



# 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

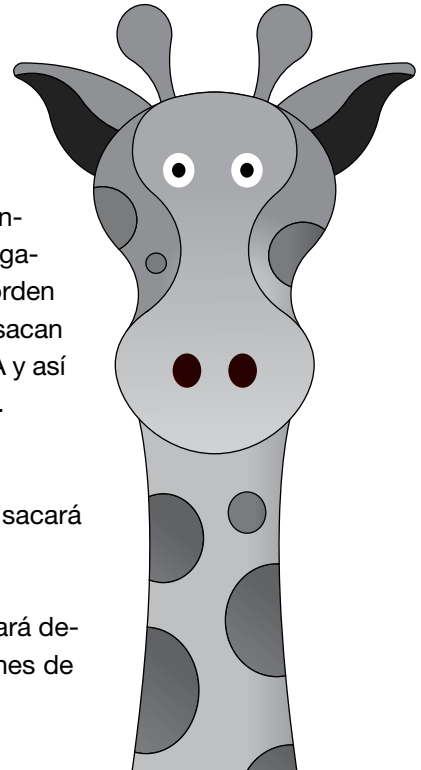
Completar los tableros con dibujos (cartones de juego) con las iniciales correspondientes (Ej.: Q de Queso, M de Muñeca, T de Tijera).

### • 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](mailto:juegos@ruibalgames.com)**

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

