

---

## REGLAS DEL JUEGO

---

# Rapigrama Senior

---

2 a 4 jugadores

---

### Contenido

1 cubilete, 13 dados, 1 reloj de arena, 1 tablero de juego, 1 reglamento.

Los dados tienen en cada cara una letra con un valor asignado, habiendo en dos de ellos Comodines (representados por rombos).

Los comodines pueden ser utilizados en reemplazo de cualquier letra pero no suman puntos en el recuento final.

Se puede jugar en varios idiomas: es aconsejable tener a mano el diccionario respectivo para aclarar cualquier duda. No se podrán formar nombres propios o sobrenombres.

Las palabras que contuvieran un error ortográfico serán anuladas.

### Preparación

Todos los participantes arrojarán los dados: el que sume más puntos comenzará el juego; luego continuará el jugador de su izquierda y así sucesivamente.

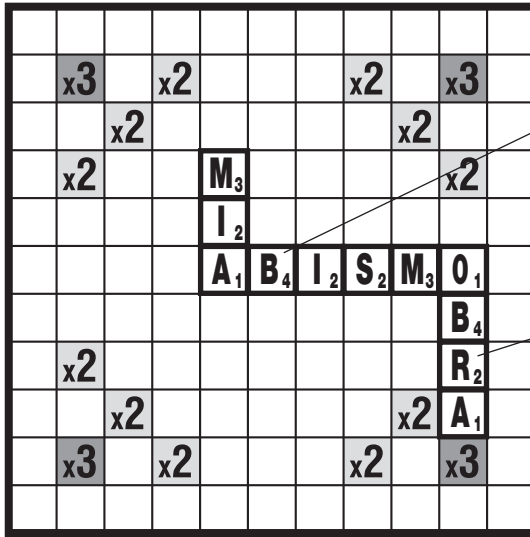
### Desarrollo del juego

1. El primer jugador arroja los trece dados e inmediatamente coloca el reloj de arena en posición de tiempo. Si la tirada es considerada mala (por ejemplo si cae algún dado fuera de la mesa de juego o queda encimado sobre otro) se puede repetir el tiro hasta tres veces, pero no se puede tocar el reloj.
2. Una vez arrojados los dados y colocado el reloj, el jugador procederá a formar palabras de manera que las mismas se crucen en una letra (palabras cruzadas).
3. Obligatoriamente, una de las letras de la primera palabras deberá ubicarse en el casillero central del tablero. Las letras que se ubiquen en los casilleros multiplicadores aumentarán su valor por el número indicado en el casillero. Una vez finalizado el tiempo, el jugador ya no podrá tocar los dados, las palabras inconclusas serán anuladas y se procederá a contar el puntaje de la siguiente forma:

Letras  
no ubicadas

**W<sub>8</sub>**

**U<sub>3</sub>**



Casillero  
Central

Casillero  
Multiplicador  
x2

$$ABISMO = 13 + OBRA = 10 + MIA = 6$$

$$\text{Total} = 29$$

Menos letras no ubicadas (W y U)

$$- 11$$

$$\text{Total puntos} = 18$$

4. Cuando la suma de los puntos de las letras no ubicadas es mayor que la suma de las palabras cruzadas, se obtendrán puntos negativos que serán descontados del puntaje general.
5. Ganará el juego el primero que logre la cantidad de puntos que se hayan acordado con anterioridad.

¡A Jugar!



[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)