

# ¿QUIÉN ES QUIÉN?

## CONTENIDO

- 48 marcos de plástico
- 2 tableros
- 48 cartas con personajes
- 24 cartas con sospechosos

## OBJETIVO

Encontrar al personaje escondido

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Con cuidado se separan los 2 tableros de plástico de su soporte y las cartas con personajes del marco troquelado. Cada personaje debe ser colocado en unos de los marcos de plástico como muestra la figura 1.

## El Tablero

Pon el tablero sobre una superficie dura y plana, con las bisagras hacia tu lado. Toma cualquier marco con carta roja, y colócalo con una leve presión, sobre algún par de clavijas del tablero, tal como lo indica la figura 2. Haz esto con todos marcos y con ambos tableros.



Fig.1

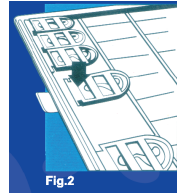


Fig.2

## Los amigos

Mira bien a los personajes para ver qué diferencias tienen. Cada uno tiene detalles diferentes.

- ¿Usan gorro?
- ¿Tienen barba?
- ¿Son jóvenes?
- ¿Son viejos?
- ¿Qué color de pelo tienen?

## Empecemos a jugar

Elige una de las cartas de los sospechosos y no la muestres. Ponla en la ranura de tu tablero para que solo tú la puedas ver.

Tu rival debe hacer lo mismo. Tú eres el que tiene que descubrir el sospechoso escondido que eligió tu adversario y él es el que tiene que descubrir al tuyo.

# ¿QUIÉN ES QUIÉN?

## REGLAS

Encontrar al personaje escondido

Cada jugador hace solo una pregunta por turno.

La respuesta sólo puede ser "vas por buen camino" significa "correcto"

La respuesta "vas por mal camino" significa "equivocado".

Si tu adversario pregunta "¿tiene barba?" y tú habías elegido a Mauro la respuesta es "vas por mal camino".

En consecuencia tu adversario deberá bajar del tablero a todos los personajes con barba.

Y si pregunta "¿Tiene gorro?" la respuesta será "vas por buen camino" por lo que tu adversario deberá bajar del tablero a todos los personajes que no tengan gorro.

Una vez que tu contrincante pregunta y tu respondes te toca a ti preguntar.

Pueden efectuar una sola pregunta por vez y puedes volver a preguntar sólo después de que tu adversario haya preguntado.

Si sabes quién es el sospechoso que se escondió, en tu turno puedes decir el nombre del personaje, pero nombrarlo es como haber hecho una pregunta.

Si te equivocas de persona, no te preocupes, sigues jugando, hasta que encuentres quién se escondió o que tu adversario encuentre el sospechoso escondido.

Acuérdate de no preguntar 2 veces lo mismo

Busca características bien diferenciadas en cada personaje

## APP

**JUEGA CON UN AMIGO** : en esta opción las ó los jugadoras/es van a poder ir dando respuesta, Si o No, a la pregunta de su contrincante. La idea es que lo hagan con los tableros del juego y cuando uno haya adivinado el personaje, den FINALIZAR. De esta manera el resultado va a dar el tiempo y cantidad de preguntas que tomo a quien venza hacerlo y así llevar a realizar un número de particas previamente estipulado y el que sea que haya ganado en menor tiempo y/o con menos cantidad de preguntas, sea quien se consagre campeón.

**JUEGA CONTRA LA APP** : esta opción es para poder jugar solo y debe ser exclusivamente desde la APP. Diviértete jugando todas las veces que quieras.

**PERSONALIZA TU JUEGO** : en esta versión tienes la opción de armar tu propio quien es quien con imágenes y/o fotos guardadas en tu teléfono celular.

Bien pueden ser fotos tomadas por ti como imágenes descargadas de sitios de internet. De esta forma puedes armar uno con tu familia, personajes famosos, animales o la opción que se te ocurra. Una vez armado tu tablero siguiendo los pasos que se indican, debes enviar el tablero a un correo electrónico, donde recibirás el archivo para poder imprimir y, previo recorte de las fichas, armar tu Quien es Quien personalizado! Ten en cuenta que una vez preparados los tableros, puedes jugar del modo clásico o con la opción "JUEGA CON UN AMIGO" de la app.