# ABRAPALABRA

## COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 cubilete
- 17 dados de letras
- 1 dado con manos
- 1 reloj de arena

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Edad recomendada: de 8 a 101 años.
- Cantidad de jugadores: 2 o más personas.
- Ante las discusiones, consultar el diccionario.

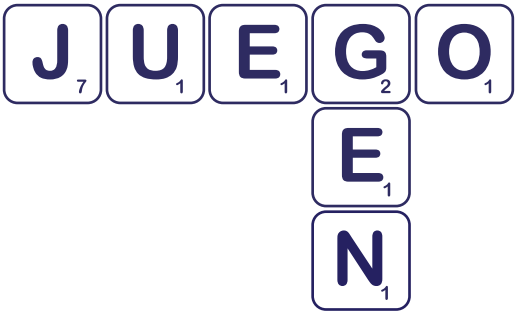
## PREVIA

Los jugadores se acomodan en ronda.
Se busca lápiz y papel y se designa un encargado de anotar los puntos.
Se acuerda, entre todos los jugadores, la puntuación a alcanzar para ganar. Recomendamos que sea entre 100 y 300 puntos. Cada jugador tira el dado de las manos. El jugador que saque la mano celeste será el que empiece la ronda. Si varios jugadores obtienen la mano celeste, se resolverá haciendo piedra, papel o tijera.

## DESARROLLO DEL JUEGO

**1.** El jugador que inicia el juego tira los 17 dados de letras. Seguidamente, da vuelta el reloj de arena.
**2.** Una vez que el tiempo empieza a correr, el jugador debe formar palabras utilizando las letras que le hayan tocado en los dados. Puede hacer uso de una misma letra para 2 palabras cruzándolas.

### Ejemplo



**3.** Una vez que se termina el tiempo, ha finalizado su turno y debe dejar los dados donde están.

**4.** Los dados que no se hayan usado para ninguna palabra se separan.

**5.** El jugador tira el dado con los círculos de colores. Éste indica la forma de contabilizar los puntos de cada jugada. Se suman los puntos de los dados con los que se hayan formado palabras, teniendo en cuenta lo siguiente:

VERDE: Las letras de más de 3 puntos valen doble.
ROJO: Las letras no utilizadas se restan.
CELESTE: Si la suma de la jugada es par, se divide por 2.
PLATEADO: Si la suma de la jugada es impar, se duplica.
BLANCO: El jugador elige una de las palabras para que sume doble.
NEGRO: El jugador de la derecha elige una de las palabras para que no sume puntos a la jugada.

**6.** Una vez contabilizados los puntos, se vuelven a colocar los dados en el cubilete y será el turno del jugador de la derecha.

## GANADOR

Gana el jugador que alcanza la cantidad de puntos estipulados al inicio.

## CONSIDERACIONES

- Las palabras con errores de ortografía restan sus puntos.
- Los comodines (caras con el logo de Bentejuego) pueden usarse como la letra que se desee, pero no suman puntos.
- Aunque una letra se haya usado para 2 palabras diferentes, se contabiliza una sola vez su puntaje.
- NO VALEN:
  - Palabras que no estén en el diccionario.
  - Palabras en idiomas diferentes al que se está jugando.
  - Nombres propios.

**¡A jugar!**

Bentejuego