antes de que se acabe el tiempo gana, tira el dado y avanza su ficha y vuelve a sacar una tarjeta para dibujar.

- Si el equipo no logra adivinar la palabra antes de que se acabe el tiempo, tiene que pasar el turno al equipo que tiene a su izquierda. El otro equipo tomará una nueva tarjeta e intenta adivinar.

- Cada nueva palabra tendrá que ser dibujada por otro integrante del equipo.

- Cuando un equipo cae en un

casillero TODOS JUEGAN (\*) la palabra se muestra a los dibujantes de cada equipo. Se da vuelta el reloj de arena y todos dibujarán la misma palabra a sus respectivos equipos en simultáneo.

El primer equipo en adivinar la palabra tira el dado y avanza, este equipo continúa su turno con otra palabra.

Si ningún equipo adivina la palabra en el tiempo, el turno se pasa al equipo de la izquierda.

- Un equipo nunca puede mover su ficha a menos que adivine la palabra dibujada, su ficha seguirá en la misma casilla hasta adivinar palabra. Una misma casilla puede estar ocupada por varias fichas al mismo tiempo.

- Gana el juego el equipo que logre avanza hacia la casilla final y adivinar el último dibujo (TODOS JUEGAN).