



# Your PDF Guides

You can read the recommendations in the user guide, the technical guide or the installation guide for HASBRO PICTUREKA SPANISH. You'll find the answers to all your questions on the HASBRO PICTUREKA SPANISH in the user manual (information, specifications, safety advice, size, accessories, etc.). Detailed instructions for use are in the User's Guide.

User manual HASBRO PICTUREKA SPANISH  
User guide HASBRO PICTUREKA SPANISH  
Operating instructions HASBRO PICTUREKA SPANISH  
Instructions for use HASBRO PICTUREKA SPANISH  
Instruction manual HASBRO PICTUREKA SPANISH

**Pictureka!**

**PARA 2 O MÁS JUGADORES EDAD 6+**

**Contenido:** 9 Piezas de juego, Dado de color, Dado con números, 103 tarjetas de Misiones, 4 Tarjetas de referencia, Cronómetro de 30 segundos

**Objetivo del juego:** Recoger tarjetas encontrando objetos en el tablero de juego. Para ganar, ser el primero en recoger 6 tarjetas.

**Para Comenzar**  
La primera vez que juegas, saca el juego de sus envolturas. Retira las 4 tarjetas de referencia de la pila. Desecha los residuos. Coloca las piezas del juego en un cuadrado de 3 por 3. Este será tu tablero de juego. Separa las tarjetas por colores en 3 pilas. Baraja cada pila y colócalas boca abajo cerca del tablero de juego. Toma 2 tarjetas de referencia y mantenlas al alcance de todos durante el juego.

**A Jugar**  
Decidan quién tomará el primer turno. El juego continúa hacia la izquierda.

**EN TU TURNO**  
Primero, lanza el dado de color. Luego toma una tarjeta de la pila que combina con el color obtenido por el dado. Cada pila se te da un diferente tipo de misiones. Ver LAS TARJETAS DE MISIONES.

**LOS SÍMBOLOS DE LAS ACCIONES**  
Algunas tarjetas llevan símbolos en la parte posterior que te indican intercambiar, voltear las piezas del juego. Si tomas una de estas tarjetas, haz lo siguiente:

- Cambia dos piezas de lugar.
- Voltea una pieza cualquiera.
- Gira una pieza cualquiera.

**LAS TARJETAS DE MISIONES**

**VERDE: Personal.** ¡Juegas por ti solo!

- Lee la misión en voz alta; luego lanza el dado con números. Para ganar esta tarjeta, debes encontrar la cantidad de objetos obtenido por el número del dado.
- Ahora volteo el cronómetro y comienza a buscar. Señala cada objeto que encuentras y lleva la cuenta de cuantos objetos encontraste.

**¡Éxito!** Si encontraste suficientes objetos antes de que el tiempo se acabe, te quedas con la tarjeta. Tu turno termina.

**¡Fallaste!** Si el tiempo termina antes de que hayas encontrado suficientes objetos, coloca la tarjeta fuera del juego. Tu turno termina.

**ROJO: Apuesta.** Al mayor postor le toca el turno de jugar.

- Sin mirar la misión, decide cuántos de los objetos crees que puedes encontrar antes de que el tiempo se acabe. Luego apuesta o pasa.
- El jugador a tu izquierda debe apostar más alto o pasar. La apuesta continúa hasta que todos los jugadores hayan apostado o pasado. El mayor postor lee la misión en voz alta, volteo ahora el cronómetro y comienza a buscar.

**¡Éxito!** Si encuentras suficientes objetos antes de que el tiempo termine, te quedas con la tarjeta. Tu turno termina.

**¡Fallaste!** Si el tiempo termina antes de hayas encontrado suficientes objetos, coloca la tarjeta fuera del juego. El turno termina.

**AZUL: Encuéntralo Primero.** Todas juegan.

- Voltea la tarjeta boca arriba para que todos la puedan ver. La tarjeta muestra un objeto que solo aparece una vez en el tablero de juego.
- Ahora todos los jugadores rápidamente buscan el objeto. El jugador que encuentre el objeto primero anuncia en voz alta "¡Pictureka!" Ese jugador se queda con la tarjeta. El turno termina.

**Para Ganar**  
Continúen jugando hasta que un jugador haya ganado 6 tarjetas. ¡Este jugador gana el juego!

**Otras Formas de Jugar**

**JUEGO PARA JUGADORES MÁS JÓVENES**  
Para aquellos niños que todavía no saben leer pueden disfrutar el juego solo con las tarjetas azules (¡ilustradas!).

**JUEGO MÁS CORTO O MÁS LARGO**  
Dependiendo de la cantidad de jugadores y del tiempo disponible, pueden ajustar la cantidad de tarjetas necesarias para ganar el juego.

**JUEGO EN EQUIPO**  
Los jugadores se dividen en dos equipos. Las reglas son las mismas, excepto que cada equipo juega como individual.

Estamos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego. Los clientes de Estados Unidos favor escribir a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-833-7025 (sin costo alguno). Los clientes canadienses favor escribir a: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2. Los clientes europeos favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, o a nuestro teléfono de ayuda al: 00 800 2242 7276.

Desarrollado por Arne Lawson. Arte por Suzanne and Louise. ©2007 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & © de los U.S. Trademarks. 10140202A00



[You're reading an excerpt. Click here to read official HASBRO PICTUREKA SPANISH user guide](http://yourpdfguides.com/dref/1195536)  
<http://yourpdfguides.com/dref/1195536>

**Manual abstract:**

Algunas tarjetas llevan símbolos en la parte posterior que te indican intercambiar, voltear las piezas del juego. @@Voltea una pieza cualquiera. ¡Fallaste! Si el tiempo termina antes de hayas encontrado suficientes objetos, coloca la tarjeta fuera del juego. El turno termina. AZUL: Encuéntralo Primero. Todos juegan. · Voltea la tarjeta boca arriba para que todos la puedan ver. La tarjeta muestra un objeto que solo aparece una vez en el tablero de juego. · Ahora todos los jugadores rápidamente buscan el objeto. El jugador que encuentre el objeto primero anuncia en voz alta "¡Pictureka!" Ese jugador se queda con la tarjeta.

@@Retira las 4 tarjetas de referencia de la pila. Desecha los residuos. Coloca las piezas del juego en un cuadrado de 3 por 3. Este será tu tablero de juego. Separa las tarjetas por colores en 3 pilas.

@@@;Juegas por ti solo! · Lee la misión en voz alta, luego lanza el dado con números. Para ganar esta tarjeta, debes encontrar la cantidad de objetos obtenido por el número del dado. · Ahora voltear el cronómetro y comienza a buscar. @@¡Éxito! @@Tu turno termina. ¡Fallaste! @@Tu turno termina.

ROJO: Apuesta. Al mayor postor le toca el turno de jugar. @@Luego apuesta o pasa. @@@@@¡Éxito! @@Tu turno termina. Para Ganar Continúen jugando hasta que un jugador haya ganado 6 tarjetas. ¡Este jugador gana el juego! Otras Formas de Jugar JUEGO PARA JUGADORES MÁS JÓVENES Para aquellos niños que todavía no saben leer pueden disfrutar el juego solo con las tarjetas azules (ilustradas). JUEGO MÁS CORTO O MÁS LARGO A Jugar Decidan quién tomará el primer turno. @@@@Cada pila su te da un diferente tipo de misiones. @@Las reglas son las mismas, excepto que cada equipo juega como individual. Estaremos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego.

Los clientes de Estados Unidos favor escribir a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo alguno). @@Los clientes europeos favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. @@Arte por Eugene and Louise. © 2007 Hasbro, Pawtucket, RI 02862.

All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks. 10140202A00 game.

com .



[You're reading an excerpt. Click here to read official HASBRO](#)

[PICTUREKA SPANISH user guide](#)

<http://yourpdfguides.com/dref/1195536>