



- Reglas del juego

TEAMWORK FOR KIDS

E

Concepto: Michael Andersch

Juego de cartas para 3(2) – 10 jugadores a partir de 6 años

Duración del juego: 10 – 20 minutos

Contenido:

60 cartas con motivos (30 cartas a color y 30 cartas en blanco y negro)

Reglas del juego

Descripción y objetivo del juego

Dos jugadores describen en común uno de los conceptos representados en las cartas y los demás intentan adivinar de qué se trata.

Preparativos:

- Preparad lápiz y papel.
- Entonces, se barajan las cartas y se colocan boca abajo en un mazo sobre la mesa.

Desarrollo del juego:

- Empieza a jugar la persona de menor edad, que será el jugador inicial de la primera ronda. Este jugador toma la primera carta del mazo teniendo cuidado de que los demás no la vean. Entonces, forma el primer **equipo descriptor** con el jugador situado a su izquierda y le enseña la imagen de la carta que se ha llevado.

Observación: Los miembros del equipo descriptor pueden levantarse y colocarse frente a los demás para que todos puedan verlos y escucharlos bien.

- Los dos miembros del equipo describen en común el concepto de la carta (juntos, por separado o alternándose, como ellos prefieran), pero sin nombrarlo ni mencionar las partes que lo componen (p. ej. para describir un balón de fútbol no pueden nombrarse las palabras “fútbol” ni “balón”).
- Todos los **demás** jugadores intentan adivinar el concepto y pueden decir en voz alta todas las ideas que se les vayan ocurriendo.
- Si un jugador adivina el concepto descrito, recibe anotado un punto. Los descriptores reciben también un punto cada uno.

Consejo: *Si no se quieren anotar los puntos, estos pueden darse de otra forma (p. ej. dando fichas, monedas, etc.) o también se puede optar por jugar sin puntos.*

- Si los miembros del equipo descriptor se quedan sin ideas para describir un concepto, los demás jugadores solo podrán seguir intentando adivinarlo durante un breve periodo de tiempo y, si nadie adivina de qué se trata, no se dará ningún punto a nadie.
- La carta con el concepto descrito se descarta a un lado.
- Independientemente de si se ha adivinado o no el concepto, en la siguiente ronda debe formarse un nuevo equipo descriptor. El jugador situado a la izquierda del jugador inicial de la ronda anterior

será el jugador inicial de esta nueva ronda y formará el equipo descriptor junto con el jugador situado a su izquierda. El nuevo jugador inicial comienza la ronda tomando la siguiente carta del mazo.

- El jugador inicial de la última ronda pasa ahora a formar parte de los jugadores que tratan de adivinar el concepto que se va a describir.
- Los dos miembros del nuevo equipo descriptor empiezan a describir el nuevo concepto tal y como se ha descrito anteriormente.

Final del juego:

- El juego finaliza en cuanto termine el número de rondas acordado antes de haber empezado a jugar, por ejemplo, en cuanto cada jugador haya sido 2 veces jugador inicial.
- Gana el jugador que más puntos haya obtenido.

TEAMWORK JUNIORS

para 4 – 10 jugadores a partir de 8 años

Se juega siguiendo las reglas original de TEAMWORK.

Descripción y objetivo del juego:

Los miembros de un equipo descriptor intentan describir en común el concepto de una carta. Para ello, los dos jugadores formarán una frase y se irán alternando diciendo cada uno una palabra. Los demás jugadores tratarán de adivinar de qué se trata.

Preparativos:

- Preparad lápiz y papel.
- Empieza a jugar la persona de menor edad, que será el jugador inicial de la primera ronda. Este jugador toma la primera carta del mazo teniendo cuidado de que los demás no lo vean.
- Este jugador forma el primer **equipo descriptor** con el jugador situado a su izquierda y le enseña la imagen de la carta que se ha llevado.

Desarrollo del juego:

- Los dos miembros del equipo descriptor forman juntos (alternándose) **una** frase: el jugador inicial comienza con la primera palabra (solo puede decir **una** palabra) y su compañero de equipo continúa la frase diciendo la segunda palabra (él también solo puede decir **una** palabra). Entonces, el jugador inicial dice la próxima palabra de la frase y se sigue así sucesivamente hasta completar la frase.
- De esta forma, los dos miembros del equipo forman alternándose una frase que debe ser gramaticalmente correcta.
- Cada frase debe estar compuesta por un máximo de 10 palabras y no puede incluir el nombre del concepto que se está describiendo, así como tampoco partes de él ni traducciones de su nombre ni de las partes de su nombre.

Ejemplo: Concepto: "balón de fútbol"; jugador inicial = **S**; compañero = **P**;

S: "Es" - **P:** "algo" - **S:** "redondo" - **P:** "que" - **S:** "se" - **P:** "tira" - **S:** "a" - **P:** "la" - **S:** "portería".

Consejo: El reto al que se enfrentan los dos miembros del equipo descriptor es que, aunque cada uno tenga probablemente una idea determinada de cómo describir el concepto, los dos deben encontrar una solución en común en la frase que forman.

- Todos los **demás** jugadores intentan adivinar el concepto y pueden decir en voz alta todas las ideas que se les vayan ocurriendo.
- Si un jugador adivina el concepto descrito, recibe un punto anotado. Los descriptors reciben también un punto cada uno.

Consejo: Si no se quieren anotar los puntos, estos pueden darse de otra forma (p. ej. dando fichas, monedas, etc.) o también se puede optar por jugar sin puntos.

- Si los miembros del equipo descriptor terminan su frase sin que los demás jugadores hayan adivinado el concepto descrito, solo se podrá seguir intentando adivinar el concepto durante un periodo breve de tiempo y, si nadie adivina cuál es el concepto que se está buscando, no se dará ningún punto a nadie.
- La carta con el concepto descrito se descarta a un lado.
- Independientemente de si se ha adivinado o no el concepto, en la siguiente ronda debe formarse un nuevo equipo descriptor. El jugador situado a la izquierda del jugador inicial de la ronda anterior será el jugador inicial de esta nueva ronda y formará el equipo descriptor con el jugador situado a su izquierda. El nuevo jugador inicial comienza la

ronda tomando la siguiente carta del mazo.

- El jugador inicial de la última ronda pasa ahora a formar parte de los jugadores que tratan de adivinar el concepto que se va a describir.
- Los dos miembros del nuevo equipo descriptor empiezan a describir el nuevo concepto tal y como se ha descrito anteriormente.

Final del juego:

- El juego finaliza en cuanto termine el número de rondas acordado antes de haber empezado a jugar, por ejemplo, en cuanto cada jugador haya sido 2 veces jugador inicial.
- Gana el jugador que más puntos haya obtenido.

TEAMWORK DÚO para 2 niños a partir de 6 años

Se juega igual que en la versión estándar, pero con el siguiente cambio:

- Uno de los jugadores toma la primera carta del mazo y describe un concepto que el otro jugador debe de adivinar. En este caso se juega sin puntos.

TEAMWORK KIDS

para 3 o más niños a partir de 5 años y 1 adulto:

Se juega igual que en la versión estándar, pero con el siguiente cambio:

- Los dos niños describen un concepto recibiendo la ayuda de un adulto que plantea preguntas como p. ej. “¿es grande?”, “¿de qué color es?”, etc.



ADLUNG *Spiele*

© Copyright 2014/2020



ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2014/2020