Dame Cinco

Reglamento

Un juego de Jacques BARIOT y Dominique DELLA SCAFFA, ilustrado por Stivo.
Para 4 a 9 jugadores, a partir de 12 años.

CONTENIDO

- 35 cartas de **Temas**
- 1 carta **cuenta regresiva**
- 18 cartas de **Letra**
- 1 **reglamento**



BURÓ

OBJETIVO

Ganá todas las cartas de **Letra** que puedas dando pistas a tus compañeros para que adivinen una palabra en 5 segundos.

PREPARACIÓN

- Colocá la carta **Cuenta Regresiva** en el centro de la mesa.
- Mezclá sin mirarlas las cartas de **Temas** por un lado y las de **Letra** por el otro. Armá un mazo boca abajo con 6 cartas de **Temas** y otro con 3 cartas de **Letra**. Ubicá cada mazo a un costado de la carta **Cuenta Regresiva**.
- Devolvé a la caja las cartas de **Temas** sobrantes. No serán utilizadas en esta partida.



- Mantené cerca las cartas de **Letra** sobrantes. Van a ser usadas más adelante.
- Elijan un número entre 1 y 6. Es el número de tema con el que van a jugar durante toda la partida en cada carta de **Temas**.
- **Para 4, 6 u 8 jugadores:** armen equipos de 2 jugadores.
- **Para 5 o 7 jugadores:** sin equipos, cada uno por su lado.
- **Para 9 jugadores:** armen equipos de 3 jugadores (ver página 19).

CÓMO SE JUEGA

Una partida se juega en 6 rondas.

1 Den vuelta la primera carta de **Temas**. El tema de esta ronda (y de todas las siguientes) será el del número entre 1 y 6 que eligieron en la preparación.

☑ Dependiendo de los jugadores presentes, algunos temas serán más estimulantes que otros. Si un tema no los inspira, elijan otro de la carta. ¡La idea es pasarla bien y que nadie quede afuera!

2 Para el tema actual, se jugarán 3 turnos (uno por carta de **Letra**). Todos juegan a la vez y cada turno se desarrolla así:

- Den vuelta la primera carta de **Letra**.

- Sin hablar, cada jugador intenta **ENCONTRAR UNA PALABRA** que:
  - **EMPIECE** con la letra de la carta.
  - **TENGA QUE VER** con el tema de la ronda.

ENCONTRAR UNA PALABRA

En una partida de 4, 6 u 8 jugadores:

1 En cuanto alguien crea que encontró una palabra válida, piensa una PISTA para que su compañero/a adivine su palabra.

En cuanto se le ocurra la pista:

Toca la carta **Cuenta Regresiva** y **AL MISMO TIEMPO** dice su **PISTA**.

Atención: si el jugador toca la carta pero NO dice una pista al mismo tiempo, es abucheado por los demás



y cualquier otro jugador puede pensar una pista y tocar la carta.

2 **APENAS alguien dice una pista, todos empiecen la cuenta regresiva:**
5... 4... 3... 2...1... ¡Su compañero/a tiene esos 5 segundos para adivinar la palabra! Pero **todavía no dice nada.**

3 Cuando la cuenta regresiva termina, en vez de todos decir "cero", **EL JUGADOR** y **SU COMPAÑERO/A** dicen en voz alta **A LA VEZ** la palabra que están pensando.



¿GANARON O PERDIERON?

En una partida de 4, 6 u 8 jugadores:

Según las PALABRAS que dijeron ambos compañeros:

- Si las palabras son IDÉNTICAS y VÁLIDAS (ver página 15):
  Ganan la ronda y se quedan la carta de **Letra**, que valdrá 1 punto al final de la partida.

- Si las palabras son DISTINTAS (o idénticas pero inválidas), o no las dicen a la misma vez:
  Son eliminados de este turno (ya no compiten por esta letra).



Los demás equipos pueden seguir jugando. Tienen 10 segundos para que alguien encuentre otra palabra y toque la carta **Cuenta Regresiva** mientras dice una pista.

Si nadie la toca o si todos los equipos terminan siendo eliminados, la carta de **Letra** es retirada de la partida (ver **Final del Turno** en página 17).

ENCONTRAR UNA PALABRA

En una Partida de 5 o 7 jugadores:

1 En cuanto alguien crea que encontró una palabra válida, piensa una PISTA para que su compañero/a adivine su palabra.

En cuanto se le ocurra la pista:

Toca la carta **Cuenta Regresiva** y **AL MISMO TIEMPO** dice su **PISTA**.

Atención: si el jugador toca la carta pero NO dice una pista al mismo tiempo, es abucheado por los demás y cualquier otro jugador puede pensar una pista y tocar la carta.

2 En cuanto otro jugador piense que entendió a qué palabra se refiere, este jugador también toca la carta **Cuenta Regresiva** y todos INMEDIATAMENTE empiezan una cuenta regresiva: **5... 4... 3... 2...1...**

Luego, en vez de decir "cero", **LOS DOS JUGADORES** dicen en voz alta **A LA MISMA VEZ** la palabra que están pensando.

¿GANARON O PERDIERON?

En una partida de 5 o 7 jugadores:

Según las PALABRAS que dijeron ambos compañeros:

- Si las palabras son IDÉNTICAS y VÁLIDAS (ver página 15):

  Ganan la ronda.

  El que dio la pista se queda la carta de **Letra**, que valdrá 2 puntos al final de la partida.

  El que adivinó se queda una carta de **Tema** de la caja, que le dará 1 punto al final.

- Si las palabras son DISTINTAS (o idénticas pero inválidas), o no las dicen a la misma vez:

Estos dos jugadores no pueden volver a dar una pista durante este turno (o sea, para esta letra), pero todavía pueden intentar adivinar las palabras de otros jugadores.

Los demás jugadores tienen 10 segundos para que alguien encuentre otra palabra y toque la carta **Cuenta Regresiva** mientras dice una pista. Si nadie la toca o si todos los jugadores terminan perdiendo, la carta de **Letra** es retirada de la partida (ver **Final del Turno** en página 17).



EJEMPLO DE TURNO

El tema de la ronda es "Típico de un asado". La letra de este turno es la "T".

En una partida de 4, 6 u 8 jugadores:

A Pedro se le ocurre la palabra "TIRA" así que piensa una pista para decirle a su compañera Ana. Apenas se le ocurre, toca la carta **Cuenta Regresiva** y dice su pista: "¡HUESITOS!". Se hace la cuenta regresiva:

5... 4... 3... 2...1...

- Si ambos dijeran "TIRA" a la vez, ganarían la carta "T".
- Pero Pedro dice "TIRA" y Ana "BIFE", así que perdieron el turno y ya no pueden competir por esta letra.

Como fallaron, los otros equipos pueden jugar. Mila toca la carta **Cuenta Regresiva** y dice "CUBIERTO" como pista para su compañera Jorgelina. Al terminar la cuenta regresiva, ambas dicen "TENEDOR". Ganan el turno y se quedan la carta "T".

En una partida de 5 o 7 jugadores:

A Pedro se le ocurre la palabra "TIRA", piensa una pista y toca la carta **Cuenta Regresiva** mientras dice su pista: "¡HUESITOS!". Los demás jugadores piensan. A Jorgelina se le ocurre la respuesta y toca la carta **Cuenta Regresiva**. Se hace la cuenta:

5... 4... 3... 2...1...

- Si ambos dijeran "TIRA" a la vez, Pedro ganaría la carta "T" (2 puntos) y Jorgelina ganaría una carta de **Temas** de la caja (1 punto).

- Pero Pedro dice "TIRA" y Jorgelina "BIFE". Como se equivocaron, ya no pueden dar pistas para esta letra. Pero si a continuación otro jugador dice una pista, cualquiera de ellos puede intentar adivinar.



REGLAS PARA PALABRAS Y PISTAS

• LA PALABRA A ADIVINAR

DEBE:

- empezar con la letra de ese turno.
- ser una sola palabra, sin agregados (no vale "calle vacía", "capa de ozono", "Tom Cruise").
- estar relacionada con el tema de la ronda.
- ser una palabra que existe o un nombre propio.

PUEDE:

- ser una palabra compuesta ("agridulce", "guardabosques"), un adjetivo, un verbo, etc.

- **LA PISTA**

NO DEBE:

- ser la palabra a adivinar ni una palabra inventada.
- tener la misma raíz que la palabra a adivinar.
- ser la traducción a otro idioma de la palabra a adivinar.
- ser una palabra usada en TODA LA PARTIDA, ni como pista ni como palabra, aún si fue inválida o rechazada.

PUEDE:

- ser una palabra compuesta ("agridulce", "guardabosques"), un adjetivo, un verbo, etc.
- empezar con otra letra que la de ese turno.

- no estar relacionada con el tema de la ronda.

Si una palabra o una pista no respetan estas reglas, no se ganan puntos. Si hay desacuerdo sobre la validez de una pista o palabra, pueden decidir votando a mano alzada.

FINAL DEL TURNO

3 Cuando la carta de **Letra** fue ganada o retirada de la partida (si nadie la pudo ganar), empieza un nuevo turno con el mismo tema y la siguiente de las 3 cartas de **Letra**.

Nota: si nadie encuentra una palabra durante el período de tiempo que consideren suficiente, la carta de **Letra** es retirada de la partida.

4 Cuando la tercera carta de **Letra** fue ganada o retirada, separen boca abajo una nueva carta de **Tema** y 3 cartas de **Letra** nuevas para empezar la próxima ronda (ver página 2).

FINAL DE LA PARTIDA

Se juegan 6 rondas seguidas (una por carta de **Tema**). Una vez que la tercera carta de **Letra** del sexto tema sea ganada o removida, el equipo (en partidas de 4, 6, 8 y 9) o el jugador (partidas de 5 y 7) que tenga más puntos, gana la partida (ver la puntuación en la sección "¿Ganaron o Perdieron?" que corresponda).

CON 9 JUGADORES

- Armen 3 equipos de 3 jugadores.
- Cuando un jugador dice una pista, al terminar la cuenta regresiva sus **DOS COMPAÑEROS** deben decir la palabra **AL MISMO TIEMPO QUE ÉL.**
- Las demás reglas son como las de 4, 6 y 8 jugadores.



Desarrollo editorial:
Michel Fischman y Carolina Duek

Traducción:
Santi Szulman

Adaptación gráfica:
Paula Hernandez

¡Aprendé a jugarlo!

Juego bajo licencia de Cocktail Games

cocktailgames.com **buroargentina.com**