



GUESS WHO?

Instrucciones

Para 2 jugadores

OBJETIVO DEL JUEGO

Adivinar quién es el personaje misterioso de tu contrincante antes de que él adivine quién es el tuyo.

CONTENIDO

2 tableros de plástico, 48 marcos de plástico, 48 cartas con retratos, 24 cartas misteriosas, 8 soportes de goma, 2 marcadores para anotar los puntos

CÓMO ARMAR EL JUEGO

1. Despega los soportes de goma de la almohadilla y coloca 4 en las esquinas inferiores de cada tablero, como se muestra en la Figura 1.

FIGURA 1

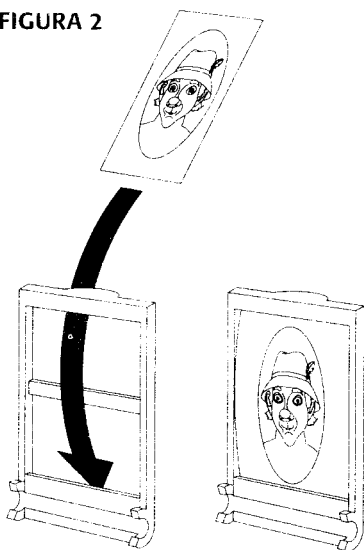
Ranura para la carta misteriosa.

Ranura para el marcador de puntos.



Soporte de goma

FIGURA 2



Pasa la carta con retrato por delante de la barra, e insértala en el borde inferior.

Así debe quedar el marco con el retrato.



3. Sujeta los marcos con los retratos a los tableros del mismo color, como se muestra en la Figura 3. La ubicación de los marcos en el tablero no tiene importancia. Después de colocar cada marco, hazlo girar hacia arriba y hacia abajo, para asegurarte de que esté bien colocado.

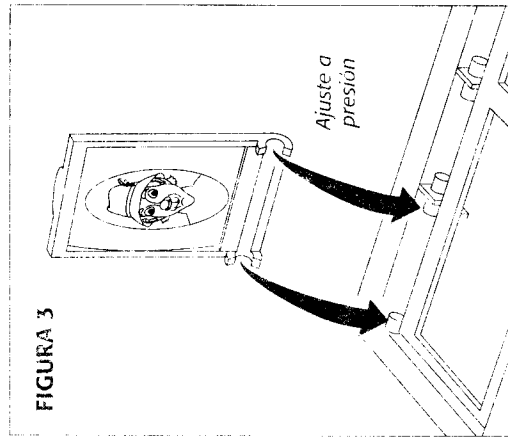


FIGURA 3

4. Retira cuidadosamente los dos marcadores de puntos separándolos de los soportes y colócalos en los tableros, como se muestra en la Figura 4. Elimina los soportes. Los marcadores de puntos sólo se usan para los *partidos de campeonato*. (Ver página 4.)

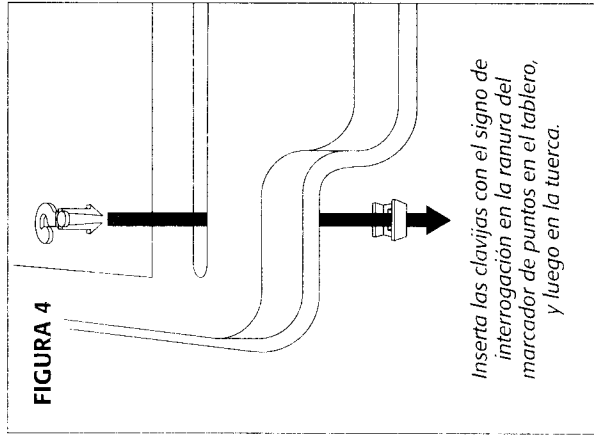
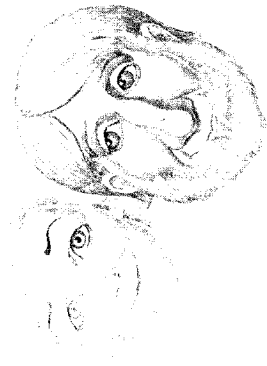


FIGURA 4

ANTES DE INICIAR EL PARTIDO

PREPARACIÓN DEL TABLERO:

Cada jugador elige un tablero. Ubica tu tablero sobre una superficie plana, de modo que la ranura para la carta misteriosa quede lo más cerca posible de ti. Inclina el tablero para que todos los marcos queden en posición vertical. Luego coloca de nuevo el tablero sobre la mesa. Tu contrincante debe hacer lo mismo.

SACA UNA CARTA MISTERIOSA:

Mezcla las cartas misteriosas. Elige una cualquiera y colócala dentro de la ranura para la carta misteriosa, de manera que el personaje misterioso quede frente a tí. Tu contrincante debe hacer lo mismo. Luego coloca el resto de las cartas misteriosas fuera de juego. ¡No permitas que tu contrincante vea quién es tu personaje misterioso!

EL PARTIDO

OBJETIVO: Tu objetivo es adivinar quién es el personaje misterioso de tu contrincante, haciendo una pregunta por vez y eliminando del tablero los retratos que no cumplan con la descripción del personaje misterioso.

LOS RETRATOS DEL TABLERO:

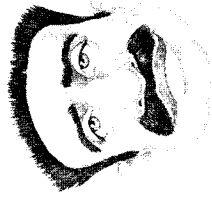
Fíjate en las diferencias entre los 24 retratos del tablero. El color del cabello y de los ojos es distinto; algunos rostros tienen mejillas sonrosadas, barbas, bigotes o narices grandes; otros tienen sombrero o lentes. A medida que juegues notarás otras diferencias en los rostros de los retratos.

TU TURNO: El jugador de menos edad juega primero. Cuando a un jugador le toca el turno, puede hacer una pregunta o *bien* tratar de adivinar quién es el personaje misterioso. ¡No trates de adivinar hasta que estés seguro! Si un jugador se equivoca al adivinar, ¡pierde el partido!

Las reglas para hacer preguntas y adivinar quién es el personaje misterioso se explican a continuación.

CÓMO HACER LAS PREGUNTAS:

Hazle a tu contrincante *una* pregunta por turno, hasta estar seguro de quién es el personaje misterioso.



Las preguntas deben poderse contestar con "sí" o "no". Por ejemplo, puedes preguntar: "¿Tiene el cabello blanco?". Tu contrincante podrá entonces responderte "sí" o "no". Después que tu contrincante responda a tu pregunta, podrás eliminar uno o más posibles retratos. Por ejemplo, si el personaje misterioso tiene el cabello blanco, virar hacia abajo todos los retratos de personas con cabello negro, castaño, pelirrojo o rubio. De esta forma sólo te quedarás con los retratos de las personas que tengan el cabello blanco, y que podrían ser el personaje misterioso.

Después de hacer tu pregunta (y virar hacia abajo los retratos correspondientes), le toca el turno a tu contrincante.

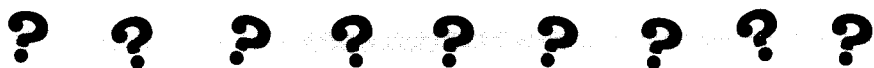
CÓMO ADIVINAR QUIÉN ES EL PERSONAJE MISTERIOSO:

Cuando estés seguro de quién es el personaje misterioso, espera que te toque tu turno y, *en lugar* de hacer una pregunta, di quién es.

Para adivinar quién es el personaje misterioso, di, por ejemplo: "El personaje misterioso es Paul". Entonces tu contrincante debe decirte si has adivinado o no. Si lo has adivinado ¡ganas el partido! Si te has equivocado ¡lo pierdes!

CÓMO GANAR

Los jugadores se turnan para hacer preguntas hasta que uno de ellos trata de adivinar. Si adivinas —o si tu contrincante se *equivoca*— ¡tú ganas el partido!



PARTIDO DE DESAFÍO

Para hacer el juego más difícil, ambos jugadores pueden tomar *dos* cartas misteriosas y colocarlas lado a lado en las ranuras correspondientes. ¡Tienes que adivinar quiénes son *los dos* personajes misteriosos de tu contrincante!

Al hacer las preguntas acerca de los personajes misteriosos, tienes que usar las palabras "los dos" o "alguno de ellos". Por ejemplo, puedes preguntar: "¿Usan lentes los dos personajes?", o "¿Alguno tiene el cabello negro?". Ten mucho cuidado al eliminar los retratos y ¡recuerda las preguntas que ya hayas hecho!

Por ejemplo, si preguntas: "¿Alguno de los personajes tiene barba?", y tu contrincante responde "Sí", no podrás eliminar ninguno de los retratos porque, aunque estés *seguro* de que por lo menos uno de los personajes misteriosos tiene barba, ¡puede ser que el otro no la tenga!

Para adivinar quiénes son los personajes misteriosos debes decir quiénes son los dos en el mismo turno.

PARTIDO DE CAMPEONATO

Si deseas jugar una serie de juegos, anota un punto en el marcador cada vez que ganes un partido (ver la Figura 1). ¡El primer jugador que gane cinco partidos es el campeón!

PIEZAS DE REPUESTO

- Conjunto de repuesto de 48 marcos de plástico: \$3 por equipo
- Conjunto de repuesto de cartas con retratos: \$2 por equipo
- Conjunto de repuesto de cartas misteriosas: \$2 por equipo

Especifica los artículos que desees, y envía tu pedido a la dirección que aparece a continuación. Asegúrate de incluir tu nombre y dirección junto con un cheque o giro postal a nombre de Milton Bradley Company. No envíes dinero en efectivo. El procesamiento y envío del pedido demorarán de 2 a 4 semanas. Los precios incluyen envío y manipulación.

Milton Bradley Company
Atención: Consumer Sales
443 Shaker Road
East Longmeadow, MA 01028



ADVERTENCIA

PELIGRO DE ASFIXIA - Piezas pequeñas. No se recomienda para niños menores de 3 años.

© 1987, 1996 Milton Bradley Company.
Todos los derechos reservados. 4800-I

S



MB
Milton Bradley

PROOF OF
PURCHASE
SEAL

GUESS WHO?®