



# ¡TETO!

## REGLAS



¿Teto? Te refieres a ¿Beso? ¿Perro? ¿Queso? ¿Cero?  
Pero haz algo con las manos y los pies, por favor,  
¡que no hay quién te entienda!

"Teto" es una competición por equipos en la que deberéis cooperar y ayudaros mutuamente para descifrar todas las palabras que aparecen en vuestras cartas antes que el equipo contrario. No perdáis el tiempo, afinad vuestros oídos, abrid bien vuestros ojos y a ¡JUJAJ!

## COMPONENTES

- 150 cartas de palabras / letras
- Necesitarás un cronómetro de 30 segundos (¡tu móvil!)



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Forma los 2 equipos en función de cómo están sentadas las personas alrededor de la mesa. Cada equipo debe contar con el mismo número de participantes y estos deben estar sentados de manera alterna. Si fuera necesario, dos personas de un equipo se sentarán seguidas.

Baraja las cartas, forma un mazo y colócalo en el centro de la mesa de manera que quede a la vista la letra de la primera carta. Reparte una carta del mazo a cada persona. Si no conoces alguna palabra de tu carta, consulta a un miembro del otro equipo en secreto, o bien descarta esta carta y toma otra. **¡Nadie puede enseñar el contenido de su carta!**

## CÓMO SE JUEGA

Una persona al azar de un equipo al azar, o del equipo con más personas si lo hubiera, toma el primer turno. Para tomar un turno:

- 1 Activad el temporizador de 30 segundos en el móvil.
- 2 Descartad la primera carta del mazo, hasta que se muestre una nueva consonante. Ignorad este paso en el primer turno.
- 3 La persona en turno lee en voz alta la primera palabra de su carta secreta que su equipo no haya adivinado todavía, sustituyendo todas las consonantes de dicha palabra por la letra que aparece en la carta superior del mazo.

**ATENCIÓN:** Tan solo puede hacer uso de la consonante indicada, en caso de cometer un error la persona pierde su turno pasándolo a la persona ubicada a su izquierda.

1 OMSO OMS OMS  
2 SURET SURET TODOS  
3 HIPOPÓTAMO HIPOPÓTAM HIPPOPOTAMUS  
4 FUTURO FUTURO  
5 PASADAVIA CALABAZ PASADAVIA  
6 PASADAVIA PASADAVIA PASADAVIA

3 HIPOPÓTAMO  
HIPOPÓTAM  
HIPPOPOTAMUS

¡Fifofófamo!

¡Fifofófafo!

Una vez ha leído la palabra en voz alta, continúa leyéndola al mismo tiempo que **gesticula con su cuerpo**, con el objetivo de que sus compañeros adivinen la palabra secreta. ¡No se pueden usar onomatopeyas!

- Si adivinan la palabra secreta y todavía queda tiempo de juego, la persona en turno procede a leer la siguiente palabra secreta de su carta, cambiando nuevamente todas las consonantes por la misma letra que aparece en el mazo de cartas ubicado en el centro de la mesa.
- Si su equipo adivina todas las palabras o se agota el tiempo, finaliza el turno y pasa a la persona ubicada a su izquierda.

Si alguien consigue que su equipo adivine todas las palabras de su carta, no volverá a tomar turno en esta partida, pero sigue intentando adivinar las palabras de su equipo.

## RESUMEN DE JUEGO

La partida termina cuando un equipo consigue **adivinar todas las palabras secretas** que aparecen en todas sus cartas. El equipo contrario dispone de un turno para empatar siempre y cuando este no haya comenzado la partida.

## RESUMEN DE JUEGO



### Objetivo

Adivinar todas las palabras presentes en las cartas de tu equipo antes que los rivales.

### Preparación de partida

Forma 2 equipos.

Baraja las cartas y reparte una a cada persona.

Forma un mazo con el resto de cartas.

### Cómo se juega

- Activa el temporizador y revela una nueva consonante.
- Sustituye las consonantes de la palabra secreta de la carta por la letra indicada en el mazo y... ¡gesticula!

- Repite esta acción hasta que: te equivoques, finalice el tiempo o se adivinen todas las palabras.

Pasa el turno a la siguiente persona ubicada a la izquierda.

### FINAL DE PARTIDA

La partida termina cuando un equipo consigue adivinar todas las palabras que aparecen en todas sus cartas.

El equipo contrario dispone de un turno para empatar siempre y cuando este no haya comenzado la partida.

## CRÉDITOS

**Autores:** Eugeni Castaño y Jorge J. Barroso

**Ilustración y diseño:** Ariadna Altimira

**Traducción:** Ariadna Altimira

**Edición:** Jordi Rodríguez, María José Espinosa

**Agradecimientos:** A todas las personas que nos han acompañado en las noches de testeos, con su buen humor y muchas risas. ¡Momentos memorables, cuanto menos!

Y también a 2Tomatoes, por confiar en nosotros y acoger a "Teto" en su colección.



© 2025 2Tomatoes Games S.L.

Para más información, visita [2tomatoesgames.com](https://www.2tomatoesgames.com)