

P₄**L₂****A₁**

REGLAMENTO DE CUBILETRAS


P₄**L₂****A₁**

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: 25 minutos aproximadamente*.

Jugadores: dos o más jugadores.

Elementos: 1 cubilete, 13 dados y un reloj de arena.

Los dados tienen en cada cara una letra con un valor asignado, habiendo en 2 de ellos COMODINES, representados por el siguiente dibujo: 

los comodines se podrán utilizar como cualquier letra pero no suman puntos en el recuento final.

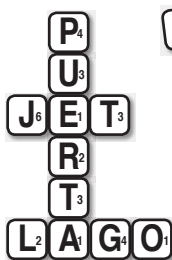
2. DESARROLLO

Se sortea entre los participantes quien inicia la partida y seguirán los turnos de acuerdo al giro de las agujas del reloj. El primer jugador arroja todos los dados y gira el reloj de arena para comenzar a controlar el tiempo. A partir de ese momento, deberá formar la mayor cantidad de palabras cruzadas hasta que se cabe el tiempo del reloj de arena. Finalizado esto no podrá tocar los dados.



3. RECUENTO DEL PUNTAJE

El mismo se realizará de acuerdo al siguiente ejemplo:

**E₁** **O₁**

PUERTA: 14pt

JET: 10pts

LAGO: 8pts**TOTAL: 32pts**

Se deben restar los puntos de los dados que no se utilizaron, es decir

32pts-1pt-1pt= 30 pts

Si al terminar un turno un jugador obtuviera un puntaje negativo restaría estos puntos de su puntaje general.

Será ganador quien llegue primero al puntaje establecido con anterioridad al inicio de la partida.

Un buen puntaje es, por ejemplo: 200 pts *(con un tiempo estimado de 25 minutos aproximadamente)