

REGLAS DE JUEGO



OBJETIVO

Obtener 10 puntos (cartas), antes que los demás jugadores. Para esto, tenés que encontrar palabras que cumplan con las condiciones que indican las cartas en juego: incluir ciertas letras o evitar otras.

ELEMENTOS DE JUEGO:

56 cartas: 54 cartas de juego, 2 cartas de reglas.

1. PREPARACIÓN

Se mezclan las 54 cartas. No es importante que las letras VERDES y ROJAS estén todas del mismo lado (¡al contrario!). Se colocan las cartas en una pila formando un mazo en el centro de la mesa.

2. A JUGAR

El jugador que haya visitado un circo más recientemente toma la primera carta, la da vuelta y la coloca al lado del mazo para comenzar un pozo. En ese momento habrá dos letras en juego: la que sacó el jugador (pozo) y la que está arriba del mazo.

1

Si una de las letras es VERDE y la otra ROJA

Todos los jugadores deben buscar una palabra que incluya la letra VERDE y que no utilice la ROJA. La letra VERDE puede estar en cualquier parte de la palabra.

El primero que encuentre una palabra correcta gana la carta en juego (no la del mazo) y la pone frente a él. Cada carta ganada cuenta como un punto.

Ejemplo:



El jugador A propone la palabra "BARCO". Esta palabra tiene una A (VERDE) y no utiliza P (ROJA). Como fue el primero en decir una palabra correcta, gana la carta que estaba en juego.

2

Si hay dos letras VERDES

Los jugadores deben encontrar una palabra que tenga estas dos letras VERDES.

Si hay dos letras ROJAS

Deben buscar una palabra que no tenga estas dos letras ROJAS.

Si hay dos letras idénticas pero una es VERDE y la otra es ROJA

En este caso, el primer jugador que ponga la mano encima de la carta ROJA gana la carta en juego y marca un punto.

¿QUÉ PASA SI NADIE ENCUENTRA UNA PALABRA?

Si después de dos minutos nadie encuentra una palabra, uno de los jugadores da vuelta una nueva carta del mazo y la pone encima del pozo. El jugador que encuentre una palabra correcta ganará las dos cartas.

Importante: Todas las palabras, inclusive los nombres propios, están permitidas.

3. GANADOR

El juego termina cuando un jugador consigue 10 puntos (cartas).

3



SABELOTODO

UN JUEGO DE PALABRAS DE ROBERTO FRAGA

WWW.YETEM.COM

Ilust. Paula Wegman | Textos Brenda Sánchez
Arte y diseño María M. Aramburu

4