

# SABIDAMENTE



**3 a 6 jugadores  
o juego en equipo**

## **CONTENIDO:**

6 grupos de tarjetas (54 tarjetas por grupo), una bandeja para tarjetas, 7 figuras con soportes, escenario, dado, bolsa, creyón, hoja de etiquetas

Hoja de cartón: 2 tableros de juego de doble faz, 7 figuras, 11 piezas de rompecabezas, telón de fondo de escenario

## **OBJETIVO:**

Recaudar la mayor cantidad de dinero posible y luego, para ganar, ser el primero en armar el rompecabezas del auto.

## COMO ARMAR EL JUEGO:

### Escenario

El escenario se encuentra al revés dentro de la caja. Voltar la caja, desprender las aberturas y desecharlas.

Separar el telón de fondo del escenario de la hoja de cartón. Doblarlo y encajarlo en el escenario como indica la Ilustración 1.

### Bandeja para tarjetas y tablero de juego

Sacar los grupos de tarjetas de la bandeja. Despegar cada una de las etiquetas de la hoja y adherirlas a la bandeja como indica la Ilustración 2.

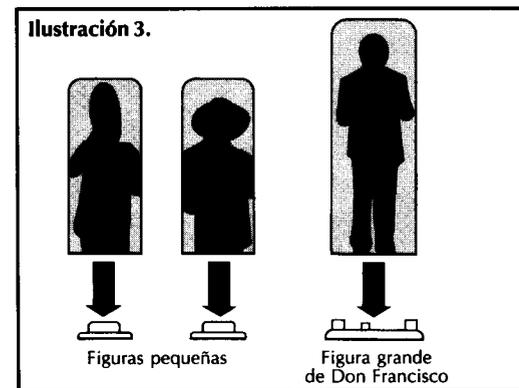
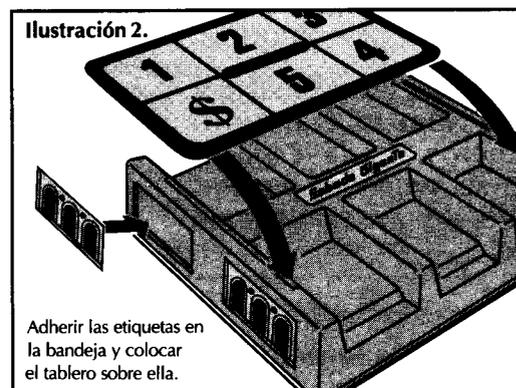
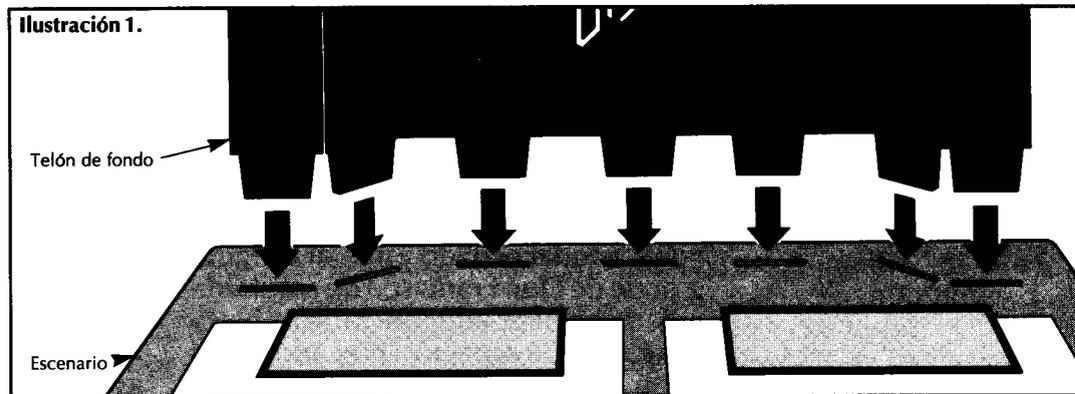
Separar el tablero de juego numerado de la hoja de cartón y ponerlo encima de la bandeja.

### Figuras y otras piezas

Separar de la hoja de cartón las figuras, las piezas del rompecabezas y el otro tablero de juego.

Encajar las figuras en los soportes como indica la Ilustración 3.

Colocar todas las piezas del rompecabezas dentro de la bolsa. Luego situar el dado, el creyón, la bolsa del rompecabezas y el otro tablero al alcance de todos los jugadores.



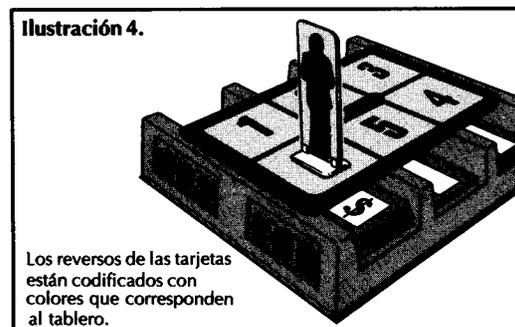
## PREPARACION:

1. Entregar una figura pequeña a cada jugador. Luego colocar la figura grande de Don Francisco sobre el espacio del tablero numerado marcado con \$ como indica la Ilustración 4.

2. Barajar cada uno de los 6 grupos de tarjetas por separado. Colocar el grupo entero de tarjetas con el signo de \$ en su estante correspondiente como indica la Ilustración 4. Luego sacar 3 tarjetas de cada uno de los otros 5 grupos de tarjetas y colocarlas en sus correspondientes estantes como se indica.

*Por ejemplo, las 3 tarjetas azules de Letras Escondidas van en el estante*

*debajo del espacio #1 azul del tablero numerado; las 3 tarjetas púrpuras ¿Cuántos Jugadores? debajo del espacio #2 púrpura; etc.*



Colocar las tarjetas restantes que quedaron fuera del juego en la caja.

## COMO JUGAR:

El jugador más joven comienza.

### Turno del jugador:

Echar a rodar el dado y mover la figura grande de Don Francisco de izquierda a derecha alrededor del tablero hasta el número de espacios indicado por el dado. **Al mover esta figura, ¡el jugador se convierte en el Animador de SABADO GIGANTE!**

El jugador puede caer en el Espacio \$ o en un Espacio Número. Hay cinco Espacios Números. Cada Espacio Número tiene su grupo de tarjetas correspondiente, ¡lo que significa un juego diferente!

El Juego #1 es **Letras Escondidas**.

El Juego #2 es **¿Cuántos Jugadores?**

El Juego #3 es **¡Adivine el Sonido!**

El Juego #4 es **¿Verdadero o Falso?**

El Juego #5 es **¡Vamos de Compras!**

● **Si la figura cae en el Espacio \$**, sacar una tarjeta con el signo de \$ del estante y colocarla boca arriba delante de sí mismo. Esto concluye el turno.

● **Si la figura cae en un Espacio Número**, sacar una tarjeta del estante correspondiente y jugar de acuerdo con las instrucciones dadas a conti-

nuación. Al terminar el juego indicado por la tarjeta, colocarla boca arriba fuera del juego al lado de sí mismo. Esto concluye el turno.

● **Si la figura cae en un Espacio Número sin tarjetas en su estante**, avanzar la figura de izquierda a derecha hasta el **siguiente Espacio Número** que tenga por lo menos una tarjeta en su estante. Sacar esa tarjeta y jugar de acuerdo con las instrucciones que se dan a continuación. Después de jugar, colocar la tarjeta boca arriba, fuera del juego al lado de sí mismo. Esto concluye el turno.

Cuando el turno ha concluido, entregar el dado al jugador situado a la izquierda. Ese jugador entonces echa a rodar el dado, mueve la figura grande de Don Francisco como se explicó anteriormente, ¡y se convierte en el Animador!

Los jugadores continúan jugando por turnos como se explicó anteriormente hasta que queden vacíos el estante de tarjetas \$ o todos los otros cinco estantes de tarjetas. ¡Entonces llega el momento de intentar ganar el Gran Premio! Ver **Fin del Juego** para más detalles.

## REGLAS PARA LOS CINCO JUEGOS:

JUEGO #

1

### LETRAS ESCONDIDAS

#### Objetivo:

Los jugadores intentan descubrir el Nombre Secreto de la persona, lugar o cosa escondida en el tablero, haciéndole preguntas al Animador con respuestas de SI o NO y adivinando letras.

#### Cómo jugar:

1. ¡Si el jugador cae en el espacio #1 con la figura grande se convierte en el Animador! Tomar el tablero de **Letras Escondidas** (está al reverso del tablero de **¡Vamos de Compras!**). Luego sacar una tarjeta de **Letras Escondidas** y mantenerla *oculta* de los otros jugadores. Cada carta tiene un Indicio por Categoría y un Nombre Secreto dentro de un cuadrícula de letras. Ver Ilustración 5. Luego:

● Con el creyón, en el área cuadrículada del tablero rellenar los mismos espacios que están sombreados en la tarjeta. Ver Ilustración 5a.

● Anunciar a los demás jugadores el Indicio por Categoría de la tarjeta. Puede ser **Músico, Deportista, Lugar de Vacaciones, Comida, etc.** Luego, los demás jugadores (todos Adivinadores) harán preguntas, ¡y comenzarán a adivinar letras!

2. El Adivinador a la izquierda del Animador comienza el juego de la siguiente manera:

● **Hace una pregunta:** Primeramente, el Adivinador hace una pregunta acerca del Nombre Secreto que se pueda contestar con "Sí" o "No". (Si el Animador no sabe la respuesta, ¡puede pedir que el Adivinador haga otra pregunta!)

*En la Ilustración 5, por ejemplo, el Indicio por Categoría es **Personaje Histórico**, de manera que el Adivinador puede preguntar: "¿Es un hombre?" El Animador puede contestar "Sí".*

● **Pide una letra:** Sea la respuesta Sí o No, el Adivinador a continuación menciona una letra. Si la letra figura en el nombre, el Animador la escribe en el tablero en todos los espacios en que aparezca. Si no figura, debe decir que no aparece en el nombre. ¡El Adivinador tiene una sola oportunidad de pedir una letra por turno! **CONSEJO PARA EL ANIMADOR:** Tachar las letras mencionadas en el alfabeto escrito en el tablero para evitar que se pidan de nuevo.

**Ilustración 5.**  
Tarjeta:



**Ilustración 5a.**

El área cuadrículada correspondiente a Miguel Hidalgo queda así con los espacios sin letras coloreados.



3. Durante cualquier momento de su turno, el Adivinador puede tratar de adivinar el Nombre Secreto — ¡pero solamente puede tratar de adivinar una vez por turno! No hay sanción por adivinanzas equivocadas.

4. El juego continúa de izquierda a derecha, con cada Adivinador haciendo preguntas de Sí o No y menciona letras hasta que se adivine correctamente el Nombre Secreto o se revele totalmente.

5. **Adivinanza del Nombre Secreto:** El jugador que adivine correctamente el Nombre Secreto gana una tarjeta \$.

Por ser el Animador, éste gana una tarjeta \$ del estante por cada letra mencionada que tenga un \$ en el cuadrículo. **Dichas letras se marcan con un \$ en el tablero cuando se adivinen.** Si se es afortunado, se pueden llegar a reunir hasta tres tarjetas \$. Ver Ilustración 5b.

Ilustración 5b.



Hasta el momento, el Animador ha conseguido 2 tarjetas \$ debido a que las letras A y M han sido adivinadas.

NOTA: Antes de echar a rodar el dado para el próximo juego, utilizar una servilleta de papel para borrar el tablero.

JUEGO # **2**

**¿CUANTOS JUGADORES?**

**Objetivo:**

¡Ponga a prueba su intuición! ¡Todos los participantes tratan de adivinar cuántos jugadores presentes contestarán afirmativamente una pregunta sobre sí mismos!

**Cómo jugar:**

1. Si el jugador cae en el espacio #2 con la figura grande, ¡se convierte en el Animador! Sacar una tarjeta de **¿Cuántos Jugadores?** y leérsela en voz alta a los demás jugadores.

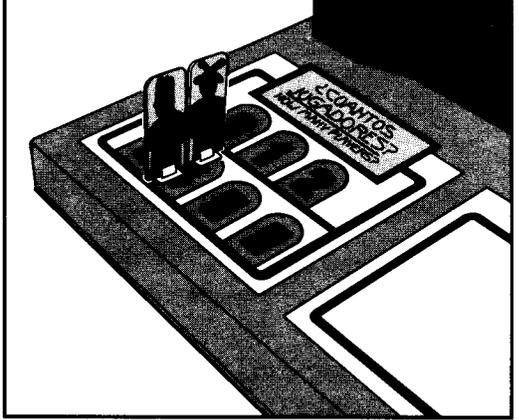
*Por ejemplo, la tarjeta podría decir: "¿A cuántos jugadores les gusta levantarse temprano?"*

2. El jugador a la izquierda comienza el juego adivinando cuántos jugadores presentes (incluyéndose a sí mismo) contestarán una pregunta afirmativamente. Ese jugador coloca entonces su figura sobre el espacio que indica el número de jugadores que adivinarán (0, 1, 2, 3, 4, 5 ó 6). El tablero de **¿Cuántos Jugadores?** está situado en el escenario. Ver Ilustración 6.

3. El juego continúa de izquierda a derecha. Cada jugador apuesta su adivinanza y coloca la figura sobre el escenario. El Animador es el último en colocar su figura sobre el escenario. Más de una figura puede ser colocada sobre el mismo número.

**Ilustración 6.**

Dos jugadores adivinaron que a 4 personas les gusta levantarse temprano.



4. **Revelación de la verdad:** Al contar tres, cada jugador que honestamente pueda decir que la pregunta es afirmativa para sí mismo, debe ponerse de pie. ¡Todo el que adivine el número correcto de jugadores gana una tarjeta \$ del estante correspondiente!

*Por ejemplo, si un jugador coloca su figura sobre el número 4 y cuatro jugadores se ponen de pie porque verdaderamente les gusta levantarse temprano por la mañana, ¡ese jugador gana una tarjeta \$!*

NOTA: Antes de echar a rodar el dado para avanzar al próximo juego, retirar todas las figuras del escenario.

JUEGO # **3**

**¡ADIVINE EL SONIDO!**

**Objetivo:**

¡Los jugadores tratan de adivinar qué sonido está imitando el Animador! Puede ser el sonido de un animal, una máquina o cualquier otra cosa.

**Cómo jugar:**

1. Si el jugador cae en el espacio #3 con la figura grande, ¡se convierte en el Animador! Sacar una tarjeta de **¡Adivine el Sonido!** y leerla *en secreto* para sí mismo. Luego ¡el Animador trata de imitar el sonido del animal o el objeto señalado en la tarjeta! ¡No se permite usar palabras pero sí gestos y muecas para ayudarse a emitir el sonido!

*Por ejemplo, si la tarjeta dice GATO, ¡imitar el sonido de un gato maullando, siseando o ronroneando, o los tres a la vez!*

2. Mientras se produce el sonido, todos los jugadores (al mismo tiempo) tratan de adivinar nombrando lo que les parece que imita el sonido.

3. **Adivinanza del sonido:** El primer jugador que adivine correctamente gana una tarjeta \$. Por ser el Animador, ¡éste también gana una tarjeta \$ si el sonido se adivina correctamente! Si nadie adivina nadie gana.

# JUEGO # 4

## ¿VERDADERO O FALSO?

### Objetivo:

Los jugadores tratan de adivinar si el Animador dice la verdad o está simulando cuando lee en voz alta la frase escrita en una tarjeta.

### Cómo jugar:

1. Si el jugador cae en el espacio #4 con la figura grande, ¡se convierte en el Animador! Hacer lo siguiente:

● Sacar una tarjeta de **¿Verdadero o Falso?** y leer la frase en voz alta, incluyendo las 3 opciones.

*Por ejemplo, el Animador leerá la tarjeta en la Ilustración 7 de la siguiente manera: "La línea aérea nacional española es: Avianca, Alitalia o Iberia".*

● Luego afirmar que una de las 3 respuestas es la verdadera. ¡Simular con una respuesta incorrecta o decir la verdad con la respuesta correcta! La respuesta correcta figura en la tarjeta escrita en negrilla.

*Por ejemplo, después de leer en voz alta la tarjeta en la Ilustración 7, el Animador puede despistar y decir: "Yo creo que la línea nacional de España es Alitalia".*

2. El jugador a la izquierda del Animador comienza el juego decidiendo si la

respuesta anunciada es verdadera o falsa. Ese jugador entonces coloca su figura sobre el espacio del escenario marcado Verdadero o el espacio marcado Falso. El juego continúa de izquierda a derecha al tomar una decisión cada jugador y colocar la figura en el tablero **¿Verdadero o Falso?** del escenario. Ver Ilustración 7a.

3. **Revelación de la verdad:** Después de que cada jugador adivina y coloca su figura en el escenario, el Animador anuncia qué respuesta es verdadera. Cualquier jugador que adivine correctamente si el Animador dice la verdad o simula, gana una tarjeta \$. Por ser el Animador, ¡éste gana una tarjeta \$ por cada jugador engañado!

*En el ejemplo anterior, el Animador estaba simulando ya que la respuesta verdadera es Iberia. Tres jugadores creyeron que la respuesta del Animador era falsa de modo que colocaron sus figuras en el espacio marcado Falso. ¡Cada uno gana una tarjeta \$! Pero el Animador logró engañar a dos jugadores que creyeron que la respuesta era verdadera. El Animador gana dos tarjetas \$.*

NOTA: Antes de echar a rodar el dado para avanzar al próximo juego, retirar todas las figuras del escenario.

**Ilustración 7.**

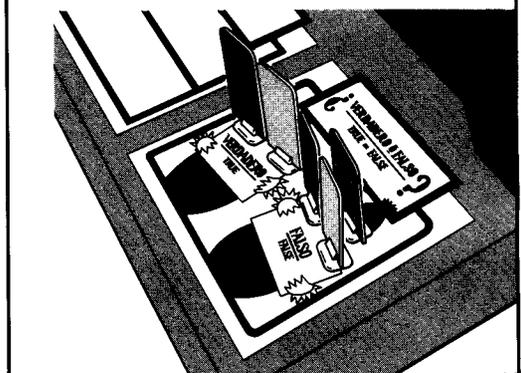
Tarjeta:

La línea aérea nacional española es:  
Avianca®, Alitalia® o Iberia.

Spain's national airline is:  
Avianca®, Alitalia® or Iberia.

**Ilustración 7a.**

Dos jugadores creen que el Animador está diciendo la verdad y 3 jugadores creen que el Animador está simulando.



JUEGO #

5

¡VAMOS DE COMPRAS!

**Objetivo:**

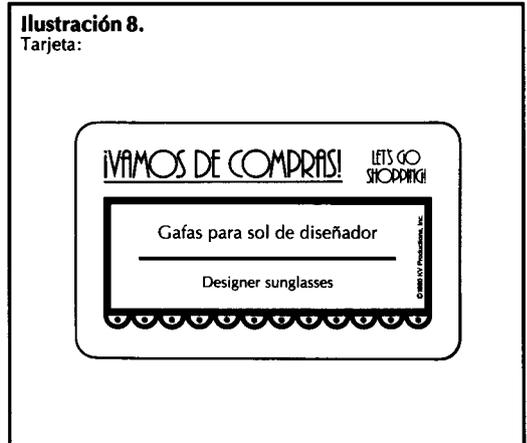
Todos los jugadores tratan de adivinar el precio justo del artículo que describe la tarjeta.

**Cómo jugar:**

1. Si el jugador cae en el espacio #5 con la figura grande, se convierte en el Animador. Sacar una tarjeta de ¡Vamos de Compras! y colocarla boca arriba sobre la mesa. **¡No mirar el precio en el reverso de la tarjeta!** Ver Ilustración 8. Luego leer en voz alta la descripción del artículo.

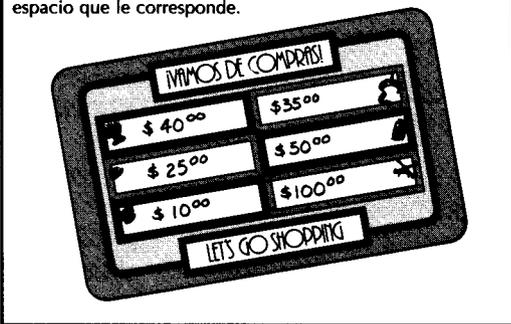
2. El jugador a la izquierda del Animador comienza el juego tomando el tablero de ¡Vamos de Compras! (en el reverso del tablero de **Letras Escondidas**), adivina el precio del artículo y lo escribe en un espacio del tablero. (Cada espacio del tablero corresponde al color de la figura de cada jugador). Ver Ilustración 8a.

3. El juego continúa de izquierda a derecha al escribir cada jugador un precio en el tablero. Por ser el Animador, éste es el último en escribir un precio. **IMPORTANTE:** Dos jugadores no pueden adivinar el mismo precio.



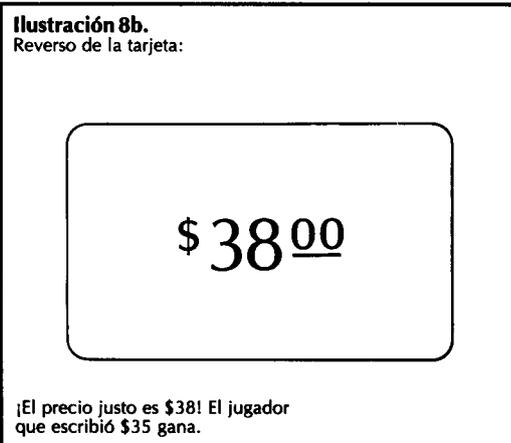
**Ilustración 8a.**

Con el creyón, escribir el precio en el espacio que le corresponde.



4. **Revelación del precio:** Después de escribir todos un precio, voltear la tarjeta para revelar el verdadero precio. El jugador que adivine el precio más aproximado *sin exceder el precio verdadero*, gana una tarjeta \$. Ver Ilustración 8b. **IMPORTANTE:** Si los precios adivinados por todos exceden el precio justo, gana el precio más bajo.

**NOTA:** Antes de echar a rodar el dado para el próximo juego, utilizar una servilleta de papel para borrar el tablero.



**FIN DEL JUEGO:**

Cuando se vacía el estante de las tarjetas \$ o los otros cinco estantes, todos los jugadores suman su dinero.

El jugador que tenga la mayor cantidad, se convierte en el primer Competidor en tratar de ganar el Gran Premio... ¡y el juego!

## ¡EL GRAN PREMIO!

### Objetivo:

Uno por uno los jugadores tratan de armar el rompecabezas del auto colocando las piezas escogidas del rompecabezas sobre el dibujo de **¡El Gran Premio!** en el tablero.

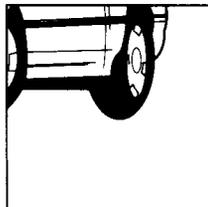
### Cómo jugar:

**1. Orden de los competidores:** El jugador que reúna la mayor cantidad de dinero posible va primero, el que le sigue en cantidad reunida va segundo, etc. El primer jugador voltea el tablero numerado para que el tablero de **¡El Gran Premio!** del auto quede boca arriba.

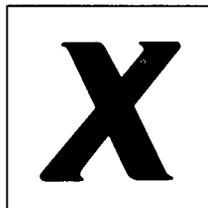
**2. Turno del jugador:** Sacudir la bolsa que contiene las piezas del rompecabezas. Luego, y *sin mirar*, sacar las piezas de la bolsa una a una y tratar de armar el rompecabezas. Hay 3 tipos de piezas para el rompecabezas. Ver Ilustración 9.

Ilustración 9.

Una pieza del rompecabezas del auto



Una pieza del rompecabezas con una X

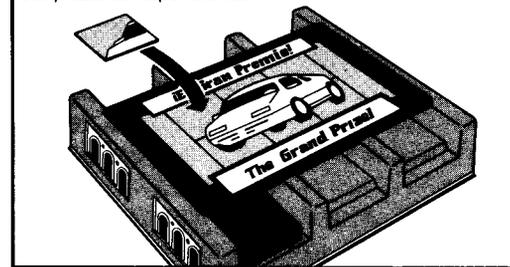


Una pieza rosada del rompecabezas con SABADO GIGANTE



● Si se extrae una pieza del rompecabezas del auto, se coloca boca arriba sobre el dibujo del tablero. Continuar sacando piezas una por una ¡para tratar de armar el auto! Ver Ilustración 9a.

Ilustración 9a.  
Cubrir el tablero del auto con sus piezas correspondientes.



● Si se extrae una pieza del rompecabezas con X, ponerla boca arriba delante de sí mismo. Seguir sacando piezas, una por una, para tratar de cubrir todo el auto del tablero. El jugador que llega a tener 3 X delante finaliza su turno. Volver a colocar TODAS las piezas dentro de la bolsa y entregársela al siguiente competidor.

● Si se extrae una pieza rosada del rompecabezas con SABADO GIGANTE, usarla para cancelar cualquier pieza X. Se puede, o bien conservarla boca arriba para cuando salga una pieza X, o se puede usar inmediatamente.

Para usarla, sencillamente poner la pieza X de nuevo en la bolsa y eliminar del juego la pieza rosada SABADO GIGANTE. Luego continuar sacando piezas del rompecabezas una por una hasta armar el auto. Cada pieza rosada de SABADO GIGANTE puede utilizarse solamente una vez.

**3.** Si ninguno de los competidores logra armar el rompecabezas, el juego continúa en el mismo orden, cada competidor intentando nuevamente, hasta que un jugador llega a armar el auto.

---

## COMO GANAR EL JUEGO:

Si se arma el rompecabezas del auto sin tener 3 X delante de sí mismo, ese jugador gana el Gran Premio y el juego.

NOTA: Para jugar nuevamente, asegurarse de utilizar nuevas tarjetas de cada grupo.

---

## PARA JUGAR EN EQUIPOS:

Si hay más de 6 jugadores, dividirse en equipos lo más equitativamente posible. Cada equipo debe tener su propia figura.

Jugar según las instrucciones ya mencionadas. Los participantes de los equipos pueden consultar entre ellos antes de adivinar los Nombres Secretos y los Precios o antes de decidir si una frase es Verdadera o Falsa.

Para el juego de Efectos Sonoros, mientras un participante del equipo

emite el sonido, los demás permanecen en silencio. Todos los participantes de los otros equipos pueden adivinar.

Para el juego de **¿Cuántos Jugadores?** cada equipo debe ponerse de acuerdo en una respuesta (basado en el número de jugadores y *no* en el número de equipos). Un participante de cada equipo escribe la respuesta del equipo en una hoja de papel. Los jugadores se ponen de pie para ser contados y premiados.

---