

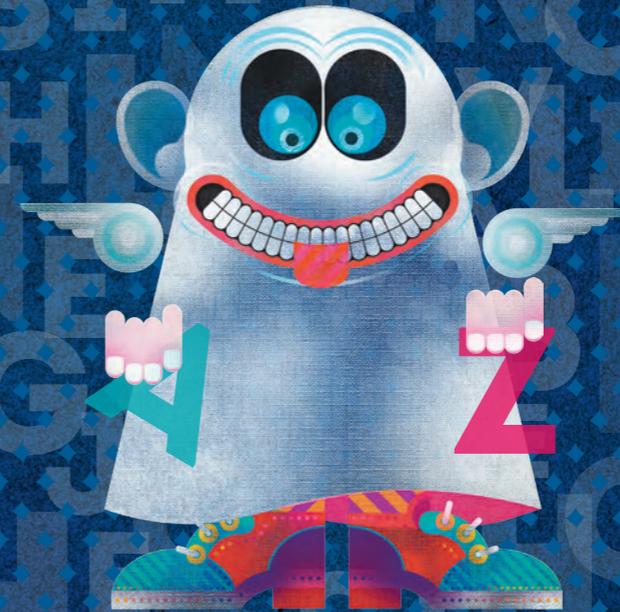


www.ruibalgames.com

 Ruibal juegos

Para comentarios o sugerencias escribinos a juegos@ruibalgames.com
Fabricado por Ruibal S.R.L. Corrales 2444 - Buenos Aires

Arte y diseño: María M. Aramburu



REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

- ◆ Cada jugador deberá colocar letras en el tablero aprovechando las casillas de premio que le otorgarán créditos. **El primer jugador que logre obtener cinco créditos será el ganador.**
- ◆ ¡Ojo! Podés convertirte en fantasma y alejarte de tu objetivo...



CANTIDAD DE JUGADORES

2 a 4. Pueden armarse parejas o equipos si desean jugar más personas.

COMPONENTES DEL JUEGO

1 tablero, 100 fichas de letras, 20 fichas de vida (color negro), 40 fichas de crédito (color rosa), 1 reloj de arena, 1 ficha "fantasma", 1 reglamento.

PREPARACIÓN

Colocar el tablero en el centro de la mesa y ubicar las fichas del alfabeto con las letras hacia arriba alrededor formando un *pozo* común. Repartir tres fichas de vida -color negro- a cada jugador.

Atención: Antes de comenzar, los jugadores deberán acordar si utilizarán (o no) el reloj de arena. Puede utilizarse sólo en caso de demoras. Cuando el tiempo de una jugada exceda al reloj, el participante en turno perderá una vida y un crédito, y continuará el jugador siguiente.

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

Sin mirar, cada jugador deberá tomar una ficha al azar. Quien obtenga la letra más cercana al comienzo del abecedario será el primero en jugar. Luego deberá colocarla nuevamente junto a las demás.

El primer jugador deberá tomar una letra a elección y colocarla en la casilla de arranque -destacada con rojo en el centro del tablero- contemplando armar una palabra. Continúa el jugador de la izquierda de modo que cada turno avance en la dirección de las agujas del reloj. El siguiente jugador también deberá elegir una letra del

pozo y ubicarla junto a la anterior, puede ser a la izquierda o a la derecha, sin dejar espacios libres.

Cada jugador agregará una letra por turno sucesivamente conformando una palabra, aunque intentará no ser él mismo quien la termine: cada jugador intentará ampliar un proyecto de palabra. Y, a su vez, intentará no acabar ninguna palabra de cuatro o más letras.

Ejemplo:



Ante esta situación se debería evitar colocar a la derecha una "A"; una "E" o una "O" ya que se conformarían las palabras "CANTA"; "CANTE"; o "CANTO". Podría agregarse una "I" quedando "CANTI" como proyecto de "CANTINA". También podría agregarse una "E" a la izquierda como proyecto de "SECANTE".

Cada vez que un jugador coloque su letra en una casilla con puntaje -como figura en el ejemplo la letra T,

obtendrá la cantidad de créditos que indique el número situado inmediatamente debajo de la letra colocada. Al obtener créditos, el jugador deberá tomar la cantidad de fichas color rosa que indique la casilla de puntaje.

TURNOS

Antes de comenzar su turno, el jugador podrá DESCONFÍAR DE LA PALABRA EN CURSO o ANUNCIAR UNA PALABRA COMPLETA. Quien realice estas acciones sólo podrá hacerlo durante su turno y recaerán sobre la jugada anterior.

- Si **desconfía** de la validez de una palabra formada en el turno anterior, indicará que no existe un proyecto de palabra. Dirá: **¡No hay palabra!** Un desconfío será correcto cuando:
 - Quien haya colocado la última letra no pueda explicar qué palabra estaba formando. Es decir, cuando el proyecto de palabra que aparece en el tablero no exista realmente,
 - o cuando la ortografía sea errónea.

- Puede **anunciar** que una palabra está completa, al considerar que la secuencia tiene un sentido y constituye una palabra real de cuatro o más letras. Dirá: **¡Palabra completa!** Esta acción puede realizarse a partir de la cuarta letra y será correcta si la secuencia forma una palabra válida (aunque haya tenido en mente una más larga). Un grupo de tres letras no se considera palabra terminada, aunque sí pueda ser objeto de un desconfío. No es obligatorio para el jugador en turno anunciar una palabra completa -en caso de que la hubiera-. Puede elegir ganar créditos y seguir el juego con un nuevo proyecto de palabra.

En el caso de que se desconfíe de una palabra, o se anuncie una palabra completa y la acusación sea correcta, el jugador que había colocado la última letra perderá de 1 a 3 vidas según lo indiquen los fantasmas de la casilla superior a la letra colocada. Si ambas acciones son infundadas, quien las realizó será quien pierda esa cantidad de vidas.

Los créditos sólo se ganan si el jugador siguiente no realiza ninguna acción o si realizó una acusación de "desconfío" o "palabra completa" correctamente.

Si el jugador en turno realiza alguna de las dos acciones anteriores, se dará por terminada la ronda: se vuelven a acomodar las letras alrededor del tablero y comienza el jugador que haya perdido una o más vidas en la ronda anterior. Ocurrirá lo mismo en el caso de que se llegue a un extremo del tablero. Una partida puede consistir en una o varias rondas de juego.

FANTASMA

Cuando un jugador pierde sus tres vidas quedará transformado en **El Fantasma** del juego y deberá colocar la ficha "fantasma" delante suyo a la vista de todos los jugadores. Éste se verá afectado a la hora de obtener los créditos, cada vez que caiga en una casilla de premio:

- si indica un crédito, no ganará ninguno;
- si indica dos o tres créditos obtendrá sólo uno.

Si otro jugador pierde sus tres vidas, éste último quedará convertido en **El Fantasma**. Quien lo era hasta ese momento, recuperará sus tres vidas.

No puede haber más de un fantasma en una misma partida.

Un fantasma puede ser el ganador, en tanto obtenga los 5 créditos correspondientes.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida terminará cuando un jugador obtenga cinco créditos, aunque no se haya finalizado una ronda completa.

PALABRAS VÁLIDAS

Se recomienda utilizar un diccionario para dar cuenta de la validez de las palabras armadas en el transcurso del juego. Serán aceptadas todas las palabras pertenecientes a la lengua castellana, incluyendo verbos conjugados. Quedan excluidos nombres propios, abreviaciones o palabras extranjeras. No está permitido repetir una palabra durante el juego.