

INICIALES

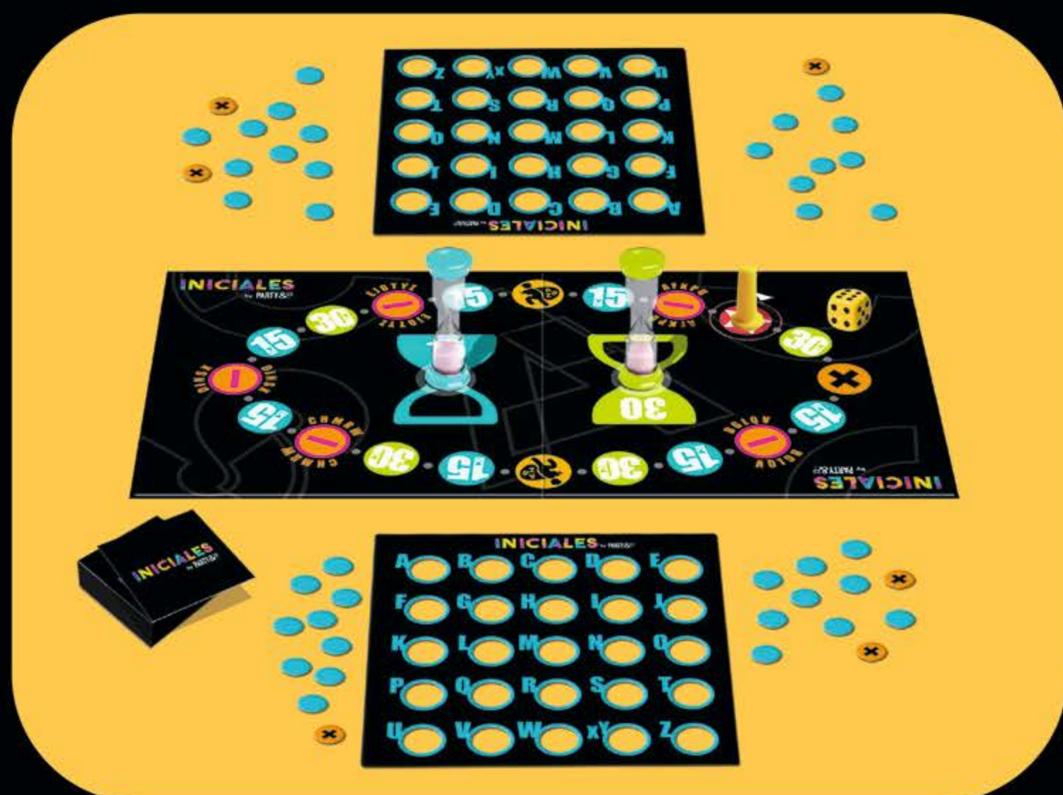
DE 2 A 8 JUGADORES
A PARTIR DE 8 AÑOS

by PARTY&co™

CONTENIDO: 55 tarjetas (330 preguntas), un tablero de recorrido, 2 tableros con las letras del abecedario, 60 fichas, 2 relojes de arena (15 y 30 seg), un peón y un dado.

OBJETIVO DEL JUEGO: Ser el primer equipo en completar el tablero del abecedario con todas las letras, nombrando correctamente las palabras de cada categoría.

PREPARACIÓN: Prepara el juego como se muestra e la fotografía. Poned el paquete de tarjetas al alcance de los dos equipos, el peón en la casilla marcada con una flecha y situad los relojes en los espacios indicados.



EL JUEGO: Divididos en dos equipos.

Empieza el equipo que sume más letras "A" en sus nombres. Luego el turno seguirá en la dirección de las agujas del reloj.

Cada equipo, en su turno, tira el dado y mueve el peón a lo largo del recorrido del tablero tantas casillas como éste indique.

En cada turno puede moverse en el sentido que prefiera, pero no en una misma tirada.

El peón sirve para los dos equipos. Quién tenga el turno lo moverá desde donde haya quedado situado.

CÓMO REALIZAR LAS PRUEBAS: El equipo contrario coge una tarjeta y debe leer en voz alta el número de prueba que coincida con la tirada de dado. Por ejemplo, si sale un 3 en el dado, deberá leer la prueba nº3.

Los jugadores del equipo en turno deberán nombrar, dentro del tiempo indicado, todas las palabras que puedan y que empiecen con las distintas letras del abecedario, para ir cubriéndolas en su tablero.

Empieza el jugador a quien primero se le ocurra una palabra, a partir de entonces, deben jugar alternativamente, es decir, los jugadores deben nombrar una palabra cada uno, turnándose.

Si son más de 2 jugadores, han de turnarse siguiendo el mismo orden cada vez.

Cuando uno de los jugadores falle o se agote el tiempo, pasa el turno al equipo contrario.

TIPOS DE CASILLAS: Durante el recorrido del tablero hay distintos tipos de casillas para realizar las pruebas.



INICIO Y +2:

Casilla de inicio de partida. Podéis tapar las 2 letras que deseéis en vuestro tablero.



15 SEGUNDOS:

Realizad la prueba en 15”.



30 SEGUNDOS:

Realizad la prueba en 30”.



LETRAS PROHIBIDAS:

No podéis nombrar palabras que empiecen por las letras indicadas en cada casilla de este tipo. Hay 5 diferentes.



ROBA LETRAS:

El equipo deberá robar del tablero del equipo contrario tantas letras como palabras nombre.



BLOQUEO:

Podéis bloquear directamente una letra al equipo contrario y acaba vuestro turno.

NOTA: El tiempo para realizar las pruebas en todas las casillas, excepto en la de 30 segundos, es de 15 segundos.

A TENER EN CUENTA:

- Al inicio de la partida se coloca el peón en la casilla de salida marcada con una flecha. En esta ocasión no tiene el efecto de tapar dos letras.
- Las piezas circulares que se extraen del tablero de letras deben desecharse, no tienen utilidad. En esos espacios se colocarán las fichas reversibles más pequeñas que vienen aparte en la caja.

Party & Co. es una marca registrada de Diset. S.A.
Reservados todos los derechos.

www.partyandco.com

Diset
Jumbodisët

jumbodisëtgames

Made by Diset, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca 08040 Barcelona (España)

© 1993-2020 Jumbodisët Group. All rights reserved.

diset.com

10204