ACTUÁ RÁPIDO

DEMOSTRÁ QUE PODÉS ACTUAR TODO... A LA VEZ

Reglamento

Un juego de Nicolas Bourgoin
ilustrado por Stivo
Para 4 a 10 jugadores a partir de 10 años

BURÓ

CONTENIDO

- 27 cartas de **Personaje** (“***Soy…***”)
- 27 cartas de **Acción** (“***…que…***”)
- 1 reglamento



OBJETIVO

Adivinar más cartas que el equipo rival.

PREPARACIÓN

- Armen dos equipos y preparen un temporizador de 1 minuto.

- Mezclen por separado las cartas de **Personaje** y de **Acción**. Coloquen ambos mazos sobre la mesa.

- Elijan una letra entre la A y la H, luego un número entre 1 y 8. Van a jugar toda la partida leyendo esta letra y este número en las cartas.



Por ejemplo, en esta partida leen la D y el 4.

CÓMO SE JUEGA

Los equipos juegan por turnos.

En cada turno, un miembro del equipo roba una carta de cada mazo, las mira en secreto, las deja frente a sí boca abajo e inicia el temporizador. Tiene un minuto para lograr que su equipo adivine la frase que forman ambas cartas (“***Soy un/a… que…***”). Solo puede hacer mímica y sonidos (valen onomatopeyas y tararear).

Su equipo puede arriesgar tantas veces como quiera.

Apenas adivinan la frase, se quedan ambas cartas y el jugador roba un nuevo par. Esto se repite hasta que se termine el tiempo. Luego juega el otro equipo.

CONSEJOS:

- Podés hacer que primero adivinen tu personaje y luego la acción (o al revés). Pero para quedarse las cartas, tienen que adivinar AMBAS.
- Son válidas las respuestas ligeramente distintas y el género del personaje no importa: “de” por “con”, “cayendo” por “caer”, “un malabarista” por “una malabarista”, etc.



Los pares de cartas adivinados se los queda boca arriba alguien del equipo. El par que no se haya llegado a adivinar se descarta al lado de los mazos.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se agotan los mazos. ¡Gana el equipo que haya adivinado más cartas! En caso de empate, gana quien sume más puntos en sus cartas de **Acción** (el número arriba a la derecha de la carta).



VARIANTES

CON UN CAMBIO

Una vez por turno (y solo una vez), el jugador que actúa puede cambiar una de las dos cartas por otra del mismo mazo. La carta cambiada va al fondo del mazo.

PASO

Si el par de cartas a adivinar le parece muy difícil, el jugador puede dejarlas a un lado y agarrar un nuevo par. Cuando le toque el turno al equipo rival, el que actúa puede agarrar ese par dejado de lado. Si su equipo lo adivina, vale el doble de puntos al final.

Traducción:
Santi Szulman

Adaptación gráfica:
Paula Hernandez

¡Aprendé a jugarlo!



Cocktail Games

Juego bajo licencia de Cocktail Games

BURÓ

cocktailgames.com

buroargentina.com