

Instrucciones

1. Se reparten 7 fichas a cada jugador.
2. Comienza el doble de blancos, o en su defecto, quien más dobles tenga.
3. Al poner pieza, se nombra un matiz emocional correspondiente a la emoción del dibujo que queda abajo. Por ejemplo:
Si el dibujo es "Alegre"
podemos decir
"Entusiasmado" (Sin repetir)
4. Si no se tiene ficha, se roba una del montón, o se pasa si ya no quedan más por robar.









