

# veoveo

mira, pregunta y adivina

## Contenido

1 tablero, 66 tarjetas, 1 tablero de puntuación y 4 fichas.

## Cantidad de jugadores

2 a 4 jugadores

## Objetivo

Cada jugador deberá adivinar, mediante preguntas adecuadas, a qué imágenes del tablero corresponden las ilustraciones que aparecen en las tarjetas.

## Preparación

Se coloca el tablero sobre la mesa de tal forma que todos los jugadores puedan verlo bien. Se mezclan las tarjetas y se colocan boca abajo en un montón, cerca del tablero. Cada jugador recibe una ficha que coloca en el punto de partida de la plantilla de marcación.

## ¡A Jugar!

Los jugadores decidirán entre ellos quién iniciará la partida.

El primer jugador tomará una de las tarjetas, procurando que los demás jugadores no la vean, pues estos deberán adivinar a qué personaje o elemento del tablero corresponde la tarjeta escogida.

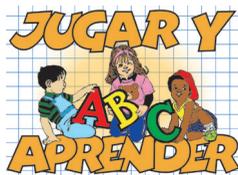
Ahora, cada uno de los demás jugadores, por turnos y empezando por el que está situado a la izquierda del primer jugador, deberá formular una pregunta para tratar de adivinar cuál es la imagen de la tarjeta.

Hay que tener en cuenta que sólo se puede responder “sí” o “no”. Por lo tanto, una pregunta como “¿es niño o niña?” sería incorrecta.

### > Sugerencias para hacer preguntas:

Las preguntas que deberían formularse en primer lugar son las siguientes:

¿Es un hombre?, ¿es una mujer?, ¿es un niño?, ¿es una niña?, ¿es un animal?, ¿es vegetal?, ¿es un objeto?



# veoveo

mira, pregunta y adivina

Después, según se trate de una persona, de un animal, de un vegetal o bien de un objeto, podrían formularse las siguientes preguntas: ¿tiene el cabello rubio?, ¿tiene el cabello castaño?, ¿es pelirrojo?, ¿es calvo?, ¿tiene cuatro patas?, ¿tiene dos patas?, ¿tiene aletas?, ¿es un árbol?, ¿es una flor?, ¿es de madera?, ¿es de piedra?, ¿es de metal?

A partir de aquí pueden formularse preguntas mucho más concretas como por ejemplo: ¿lleva sombrero?, ¿lleva paraguas?, ¿lleva lentes?, ¿lleva bigote?, ¿está mirando cómo pasa el circo?, ¿está dentro de un edificio?, ¿va dentro de un vehículo?, ¿va solo?, ¿forma parte de la comitiva del circo?

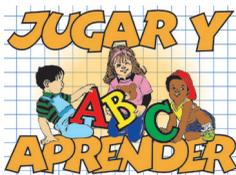
Cada vez que un jugador efectúe una pregunta, adelantará su ficha una casilla y cederá su turno al jugador situado a su izquierda, quien a su vez formulará otra pregunta, adelantando también su pivote.

Cada jugador podrá realizar un máximo de 5 preguntas si juegan cuatro, un máximo de 7 si juegan tres y un máximo de 15 si solo juegan 2. Cuando un jugador haya agotado todas las posibilidades que tenía de formular preguntas, obligatoriamente, en el siguiente turno, deberá decir cuál es la imagen de la tarjeta. Si acierta se quedará con la tarjeta. Del mismo modo, cuando un jugador crea saber de qué se trata, lo dirá, si acierta se quedará con la tarjeta, en caso contrario quedará eliminado hasta que entre en juego una nueva tarjeta.

Una vez formuladas todas las preguntas, si nadie ha adivinado la imagen que ocultaba la tarjeta, el jugador que la tenía se quedará con ella. Ahora, el jugador sentado a su izquierda tomará una tarjeta iniciando así una nueva ronda. Cada vez que se inicie una nueva ronda, las fichas deberán colocarse en el punto de partida de la plantilla de marcación.

## Fin del juego y ganador

El juego finaliza cuando se han agotado todas las tarjetas. El jugador que haya conseguido más será el ganador.



¡Mucha suerte!

didacta®