



¡CUELTAMELO!TM
Como jugar A



¡CUELTAMELO!

!Una historia divertida en cada juego!

¡CUELTAMELO!

y empezaron a acercarse a mí mientras yo *gemía* por *temor* y los asustaba con mi *paraguas*. El *paraguas* era de colores y me sirvió de espada. [Se han usado las cinco palabras en juego en una sola oración. Todas han sido utilizadas correctamente, por lo que se duplica la puntuación. Se ha usado una palabra de 2 puntos por segunda vez por lo que se reciben 2 puntos más. Es importante recordar que es posible modificar las palabras añadiendo prefijos y sufijos, siempre que se usen correctamente. Se puede añadir "s" a la palabra *cocodrilo* o utilizar la forma sustantiva *temor* en lugar del verbo *temer*.]

O huesitos: Odio las palabras *cocodrilo*, *gemir*, *paraguas*, *temer* y *desorientado*. [Juego de palabras usadas en forma de lista. No cuentan.]

O huesitos: Yo no *gemí* ni estuve *desorientado*. Mi *paraguas* golpeó al *cocodrilo*. Mi papá no *teme* nada. [Estas oraciones no están conectadas en el desarrollo de la historia. No dan puntos.]

O huesitos: El *cocodrilo desorientado gemía* pero yo no sé qué significa *temer* y no sé cómo incluir la palabra *paraguas* en la historia. [Solo se permite utilizar un máximo de 2 palabras en juego seguidas. Además, se han escrito dos palabras en juego sin que formen parte de la historia.]

VARIACIONES DEL JUEGO

1. Cada jugador elige las cinco cartas al azar en cada ronda del juego.
2. Formar equipos y usar las reglas normales o que cada equipo elija sus propias cartas. El primer equipo en alcanzar 200 huesitos es el ganador.
3. Jugar con más o con menos de cinco cartas para aumentar o disminuir la dificultad del juego.
4. Jugar durante un tiempo determinado. Gana el jugador que más puntos haya acumulado.

NOTA PARA PADRES Y MAESTROS

1. Cuando se juega con niños pequeños, se puede decidir:
 - a. No duplicar los puntos cuando los adultos usan las cinco palabras en una sola oración.
 - b. No tomar en cuenta el segundo uso de una palabra de 2 puntos por parte de un adulto.

c. Comentar el significado de las palabras en juego antes de la ronda.

d. Pedirle al niño que use las palabras en juego para contar una historia oralmente en lugar de escribirla.

2. En las cartas de ¡CUELTAMELO!TM se encontrará una definición básica de la palabra en juego.

3. Cuando los jugadores añadan prefijos, sufijos o cambios de conjugación a las palabras se puede aprovechar para explicarles a los niños cómo esos pequeños cambios en las palabras pueden modificar su función en la oración y en el discurso.

4. Calcular los puntos y canjearlos por huesitos ayuda a que los niños desarrollen sus habilidades matemáticas.

5. Los jugadores pueden elegir la mejor historia escrita en una ronda de un minuto y desarrollarla para narrar una historia más larga.

6. Los niños pueden realizar actividades manuales ilustrando sus historias y recopilándolas en forma de libro.



Para vistarnos en la web:
www.ruibalgames.com

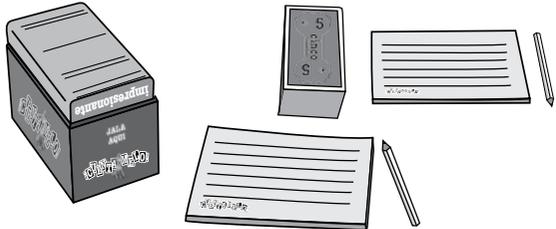
© 2008 Baffle Gab LLC. Todos los derechos reservados.

OBJETIVO DEL JUEGO

1 Escribir una historia original utilizando cinco palabras de la baraja para ganar la mayor cantidad de huesitos. El primer jugador en acumular 100 huesitos es el ganador.

PREPARATE PARA JUGAR

2 Abrir la caja y sacar todas las piezas del juego. Barajar las cartas y volver a colocarlas en la caja. Hay que decidir qué jugador será el Banquero y colocar todos los huesitos a su lado.



REGLAS DEL JUEGO

3 La persona situada a la izquierda del Banquero elige cinco cartas de la caja al azar y las coloca con el hueso hacia arriba en el centro de la mesa. Lee una sola vez y en voz alta las cinco palabras en juego. Gira el reloj de arena y ¡a comenzar con la historia!



Escribir una historia usando las cinco palabras en juego y cuantas más palabras se quieran añadir. Una pista: se puede usar la palabra en una forma diferente; añadiéndole un sufijo, como -s, -ó, -aron, -ado, -emos, -ito, o -iendo o un prefijo como re-, des-, o en-. Es posible cambiar la categoría gramatical de las palabras (por ejemplo, un adjetivo o un verbo se pueden utilizar como sustantivos). Atención: ¡tienen que ser palabras que aparezcan en el diccionario!

Para ganar huesitos las oraciones deben ser completas, tener sentido y leerse como una historia. Se pueden escribir tantas oraciones como se desee para crear la historia. Las palabras que valen 1 punto pueden usarse una sola vez en el relato; si se usan dos veces, no se reciben puntos por ninguna de las dos. Las palabras de 2 puntos pueden usarse dos veces, pero **sólo se reciben puntos por el segundo uso si ya se han utilizado cada una de las cinco palabras por lo menos una vez en la historia**. Además, en cada historia sólo se pueden usar dos palabras en juego seguidas.

El Banquero dirá “¡Tiempo!” cuando el reloj de arena lo indique. Todos deben parar de escribir, aun si la oración ha quedado incompleta.

Cada jugador lee su historia en voz alta. Sólo después de la lectura de cada participante, los demás tienen derecho a verificar el empleo correcto de las palabras en juego. Es el momento de sumar los puntos. Se cuenta el valor de las palabras usadas correctamente en cada historia y se suman o se restan puntos extra. ¡Al usar las cinco palabras en una sola frase, se gana el doble de huesitos! Incluir el segundo uso de palabras de 2 puntos (en el caso de adultos que juegan con niños, véase el punto 10: Nota para Padres y Maestros). Al final de cada ronda, el Banquero paga a los jugadores la cantidad de huesitos que les corresponda.

¡Siguiendo ronda! Se eligen cinco cartas nuevas y comienza una nueva ronda.

El juego concluye cuando un jugador ha alcanzado un total de 100 huesitos.

CONSEJOS

- 4
- No anotar las palabras en juego ni buscar las definiciones antes de que se haya girado el reloj de arena.
 - Sólo se puede discutir el significado de una palabra en juego cuando se hacen desafíos o una vez concluida la ronda.
 - No usar una palabra en juego como nombre propio poniendo la primera letra en mayúscula como si fuera el nombre de alguien. Es decir, si se saca una carta con la palabra “tropezar”, no escribir: “la profesora Tropezar era mi maestra.” En este caso, esa palabra no puntúa.
 - Emplear las palabras en juego para contar una historia y no simplemente para decir que no se sabe qué significan.
 - No usar las palabras en juego para formar una lista. No debe haber más de dos palabras en juego seguidas en una misma oración.
 - ¡A JUGAR!

DESAFIAR A OTROS JUGADORES

5 Cualquier jugador puede desafiar a otro por su uso de una palabra en juego una vez que la historia ha sido leída en voz alta. Es necesario indicar qué palabra es objeto del desafío. ¡Sólo es posible desafiar cuando la palabra ha sido usada en una oración completa!

El retador debe usar la palabra en una frase o definirla antes de consultar su significado.

En función de la definición que aparece en el dorso de la tarjeta se le dará o no la razón al retador. Si no se usa o se define correctamente la palabra objeto del desafío, el jugador desafiado recibirá los puntos correspondientes a dicha palabra incluso si su uso resultó ser incorrecto.

Si el retador acierta en su desafío, gana un Huesito por cada uso de la palabra en cuestión en la historia, es decir, un solo uso de una palabra de 1 punto, y hasta dos usos de una palabra de 2 puntos. El jugador que ha sido desafiado pierde la puntuación de las palabras desafiadas correctamente.

¡El que falla en su desafío, tienes que restar huesitos de su propia puntuación!

COMENTARIO

6 Si se ha descubierto a través de un desafío que un jugador ha usado una palabra de manera incorrecta, ya no recibirá la doble puntuación por formar una frase con las cinco palabras en juego.

En cada ronda, se permite un solo desafío por cada palabra en juego.

PUNTUACIÓN

- 7
1. Sólo se reciben puntos por palabras en juego empleadas en oraciones completas.
 2. Se suman todos los puntos de las palabras en juego y de los desafíos.
 3. Se recibe doble puntuación por palabras en juego usadas de manera correcta en una sola oración completa que contenga las cinco palabras en juego. Incluye el segundo uso de palabras con un valor de 2 puntos.
 4. No se reciben puntos por palabras en juego de 1 punto que se usen más de una vez.
 5. No se reciben puntos por el segundo uso de palabras en juego de 2 puntos si no se han empleado las cinco palabras en juego anteriormente.
 6. No se reciben puntos por las palabras en juego usadas como nombre propio.
 7. No se reciben puntos por una palabra en juego usada de manera incorrecta en una oración.
 8. No se reciben puntos por una palabra en juego que siga a otras dos o más palabras en juego consecutivas.
 9. Los errores en una oración incompleta no deben ser penalizados.
 10. El Banquero entregará a los jugadores la cantidad de huesitos que les corresponda.

EJEMPLOS DE HISTORIAS Y PUNTUACIÓN CORRESPONDIENTE



4 huesitos: El *cocodrilo* temía que lo llevaran al zoológico y caminaba *desorientado* alrededor de su casa. Comenzó a *gemir* cuando un camión... [Se ganan tres huesitos por las tres palabras en juego -cada una con un valor de 1 punto- usadas correctamente en una oración completa. No se ganan puntos por la otra palabra en juego porque la oración no fue terminada.]

7 huesitos: Un insecto corrió por mi *paraguas*. Aterrizó sobre un *cocodrilo*, que *temía* a los insectos más que a nada en el mundo. Se quedó *desorientado* y comenzó a *gemir* en voz alta. [Se han utilizado las cinco palabras en juego correctamente en tres oraciones completas.]

16 huesitos: Un grupo de *cocodrilos desorientados* se juntaron