

RAPIGRAMA

club

Reglas del juego

Rapigrama es un juego clásico y divertido que estimula a los jugadores a recrear un universo de palabras.

Permite a su vez, ejercitar el vocabulario de cada participante y desarrolla la capacidad de organizar conocimientos en torno a la construcción del lenguaje y el aprendizaje del o los idiomas.

RAPIGRAMA

club

Objetivo

El objetivo principal del **Rapigrama** es sumar puntos armando palabras con las letras que los dados nos ofrecen.

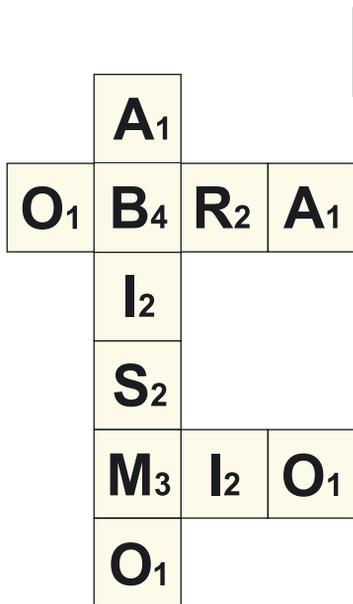
Si bien es un juego donde el jugador demuestra sus conocimientos y habilidades idiomáticas también es la suerte de cada tirada la que condimenta el juego y lo hace más que interesante.



Desarrollo del juego

- 1 Todos los participantes tiran los dados, el que suma más puntos comenzará el juego, luego le seguirá el jugador de su izquierda.
- 2 El primer jugador lanza los trece dados e inmediatamente coloca el reloj de arena en posición de tiempo. Si la tirada es considerada mala puede repetir el tiro hasta tres veces, pero no puede tocar el reloj.
- 3 Una vez arrojados los dados y puesto el reloj, el jugador comienza a formar **palabras cruzadas**. Cuando termina el tiempo, ya no va a poder tocar los dados. Las **palabras inconclusas** se anulan y **se procede a contar los puntos de la manera que indica el gráfico**.
- 4 Del total sumado, se resta el valor de las **letras no ubicadas**.
- Cuando la suma de los puntos de las **letras no ubicadas**, es mayor que la suma de las letras ubicadas, se obtienen puntos negativos que son descontados del puntaje general.





W₈

U₃



ABISMO:	13
OBRA:	8
MIO:	<u>6</u>
TOTAL	27

Menos letras no ubicadas W y U:	<u>11</u>
TOTAL PUNTOS:	16

Final del juego

Gana el juego el primer participante que logre sumar la cantidad de puntos fijados con anterioridad: 200, 300, 400 o mil!

Aclaraciones especiales

- Los dados tienen en cada cara una letra con un valor asignado. Dos de los dados tienen en una de sus caras el dibujo de un rombo. El rombo representa a los **comodines**.
- Los **comodines** pueden ser utilizados para reemplazar cualquiera de las letras del abecedario, pero no tienen puntos para el recuento final.
- Es posible jugar en **varios idiomas**. Aumenta la complejidad del juego, también los desafíos entre participantes y la diversión. Se recomienda, en estos casos, utilizar los diccionarios respectivos para aclarar cualquier tipo de dudas.
- No se pueden formar nombres propios, apellidos, ni sobrenombres.
- Las palabras con errores ortográficos no son válidas y son anuladas.



Jugadores: dos o más.



Edades: a partir de 8 años, y adultos.



Duración promedio de una partida: 45 minutos.



Contiene: 1 cubilete, 13 dados, 1 reloj de arena,
1 reglamento.



Para comentarios o sugerencias escribáanos a juegos@ruibalgames.com

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