

1. INTRODUCCIÓN

Se forman los equipos de al menos dos jugadores, cada equipo gira la ruleta y pone una ficha en el primer casillero del color que le tocó. El equipo con la ficha más avanzada, comienza la partida, si un equipo repite color, vuelve a girar hasta lograr su casillero.

2. DESARROLLO

Cada color de casilla representan las siguientes temáticas:

Naranja: personajes y animales.

Roja: lugares y cosas.

Violeta: ánimo y acciones.

Azul: situaciones.

Verde: todos dibujan, es decir el equipo que cayó juega junto con el resto de equipos a averiguar la palabra, es un buen momento para robar turnos, así que hay que estar atento. Si nadie acierta la palabra, el turno lo toma el equipo siguiente.

Una vez que un equipo ya ha pasado por la primera prueba gira la ruleta y según el color que saque se avanza hasta la siguiente casilla de ese color.

Uno de los integrantes del equipo toma una carta, lee la consigna del color del casillero en que está y hace el dibujo para que su equipo adivine. Se define de antemano la forma de medir el tiempo de para adivinar (un reloj, un celular, un cronómetro, la duración de una canción, etc.).

Si el equipo acierta antes de que acabe el tiempo vuelve a girar la ruleta. Es decir un turno no acaba cuando aciertas, sino cuando se acaba el tiempo y no se adivinó.

Solo se cambia de turno si no se acierta la palabra en el tiempo estimado, o si se pierde el turno al caer en la casilla verde "todos dibujan".

En caso de que un equipo no acierte en el tiempo dado el equipo pasará su turno y le tocará al equipo que vaya en último lugar de los restantes equipos (para más de 2 jugadores).

En este juego sí está permitido que varias fichas ocupen la misma casilla.

Gana el equipo que llega primero a la casilla del final, teniendo que adivinar una nueva palabra. Esta casilla tiene la dificultad de ser de color verde, es decir una de "todos dibujan, si el equipo no lo acierta le pasa el turno al otro equipo.

Opcionalmente y con el fin de alargar la partida, se puede decidir que, si un jugador no acierta, retrocede al casillero anterior del mismo color.

¿Qué se puede permitir en el juego?

Se pueden resaltar partes del dibujo con tipo flechas pero nunca con palabras, letras, números, logotipos o símbolos como notas musicales, etc.

Se puede hacer el dibujo de la palabra asignada por sílabas, por ejemplo si te toca la palabra COTO y no sabes dibujarlo puedes indicar que lo vas a hacer por sílabas, empiezas dibujando algo sencillo que comienza por C, como una casa, luego algo que empiece por O, como un ojo y algo que comience por T como un tenedor, como veis ninguna palabra es imposible.

Si te mandan dibujar por ejemplo una palabra que se pueda pronunciar igual pero signifique algo diferente, puedes optar por dibujar lo que te parezca más sencillo, un ejemplo sería vota de votar, pero puedes dibujar una bota de vestir. El objetivo es hacer que pronuncien la palabra deseada.

De la misma manera, puedes decidir dibujar una situación en la que la frase adivinada contenga la palabra deseada. Con el mismo objetivo de que la palabra asignada sea pronunciada. Por ejemplo, si el juego te pide la palabra 'algodón' y tu equipo adivina la frase 'recogedor de algodón', puesto que la palabra fue pronunciada se gana la ronda.

¿Qué no se puede permitir en el juego?

Dar datos sobre la cantidad de letras que contiene una palabra.

Usar letras y números en los dibujos.

Hablar ni hacer gestos.

No se puede cambiar de palabra hasta que se acierte o el tiempo se agote.

Hacer señas con las manos o gestos con la cara que indiquen qué tan cerca está el participante de la respuesta.

REGLAMENTO DE GENERALA



1. INTRODUCCIÓN

En primer lugar se determina quién va a comenzar el juego. El orden sigue la dirección de las agujas del reloj.

2. DESARROLLO

Cada jugador puede hacer hasta tres tiros por turno y debe completar una categoría por vuelta, por lo cual al finalizar el juego cada participante tendrá puntaje en cada una de las diez categorías.

El jugador comienza tirando los cinco dados.

Si obtiene en los cinco el mismo número habrá hecho generala servida y automáticamente gana el juego. Aún cuando se trate de un número en el cual ya haya hecho puntaje, se computará como generala servida. Si en su primer tiro el jugador hace un "juego mayor", apartará el o los dados que desee conservar y hará su segundo tiro con los restantes. Si lo desea, puede arrojar nuevamente los cinco dados, pues no está obligado todavía a elegir una categoría.

Del mismo modo, en su segundo tiro apartará los dados que le resulten más convenientes y tirará con los restantes por tercera y última vez.

Si el jugador hace un "juego mayor" dentro de sus tres tiros, puede elegir entre anotar el puntaje correspondiente a ese juego o multiplicar los dados del mismo número y anotar ese puntaje en la casilla perteneciente a ese número.

Una vez que el jugador haya completado su vuelta y anotado su puntaje, pasa los dados al participante de su izquierda y el juego continúa.

• **Puntaje:** Para calcular el puntaje correspondiente a una categoría de número, se multiplica el total de dados donde éste aparece por dicho número. Por ejemplo: tres 6 valen 18 puntos para el seis; dos 4 valen 8 puntos para el cuatro.

• **Juegos Mayores**

Generala = 5 dados del mismo número = 60 pts.

Cuando esto se logra de un solo tiro, se llama generala servida y el jugador automáticamente gana el juego.

Poker = 4 dados de un mismo número = 40 pts.

Full = 3 de un mismo número y un par = 30 pts.

Escalera = 1-2-3-4-5 ó 2-3-4-5-6 = 20 pts.

Importante: se suman 5 puntos en cualquiera de los juegos mayores (salvo la generala) cuando son servidos, es decir, que se logran en el primer tiro.

Cuando se hace generala, poker o full, los valores que indican los dados no se tienen en cuenta para el puntaje. Por ejemplo, sea la generala de 1 ó de 6, vale 60 puntos

Nótese sin embargo, que si un jugador ha hecho generala y luego saca cinco de un mismonúmero puede anotarse puntaje en dicho número si todavía no lo ha hecho. Por ejemplo, si un jugador ya ha hecho generala y saca cinco 6, se anotará 30 puntos al seis.

Cuando se han completado todas las categorías del juego, se suman los puntajes.

Gana el jugador que ha alcanzado el máximo puntaje.

Los jugadores no necesitan elegir una categoría hasta el último tiro de su turno. Sin embargo, el participante no debe perder de vista las categorías que ha de completar y seleccionará los dados a separar después del primer tiro, en función de los juegos que le faltan. Recuerde que una vez que el jugador ha obtenido puntaje en una categoría, no puede volver a anotar puntos en ésta. Así, en la décima

y última vuelta debe tratar de hacer el juego que le falta aun si en el intento saca cero.

REGLAMENTO DE CUBILETRAS

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: 25 minutos aproximadamente*.

Jugadores: dos o más jugadores.

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

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

Se realizará de acuerdo a este ejemplo:

PUERTA: 14 puntos

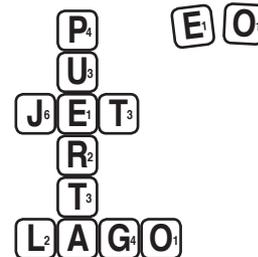
JET: 10 puntos

LAGO: 8 puntos

subtotal: 32 puntos

Se restan los puntos de los dados que no se utilizaron (2)

Total: 30 puntos



Si el puntaje es negativo se resta del puntaje general. Será ganador quien llegue primero al puntaje establecido. Un buen puntaje es, por ejemplo: 200 puntos. Que demanda aproximadamente 25 minutos.