



BUSCANDO LETRAS

Reglas del juego

2 a 4 jugadores

Contenido

6 tableros con dibujos, 112 fichas de cartón con letras, 1 bolsa plástica

• Objetivo del juego

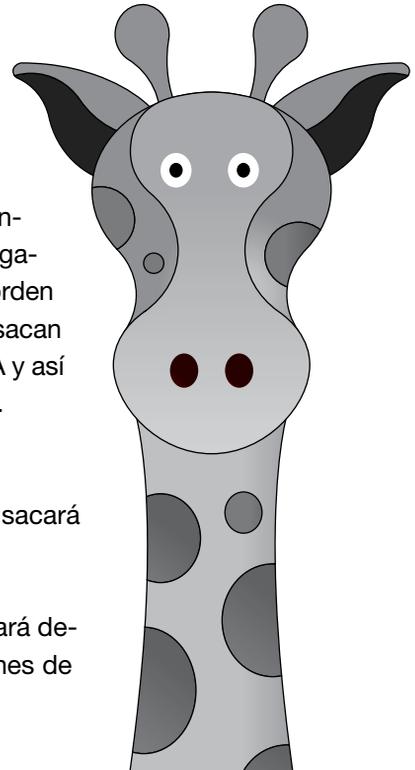
Completar los tableros con dibujos (cartones de juego) con las iniciales correspondientes (Ej.: Q de Queso, M de Muñeca, T de Tijera).

• Preparación

Se reparten los cartones de juego entre los participantes. Luego, se colocan las letras en la bolsa y cada jugador retira una. Los turnos de juego se definen por orden alfabético. Por ejemplo, si participan 4 jugadores y sacan las letras P, H, M, A, comenzará el que sacó la letra A y así sucesivamente, respetando el orden del abecedario.

• Desarrollo del juego

1. El primer jugador meterá la mano en la bolsa y sacará una letra.
2. Dirá en voz alta la letra que ha obtenido y observará detenidamente las figuras que aparecen en sus cartones de



juego. Si encuentra una figura cuyo nombre comience con la letra obtenida, colocará esa letra sobre la figura correspondiente, y pronunciará el nombre de la misma en voz alta. Por ejemplo, si obtuvo la letra A, podrá utilizarla para “anotar” sobre el dibujo del AUTO o el de la ABEJA. Si obtiene una letra con la cual no puede hacer ninguna “anotación”, deberá devolver la letra a la bolsa. En cualquier caso, será el turno del próximo jugador que continuará jugando de la misma manera.

3. Ganará el juego el participante que complete primero sus cartones de juego.

¡A Jugar!



Para comentarios ó sugerencias
escribanos a:

juegos@ruibalgames.com

www.ruibalgames.com

