



INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

- 55 cartas
- Instrucciones

NÚMERO DE JUGADORES:

- De 2 a 6 jugadores

Bienvenidos a Palabrería, el juego en donde...
¡Letra a letra, la diversión se multiplica!

Antes de empezar...

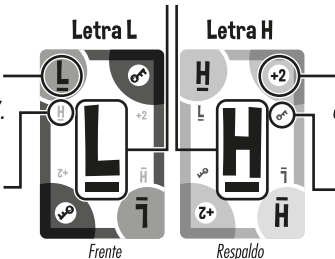
- **Las cartas:** están compuestas de la siguiente manera:

- *Letra grande en el centro.*

Esta será la letra con la que juega esa cara de la carta.

- *Letra con la que se juega con esta cara de la carta, la cara de la "L".*

- *Letra con la que se juega con la cara opuesta de la carta, la cara de la "H".*



- *Icono con el que se juega con esta cara de la carta, la cara de la "H".*

- *Icono con el que se juega con la cara opuesta de la carta, la cara de la "L".*

Nota: los iconos entran en juego en el modo reto.

- **Comodín:** son aquellas cartas que llevan tres puntos "...".
- Este comodín podrá representar cualquier letra que se necesite.

- Una vez se coloque la carta, el jugador tendrá que decir en voz alta qué letra representa, seguido de la nueva palabra que armó.
- Hecho esto el turno del jugador habrá terminado.



***Nota: el comodín seguirá siendo la letra con la que se colocó la carta.
En este caso seguirá siendo la "O".***

- En el juego no hay cartas con tildes, ni la letra Ñ, pero podrán jugar con palabras que lleven esas letras. El jugador deberá aclarar si la letra lleva tilde cuando sea el caso, o al momento de jugar una "N", mencionar que es "Ñ".
- Sin importar el modo de juego, todos los jugadores deberán ponerse de acuerdo, si van a incluir nombres propios y/o apodos.

Modo clásico

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas, cambiando letra a letra la palabra que esté en juego.

¿Cómo jugar?

1. Los jugadores elegirán una palabra inicial de cuatro letras, como: **GATO, PELO, TINA, CAMA...**
2. Buscarán las cartas con las letras para formar esa palabra y las ubicarán en el centro de los jugadores.
3. Se barajan y reparten las cartas restantes en cantidades iguales entre todos los jugadores.

Nota: las cartas que sobren no entrarán en juego, y se podrán dejar a un lado, o regresar a la caja.

4. Todos los jugadores tendrán treinta segundos para ver sus cartas.

Nota: es importante recordar que las cartas tienen letras tanto en el frente como en el respaldo.

5. Comenzará el jugador que tenga las letras Z y G en la misma carta.

6. Tendrá que colocar una carta sobre otra para cambiar la palabra que está en juego, como se muestra en la *Imagen 1*.

La palabra inicial es **PATO**.
Si el jugador tiene una letra "G", puede colocarla sobre la letra "P" para formar la palabra **GATO**.



Imagen 1.

7. Seguirá el jugador de la derecha cambiando de palabra.

8. Así sucesivamente hasta que algún jugador se quede sin cartas.

Durante el juego

- En cada turno la palabra deberá cambiar por lo menos una letra. (*Imagen 2.*)
- No se podrá colocar una carta sobre otra, si la letra que se va a poner es la misma que está en la parte superior del mazo. (*Imagen 3.*)
- Si el jugador lo desea podrá ceder su turno y decir "paso".

BATA - PATA - PALA - PALO.

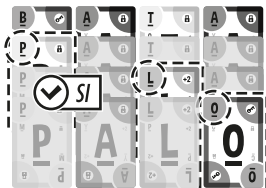


Imagen 2.

Aunque sean de diferente color, los jugadores no podrán repetir ninguna letra. Ejemplo: si ya esta la "A" no podrá colocar otra "A"

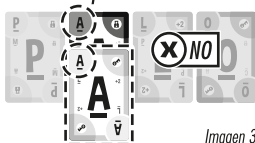


Imagen 3.

Fin del juego

El juego continuará hasta que uno de los jugadores se quede sin cartas.
¡Ese jugador será el ganador!

- Si se da el caso en el que ningún jugador puede formar nuevas palabras, ganará el jugador con menos cartas.
- Si hay empate, ganará quién tenga menor cantidad de vocales.

Alternativa de juego

Si gustan podrán jugar este modo de juego, pero sin turnos, es decir, mismas instrucciones del **modo clásico**, pero en este caso podrán lanzar cartas en cualquier momento de la partida, sin importar el orden de los jugadores.

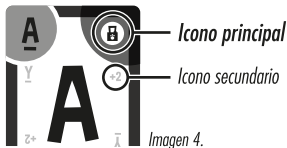
- Antes de empezar a lanzar cartas, asegúrense que todos los jugadores hayan visto sus respectivas cartas.
- Cuando todos los jugadores estén listos, deberán gritar: **"¡Preparados, listos, Palabrería!"** para dar inicio al juego.
- Si hay alguna palabra en duda, podrán detener el juego y revisar su validez.

Nota: en esta alternativa no aplica para el modo reto, ni crucigrama.

Modo Reto: jugando con los iconos

Sigue las mismas instrucciones que el **modo clásico** la diferencia es que ahora entran en juego los iconos que se encuentran en las cartas, convirtiendo en todo un reto pensar en nuevas palabras.

En cada carta encontrarás dos iconos, el **principal**, que es con el que se juega con esa cara de la carta, y el **secundario**, que es el icono que está del otro lado.



Los iconos que estarán en juego son:



Candado: cuando un jugador coloque una carta con este icono, los demás jugadores no podrán colocar una nueva carta sobre esta, a menos que sea una carta con la llave. (Imagen 5.)



Llave: cuando un jugador coloque una carta con este icono, podrá desbloquear el candado y habrá cambiado de letra. (Imagen 5.)



+2: permite al jugador colocar una carta adicional. Son acumulables, si se lanza otro "+2" se podrá seguir, pero no se podrán repetir letras, y las palabras tienen que ser validadas. (Imagen 6.)

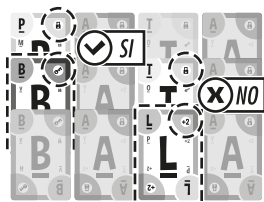


Imagen 5.

La "P" tiene candado, la "B" llave.

La "T" tiene candado, la "L" no tiene llave, no se puede colocar allí.

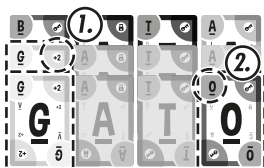


Imagen 6.

El jugador primero coloca la carta con el +2, luego la segunda carta. Gracias al +2, en un turno la palabra pasa de BATA a GATO.

Fin del juego

Al igual que en el modo clásico, el juego continuará hasta que uno de los jugadores se quede sin cartas. ¡Ese jugador será el ganador!

- Si se da el caso en el que ningún jugador puede formar nuevas palabras, ganará el jugador con menos cartas.
- Si hay empate, ganará quién tenga menor cantidad de vocales.

Modo crucigrama

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas, cambiando letra a letra la palabra que esté en juego, o formando nuevas palabras.

¿Cómo jugar?

1. Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo en una palabra inicial de mínimo cuatro letras máximo siete.
2. Buscarán las cartas con las letras para formar esa palabra y las ubicarán en el centro de los jugadores.
3. Se barajan y reparten las cartas restantes en cantidades iguales entre todos los jugadores.

Nota: las cartas que sobren no entrarán en juego, y se podrán dejar a un

lado, o regresar a la caja.

4. Todos los jugadores tendrán treinta segundos para ver sus cartas.

Nota: *es importante recordar que las cartas tienen letras tanto en la parte delantera como en la parte trasera.*

5. Comenzará el jugador que tenga las letras Z y G en la misma carta, y tendrá dos opciones de juego:

- Podrá colocar una o más cartas en el mismo turno, una sobre otra como en el modo clásico, o cambiando más de una letra de la palabra. (Imagen 7.)
- Podrá armar una nueva palabra teniendo en cuenta que alguna de sus letras cruce con otra letra de la palabra en juego. (Imagen 8.)

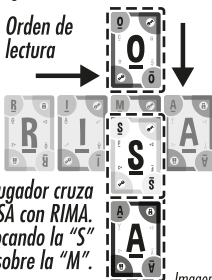


Jugar una sola carta...



o jugar más de una carta.

Imagen 7.



*El jugador cruza
OSA con RIMA.
Colocando la "S"
sobre la "M".*

Imagen 8.

6. Seguirá el jugador de la derecha cambiando de palabra, o creando nuevas con las están en juego.

7. Así sucesivamente hasta que algún jugador se quede sin cartas.

Durante el juego

- Para poder armar una nueva palabra alguna de sus letras tendrá que cruzar con otra letra de las palabras en juego.
- Las palabras creadas se deberán leer de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. (Imagen 8.)
- Una vez colocadas las cartas, estas no podrán ser movidas de su lugar.

- Solo se permite hacer una acción durante el turno: modificar alguna palabra (Imagen 7.) o agregar una nueva palabra (Imagen 8.)
- Si al modificar una palabra cambias también otras palabras que estén cruzando con esta, es un movimiento válido. (Imagen 8.)
- Las palabras se pueden modificar colocando una carta sobre otra, así como colocando cartas al inicio o al final de la palabra y así hacerla más extensa. (Imagen 9.)



*A la palabra RISA, se le añade
"SON" al principio y "S" al final.*

Imagen 9.

Fin del juego

El juego continuará así hasta que uno de los jugadores se queda sin cartas.
¡Ese jugador será el ganador!

Modo letra a letra

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas, lanzando letras y diciendo una nueva palabra cada vez.

¿Cómo jugar?

1. En este modo de juego, no habrá una palabra en el centro, solo una letra.
2. Se dejará una carta de letra en el centro de los jugadores.
3. Se barajan y reparten las cartas restantes en cantidades iguales entre todos los jugadores.

Nota: las cartas que sobren no entrarán en juego, y se podrán dejar a un lado, o regresar a la caja.

4. Todos los jugadores tienen treinta segundos para ver sus cartas.

Nota: es importante recordar que las cartas tienen letras tanto en el frente como en el respaldo.

5. Comenzará el jugador que tenga las letras Z y G en la misma carta

colocando está u otra que tenga en su mano, sobre la que está en juego.

6. La letra colocada será la segunda letra de la palabra que quiera decir el jugador. Si en juego hay una "A", y su palabra es "alegre", lanzará una "L" y dirá en voz alta la palabra completa. (Imagen 10. Punto 1.)

7. El siguiente jugador tendrá que lanzar una nueva letra y decir en voz alta una nueva palabra que inicie con la letra que está en el centro, y continúe con la carta que desea jugar. (Imagen 10. Punto 2.)

8. Así sucesivamente hasta que algún jugador se quede sin cartas.

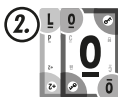


Imagen 10.

Empieza jugador 1:
Coloca "L" y dice:
"Alegre"

Continúa jugador 2:
Coloca "O" y dice:
"Loro"

Continúa jugador 3:
Coloca "G" y dice:
"Ogros"

Durante el juego

Si el jugador lo desea podrá ceder su turno y decir "paso".

Fin del juego

El juego continúa así hasta que uno de los jugadores se queda sin cartas. ¡Ese jugador será el ganador!



¿Quieres aumentar la diversión?

Pueden jugar con la cantidad de cartas de Palabrería que quieran.
¡Adquieran otro set de cartas, inviten a más amigos... y a disfrutar!



ronda
S.A.S.
uno a la familia