

OBJETIVO:

Piensa rápido y completa la lista de respuestas según las categorías, asegurándote de usar palabras que empiecen con la letra asignada y sé original para evitar coincidir con otras respuestas.

CASILLAS ESPECIALES

STOP!!
¡SE ACABÓ EL TIEMPO!
TIME'S UP!

Casilla de Salida: el jugador que lanzó el dado, NO juega esta ronda, pero elige la letra a jugar.

ELIGE LA LETRA
CHOOSE THE LETTER

El jugador que lanzó el dado elige la letra a jugar esta ronda.

CAMBIA
DE CÍRCULO
CHANGE
CIRCLE

La ficha de juego cambia al círculo que indique la flecha.

2L

2 letras: el jugador que lanzó el dado elige la primera letra y el jugador que este a su derecha elige la segunda letra.

X2

Stop X2: el jugador que lanzó el dado, elige la letra a jugar y su puntaje vale el doble en esta ronda.

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 mini carpeta, una hoja de respuestas y un lápiz.
3. Inserta tu hoja de respuestas dentro de la mini carpeta en el espacio que corresponde, de manera que quede sujeta por las pestañas de la misma.

COMIENZA EL JUEGO:

1. Antes de empezar entre todos deberán acordar el número de rondas a jugar.
2. En cada ronda, los jugadores acuerdan un número de lista de categoría en común para todos (estas tarjetas contienen las categorías con las que competirán). Cada jugador toma una tarjeta con el número de la lista acordada y la coloca en su mini carpeta, asegurándola con las pestañas semicirculares. **Nota:** las listas de categorías deben cambiarse en cada ronda y pueden jugarse en orden según su numeración o de manera aleatoria.
3. 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.
4. El jugador que obtuvo el número más alto con el dado, coloca la ficha de recorrido en la casilla pequeña de salida del tablero, lanza el dado y mueve la ficha de juego, la cantidad de casillas que este indique.

Ten en cuenta:

- La casilla de salida solo se utiliza al inicio del juego; en las rondas siguientes, la ficha no puede caer en ella.
- Los movimientos se realizan en sentido contrario a las manecillas del reloj.

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 girará el reloj de arena, así se dará inicio a la ronda.

Ten en cuenta:

- Si la ficha cae en una letra, todas las palabras escritas en esa ronda deben comenzar con esa letra.
- Cada ronda se representa en la hoja de respuestas por una columna de 10 casillas.
- Si la ficha cae en una casilla especial, se ejecutará la acción correspondiente que cada una indica.

6. Cada jugador debe completar una columna en la hoja de respuestas lo más rápido posible (una columna por ronda). Las respuestas deben coincidir con las categorías de la lista del 1 al 10 y comenzar con la letra indicada por el tablero.

7. Cuando el tiempo del reloj de arena se agote, se debe pronunciar en voz alta la palabra "STOP" y todos los jugadores deben dejar de escribir en ese momento. Sin embargo, si algún jugador completa toda la columna en la hoja de respuestas antes de que se acabe el tiempo, puede detener el juego también usando la palabra "STOP".

8. Se validan las respuestas y se otorgan los puntos de juego. Cada palabra correcta recibe 1 punto. Sin embargo, si una palabra se repite entre dos o más jugadores, se anula. Se suman todos los puntos y el resultado se escribe en la parte inferior de cada columna.

VALIDACIÓN DE RESPUESTAS:

1. Los artículos "Un", "Uno", "Una", "El" y "La" no pueden usarse como palabras. Por ejemplo, se puede usar "El resplandor" para una película que empiece por la letra "R" y no por la "E". Además, la misma palabra no puede usarse dos veces en la misma ronda.
2. Cuando la respuesta sea un nombre propio, se puede usar 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" valdrá 2 puntos.
3. En caso de dudas se recomienda usar el diccionario o consultar en internet para validar la existencia de las palabras dadas como respuesta. Cuando una palabra no esté en el diccionario o en internet y se cuestione, cada jugador debe decidir si la acepta o no. En caso de empate, la opinión del jugador cuya respuesta se cuestiona no cuenta.

CONVIÉRTETE EN EL GANADOR AL FINALIZAR EL JUEGO.

Ganará el jugador con más puntos acumulados durante el juego.



STOP RONDA

Descárgalo en el
App Store



¡DESCUBRE
NUEVAS
FORMAS DE
JUGAR!

STOP RONDA

DESCARGAR EN
Google Play



ronda
une a la familia