

INSTRUCTIVO

FACEGRAM

Conoces la frase “una expresión dice más que mil palabras, en este juego las expresiones te darán algo más que mil palabras.... ¡Te darán diversión, emoción y puntos para ganar!

En este atractivo juego de caritas, tu objetivo será formar series ya sea en forma vertical u horizontal (fila o columna) de **un mismo color pero con diferentes expresiones** o de **una misma expresión pero de diferente color**.

Este juego se asemeja más o menos a los juegos de palabras cruzadas o a los crucigramas, pero mucho más ágil y divertido ya que en este juego no tienes que ser un catedrático de la lengua española o un sabio con cerebro de enciclopedia para poder jugarlo. En este juego solo se requiere de tus habilidades deductivas, asociativas y visuales para ganar.

PREPARACIÓN

Coloca todas las fichas dentro de la bolsa de plástico, cada jugador tomara 6 fichas al azar (no se vale escoger) y las colocara en su porta fichas de cartón.

Es muy importante que recuerden la regla principal del juego que es, que las únicas dos características permitidas para formar las series en el juego, que son:

A) SI LA HACES DE UN MISMO COLOR DE CARA, ESTAS DEBEN TENER DISTINTAS EXPRESIONES

B) SI LA HACES DE DIFERENTES COLORES DE CARA, ESTAS DEBE TENER LA MISMA EXPRESIÓN

ILUSTRAR

PRINCIPIO DE TURNO DEL JUGADOR INICIAL

Para decidir el inicio de la partida de juego, cada jugador deberá revisar sus fichas y quien tenga el mayor número de fichas a colocar que compartan una de las dos características principales del juego, será el jugador inicial, (la colocación de las fichas puede ser de forma vertical u horizontal) los demás turnos serán a la derecha del que inicio.

ILUSTRAR

Una vez que el jugador inicial haya colocado sus fichas, el siguiente jugador en turno podrá colocar sus fichas tomando siempre como base una de las fichas ya colocadas en la mesa siguiendo la regla principal de color o expresión y podrá hacerlo de forma vertical u horizontal (columna o fila).

Nota: Es importante que no olviden ir anotando en una hoja los puntos que vaya sumando cada jugador en su turno; la puntuación que da cada jugada viene explicada más abajo.

Cada vez que un jugador coloque fichas sobre la mesa, debe reponer la misma cantidad de fichas utilizadas, de manera que cuente siempre con 6 fichas, estas las debe tomar al azar de la bolsa.

Si algún jugador no cuenta con fichas para colocar durante su turno, tiene la opción de cambiarlas por la fichas de la bolsa (puede cambiar de 1 a 6 fichas) si así lo desea, pero no las podrá utilizar en ese turno, sin o hasta el siguiente, por supuesto también puede optar por no cambiar ninguna y espera tener mejor suerte en su siguiente turno.

A continuación les damos los pasos a seguir durante cada turno:

a) Añadir fichas a la mesa, si no se tienen fichas para jugar, cambiar las fichas que se deseen de la bolsa hasta volver a tener 6 y ceder el turno al siguiente jugador.

b) Si se añaden fichas a la mesa de juego, estas deben ser jugadas de manera que se enlacen entre si con las existente en la mesa de juego.

c) Todas las fichas que se jueguen deben compartir una característica (color o expresión).

d) Una vez que se haya terminado de colocar las fichas, repone las utilizadas y cede el turno al siguiente jugador.

REGLAS DE COLOCACIÓN

1.- Todas las fichas jugadas deben ser colocadas en la misma línea, pero también es válido colocar una ficha de manera que al ser colocada esta cree una bifurcación (ficha que al ser colocada influya a formar una nueva fila o columna según su colocación).

No se podrán colocar fichas en distintas líneas del área de juego a la vez, solo se puede elegir una sola línea, a menos que en esta se pueda formar una bifurcación.

ILUSTRAR

2.- Una línea de la misma figura sólo puede tener 1 ficha de cada uno de los 6 colores.

3.- Una línea del mismo color sólo puede tener 1 ficha de cada una de las 6 figuras

4.- Al irse colocando fichas en la mesa por los jugadores esta irán conformando una especie de tablero, en este tablero las fichas deberán estar siempre enlazadas entre sí.

PUNTUACIÓN

Cada ficha que coloques en una línea te dará 1 punto, pero también obtendrás puntos por cada ficha que se encuentre en la fila o columna que hayas influido.

ILUSTRAR

Igualmente obtendrás puntos si al colocar tu ficha esta influye una bifurcación (fila y columna), por cual recibirás los puntos de las fichas que haya influenciado directamente en la fila y columna jugada.

FACE EXTRA POINTS (Bono de 6 puntos)

Cada vez que una fila o columna acumule 6 fichas se obtienen 6 puntos extra independientes de los que se hayan logrado al colocar fichas.

Ejemplo:

Tiras una ficha en una fila o columna que ya cuenta con 5 fichas, al colocar la sexta ficha te llevarías un punto por la ficha colocada, más 5 puntos por las fichas existente en dicha fila o columna, al lograr que una fila o columna se forme con 6 fichas, se logra un bono extra por 6 puntos más, lo que te daría un suma total de 12 puntos por haberlo logrado.

COMO GANAR

El jugador que logre acumular 100 o más puntos durante el juego será el ganador. Pueden elegir una puntuación diferente con la cual un jugador gana el juego, esta puede variar de 100 a 500 puntos, según el tiempo que pretendan destinar al juego.

FIN DEL JUEGO

Si se llegan a agotar las fichas de la bolsa, la partida continua, los jugadores deben seguir tirando con las fichas que tengan en su poder. El juego finaliza cuando un jugador se quede sin fichas en la mano. El jugador coloque su última ficha en el juego obtendrá un bono de 6 puntos.

Nota Informativa: Cada ficha del juego tiene 3 copias.