

# WHAT'S MISSING ?

## OBJETIVO DEL JUEGO

«¿QUÉ FALTA?» es un juego de imaginación donde los jugadores tienen que dibujar para que sus amigos adivinen una imagen. Pero, en vez de dibujar dicha imagen... ¡tendrán que representar todo lo que la rodea! Si quieres ganar, tu astucia será más importante que tu habilidad artística.



## CONTENIDO

- 6 libretas de dibujo
- 6 rotuladores borrables
- 240 cartas ilustradas
- 1 reglamento



# PREPARACIÓN

Hay 3 tipos distintos de cartas según el nivel: fácil, medio y difícil, dependiendo del número de «?» que haya en el reverso de la carta.



Elige uno o más niveles de dificultad en función de los jugadores (niños/adultos).

A continuación, baraja las cartas con las que quieres jugar y colócalas bocabajo, formando un mazo en el centro de la mesa.



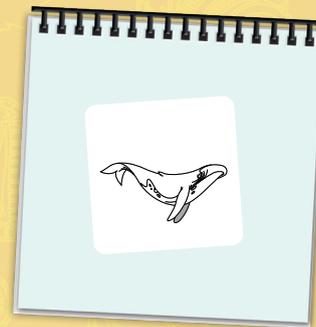
Cada jugador toma una libreta de dibujo y un rotulador.

# DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida dura 7 **rondas** y cada una se desarrolla del siguiente modo:

## ROBAR

Cada jugador roba una carta del mazo, sin enseñarla a sus oponentes, y la coloca bocarriba bajo la hoja transparente de su libreta de dibujo. Deberá decidir la posición y orientación de la carta para poder dibujar alrededor de ella.



**Importante:** ¡Tus oponentes no deben ver la carta!

## DIBUJAR

Cada jugador usa los rotuladores para dibujar sobre la hoja transparente de su libreta de dibujo. Todos los jugadores deben dibujar a la vez.

El objetivo es dibujar todo lo que podría verse alrededor de la imagen de la carta para que tus oponentes puedan adivinar qué es lo que no se está dibujando.

Usa la cubierta de la libreta para ocultar tu dibujo.



Cuando todos los jugadores, excepto uno, hayan terminado de dibujar, pueden comenzar una cuenta atrás de 10 segundos para finalizar la fase de dibujo.

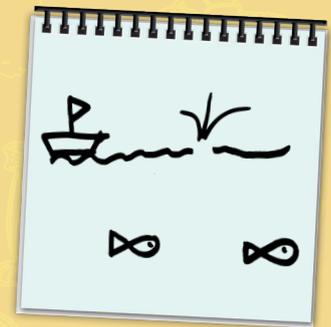
Por último, cada jugador retira en secreto la carta de su libreta de dibujo y la coloca bocabajo a su lado.

**Importante:** *está totalmente prohibido copiar el dibujo original de la carta. Tampoco se pueden escribir ni letras ni números, solo dibujar.*

## ADIVINAR

De uno en uno, cada jugador enseña su hoja transparente a todos los oponentes para que estos intenten adivinar qué falta.

Los jugadores pueden decir la respuesta en voz alta en cualquier momento y pueden intentarlo las veces que quieran.



**¿Una isla? ¿Una fuente? ¿Una ballena!**

**Importante:** *el jugador que enseña su dibujo solo puede responder con estas 3 palabras: «SÍ», «NO» y «CASÍ».*

## GANAR

El primer jugador que diga la respuesta correcta gana la carta que ha adivinado y la deja bocarriba delante de él.



**Importante:** *si nadie consigue adivinar el dibujo, el jugador debe descartar su carta y también una de las cartas que haya ganado previamente, en caso de que tenga alguna.*

## BORRAR

Cada jugador debe borrar su dibujo y prepararse para la siguiente ronda.



## FIN DE LA PARTIDA

Cuando la partida acabe tras las 7 rondas, el jugador con más cartas bocarriba es el ganador.



## CRÉDITOS

### Diseño

Florian Sirieix

### Traducción

Gloria R. García

### Arte

Shanshan Zhu

### Revisión

Natalia Martínez Villarán

Puedes usar limpiacristales para limpiar las hojas transparentes.

El diseñador pide disculpas a Emilie por trabajar en el juego durante toda la noche anterior a la mudanza a la nueva casa.

El diseñador le da las gracias a Benoit por apoyarle y a Pepette por revisar el juego, y viceversa.

La editorial le da las gracias a Ian porque siempre hay que darle las gracias a Ian.



**Ludonaute**

[www.ludonaute.fr](http://www.ludonaute.fr)

[contact@ludonaute.fr](mailto:contact@ludonaute.fr)

Copyright 2019 Ludonaute –  
Todos los derechos reservados