



TUTTI FRUTTI

Un mundo de palabras

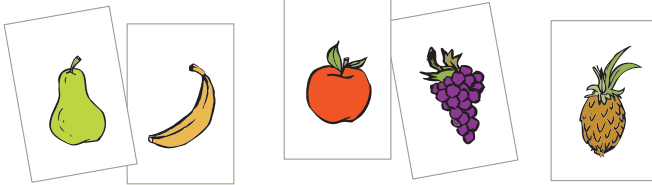


Reglas del juego



Objetivo del juego

Será GANADOR el primer jugador en conseguir cuatro “**cartas de frutas**” distintas.



Cantidad de jugadores dos a seis.

Desarrollo del juego

1. Se reparte una “**tarjeta con temas**” por jugador y hojas de anotación que se colocan al lado de las tarjetas haciendo coincidir los renglones respectivos.
2. Un jugador elegido al azar, acciona el **giraletas** y una vez establecida la letra por la aguja de la ventana, la anuncia en voz alta y coloca en posición el reloj de arena. Inmediatamente cada jugador debe colocar en cada uno de los diez renglones de su hoja de anotación, una respuesta por tema de su tarjeta, que debe comenzar con la letra determinada. Por ejemplo, si en el giraletas aparece la letra B y en nuestra tarjeta de temas tenemos entre otros: colores y países europeos, en los respectivos renglones escribiremos: bermellón, Bélgica y así sucesivamente, tratando de completar los 10 temas.
3. Una vez terminado el tiempo de esta ronda, cada jugador lee sus respuestas y si son correctas las sumará y avanzará por el tablero tantos casilleros como respuestas correctas haya conseguido. El modo de avanzar es comenzando por la **Salida**.
4. El juego continúa pasando el giraletas al otro participante y así, de esta manera, todos los jugadores deben pasar su tarjeta de temas al jugador de su izquierda. Accionando nuevamente el giraletas recomienza el juego y con la nueva letra y con los temas de la nueva tarjeta, los jugadores vuelven a escribir las diez palabras.



5. El **primer obstáculo** que presenta el tablero es el **“Puesto de Control”**. El jugador debe tratar de no caer en ninguno de los casilleros de este “puesto”: **Higiene, Pesado y Salubridad**. Si cae en alguno de ellos, **debe devolver una fruta como multa** o, en el caso de que aún no tenga ninguna fruta en su haber, debe volver al punto de **Salida**.
6. Pasado el **“Puesto de control”** continúa su avance para llegar al **“Mercado de Frutas”**.
7. Si cae en el casillero **“Mercado Cerrado”**, no podrá ingresar al mercado y colocará su peón en el casillero de salida, no pudiendo levantar ninguna fruta.
8. Al llegar al **mercado** el jugador debe tomar una carta con la fruta correspondiente al casillero en el que cayó y luego pasa directamente a la salida. Podrá levantar otra fruta cuando vuelva a pasar por el mercado. *Es importante antes de entrar al mercado, calcular bien las respuestas para caer en el casillero deseado.*
9. Se siguen rotando las tarjetas con temas, hasta que todos los jugadores las hayan utilizado. Una vez agotadas, se reparte una nueva serie. En el caso de utilizarse las dieciséis tarjetas, se mezclarán y repartirán nuevamente.



Aclaraciones especiales

- Si en dos o más rondas sale la misma letra para una serie de tarjetas con temas no se podrán repetir palabras ya escritas por otros jugadores. Esta regla no se aplicará si luego de utilizadas las dieciséis tarjetas se las mezcla y reparte nuevamente.
- Cuando la consigna se refiere a personas, la respuesta debe mencionar el apellido o el seudónimo por el cual es conocido.
- Si se quiere acortar la duración del juego, se puede limitar la cantidad de frutas a recoger.





Jugadores: dos a seis.



Edades: a partir de 12 años y adultos.



Duración promedio de una partida: 45 minutos.



Contiene: 1 giraletras, 16 tarjetas con temas, 1 tablero, 30 cartas, 1 reloj de arena, 1 block anotador, 6 peones, 1 reglamento.



Para comentarios o sugerencias escribanos a juegos@ruibalgames.com

Fabricado por Ruibal S.R.L. Corrales 2444 - Buenos Aires