

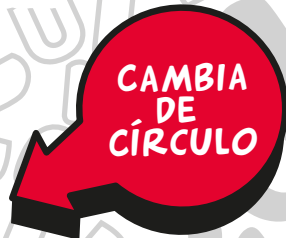
CASILLAS ESPECIALES:



CASILLA DE SALIDA: EL JUGADOR QUE LANZÓ EL DADO. NO JUEGA ESTA RONDA. PERO ELIGE LA LETRA A JUGAR. NOTA: ESTA REGLA NO APLICA AL COMENZAR EL JUEGO.



EL JUGADOR QUE LANZÓ EL DADO. ELIGE LA LETRA A JUGAR ESTA RONDA.



LA FICHA DE JUEGO CAMBIA AL CÍRCULO QUE INDIQUE LA FLECHA.



LA RONDA SE JUEGA CON 2 LETRAS. EL JUGADOR QUE LANZÓ EL DADO ELIGE LA PRIMERA LETRA Y EL JUGADOR QUE ESTE A SU DERECHA ELIGE LA SEGUNDA LETRA. TUS RESPUESTAS PUEDEN EMPEZAR POR CUALQUIERA DE LAS DOS LETRAS ESCOGIDAS.



EL JUGADOR QUE LANZÓ EL DADO. ELIGE LA LETRA A JUGAR Y SU PUNTAJE VALE EL DOBLE EN ESTA RONDA.

OBJETIVO:

Piensa rápido y completa la lista de respuestas según la categoría que corresponda, asegúrate que cada palabra empiece con la letra asignada. Sé original para que tus respuestas no coincidan con las de otro jugador y conviértete en el ganador con más puntos al finalizar el juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

1. Ubica el tablero de juego y el reloj de arena sobre una superficie plana al alcance de todos los jugadores.
2. Cada jugador debe tomar una carpeta, una hoja de respuestas y un lápiz.
3. Inserta tu hoja de respuestas dentro de la carpeta en el espacio que corresponde, de manera que quede sujeta por las pestañas de la misma.
4. Deberán elegir una lista de categoría para comenzar la ronda.

Nota: Antes de empezar el juego deberán acordar el número de rondas por jugar y en cada una cambiarán la lista de categoría.

COMIENZA EL JUEGO:

1. Para elegir el jugador que inicia, todos los jugadores lanzan el dado, quien obtenga el mayor número es el que comienza la ronda, los turnos se establecen de ahí en adelante hacia su derecha.
2. El jugador que obtuvo el mayor número con el dado, ubica la ficha de juego en la casilla pequeña de STOP que hay sobre el tablero.
3. Por cada ronda debe elegirse una lista de categorías, cada jugador toma una tarjeta y la coloca dentro de la carpeta en el espacio que correspondía sujetándola con las pestañas semicirculares. Las listas de categorías pueden jugarse en orden o de manera aleatoria.
4. El jugador que inicia la ronda lanza el dado y mueve la ficha de juego en dirección contraria a las manecillas del reloj el número de casillas que se indican.
5. Cuando la ficha esté en la nueva casilla, el jugador que la movió pronunciará en voz alta la letra o la casilla especial que corresponda, y enseguida girará el reloj de arena, así se dará inicio a la ronda.
-Si la ficha cae en una letra, esta será la letra con la que deben iniciar todas las palabras que se escriban esta ronda. Cada ronda es representada en la hoja de respuestas por una columna de 10 casillas.
-Si la ficha cae en una casilla especial se ejecutará la acción que cada una imponga.
6. Cada jugador debe llenar una de las columnas en la hoja de respuestas (una columna por ronda) en el menor tiempo posible. Las respuestas deben corresponder a las categorías de la lista del 1 al 10 e iniciar por la letra que indica el tablero.
7. Cuando se termine el tiempo del reloj de arena, el jugador que haya lanzado el dado pronunciará en voz alta la palabra 'STOP' y todos los jugadores dejarán de escribir en ese preciso momento. Si algún jugador termina de llenar toda la columna en la hoja de respuestas antes de que se acabe el tiempo, podrá detener el juego con la palabra 'STOP'.
8. Se validan las respuestas y se otorgan los puntos de juego. Por cada palabra correcta se otorga 1 punto, si la palabra se repite entre dos o más jugadores esta será anulada. Se suman todos los puntos y el resultado se escribirá en la parte inferior de cada columna.

VALIDACIÓN DE RESPUESTAS:

1. Los artículos: Un, Uno, Una, El, La, NO podrán usarse como palabras. Por ejemplo: Se puede usar 'El resplandor' para una película que empiece por la letra 'R' y no por la 'E'. La misma palabra no puede usarse dos veces en la misma ronda.
2. Cuando la respuesta sea un nombre propio, podrá usarse tanto el nombre de pila como el apellido para que la puntuación sea doble. Por ejemplo: Si la categoría es 'Famosos' y la letra escogida es la 'M', la respuesta 'Marilyn Monroe' valdría 2 puntos.
3. Se recomienda usar el diccionario como referencia para validar la existencia de las palabras que se den como respuesta. Cuando la palabra no esté en el diccionario y se cuestione la respuesta, cada jugador debe decidir si la acepta o no; En caso de que haya empate, la opinión del jugador cuya respuesta se cuestiona, NO cuenta.

GANARÁ EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS ACUMULADOS DURANTE EL JUEGO



DESCUBRE NUEVAS FORMAS DE JUGAR DESCARGANDO LA APP STOP RONDA.



¡ELIGE LA CATEGORÍA!



¡DESCUBRE NUEVAS FORMAS DE JUGAR Y MUCHO MÁS...

