

El Dado:



Juega: ¡No hay escapatoria!
No importa lo incómodo que te sientas, tienes que leer la frase con el acento elegido.



Pasa: Si sacas esto podrás elegir que un compañero hable en tu lugar. Pero tienes que elegir antes de ver la frase.



Cambio: ¡Te libras! Si miras una Carta de Acento y piensas "¡imposible!", puedes cambiarla... ¡Solo una vez! Coloca la carta en la parte inferior del mazo con el reloj en marcha. Coge una nueva de la parte superior.



Todos: Todos los equipos tienen un intento para adivinar el acento, película y año... Cada intento correcto gana puntos.

ACCENTUATE®

EL DIVERTIDO JUEGO DONDE LAS
PELÍCULAS SE ACENTÚAN

CÓMO JUGAR



Objetivo:

¡Consigue puntos adivinando acentos, películas y su año de estreno!

Prepárate...

Forma equipos de dos o más jugadores. Coloca las Cartas de Acento boca abajo al alcance de todos los jugadores junto con el reloj de arena, el dado y las Frases de Películas.

¡Comienza!

Comienza el equipo cuyo jugador haya ido al cine más recientemente.

Para comenzar, lanza el dado... Explicaremos los símbolos en la página siguiente. Cuando estés listo, coge una carta de la parte superior del mazo de Frases de Películas.

¿Prevenidos? ¡5 y acción! Coge una Carta de Acento de la parte superior del mazo. Pon el reloj en marcha. ¡Tienes 30 segundos! Lee tu frase con el acento que te haya tocado.



Hazlo tantas veces como necesites... ¡Pero la mímica, los movimientos de cabeza, gestos u otras señas no están permitidas!

Mientras tu equipo echa un vistazo a la lista de acentos, tienen que adivinar cuál de ellos estás imitando. Deben ponerse de acuerdo porque cuando se acabe el tiempo solo tendrán un intento. Si aciertan, apunta los puntos de la tarjeta. También pueden adivinar el nombre de la película y el año en el que se estrenó... un punto extra por el título; uno por el año.

¿Listo? ¡Vale! Coloca las Cartas de Frases y Acento que acabas de utilizar en la parte inferior de sus respectivos mazos. El turno se pasa en dirección de las agujas del reloj hacia el siguiente equipo. Asegúrate de que hable un jugador distinto en cada ronda. La ronda se termina cuando todos los equipos hayan jugado... El primer equipo en llegar a 15 puntos gana.

