

LetraALetra

¡Una carrera para desenredar palabras!

¿Quién habría dicho que colocar una palabra alrededor de un círculo la haría tan difícil de leer? El reto en LetraALetra es descubrir rápidamente dónde empieza la palabra y leerla en voz alta antes que los demás jugadores. Parece un juego muy sencillo, pero dejará desconcertado a más de uno en esta rápida búsqueda de la palabra correcta.

Incluye:

- 100 cartas LetraALetra con 300 palabras

+2 jugadores
+10 años / Adultos

El objetivo:

¡Ganar 10 cartas! Los jugadores consiguen cartas si son los primeros en leer, correctamente, la palabra escrita en el círculo designado.

Preparación:

1. Se mezclan las cartas y se colocan en un único montón, boca arriba, en el centro de la zona de juego. El montón debe quedar a la vista de todos los jugadores.
2. El jugador que haya mezclado las cartas y colocado el montón, debe tapar con su mano la primera carta para que nadie la vea. Cuando todos los jugadores estén listos, quita la mano y el juego comienza.



Boca arriba

Cómo Jugar:

1. Todos los jugadores miran la carta encima del montón y compiten por leer y decir correctamente la palabra escrita en el círculo negro (el más exterior).

NOTA: Siempre se empieza el juego con la palabra del círculo negro.

2. El primer jugador que identifique y diga la palabra correctamente gana la carta.
3. Cuando un jugador consigue una carta, la pone boca abajo delante de él. El reverso de la carta tendrá uno de los tres colores (negro, rojo o azul), éste indica en qué círculo hay que buscar la palabra de la siguiente carta, que ha quedado descubierta en el montón (ver Ejemplo).

Cómo se gana:

¡El primer jugador que consiga 10 cartas gana!

Ejemplo:

1. Los jugadores buscan la palabra del círculo negro.
2. Juan es el primero en decir "¡MARAVILLA!".
3. Juan gana la carta y la gira. El reverso es rojo.
4. Los jugadores compiten ahora por encontrar la palabra del círculo rojo.



La Misión de ThinkFun es ¡Activar Tu Mente!

ThinkFun® es el líder mundial en juegos adictivamente divertidos que abren y agudizan tu mente. Despertando las mentes de los más pequeños y creando diversión para toda la familia, los innovadores juegos de ThinkFun y sus versiones para móvil te hacen pensar a la vez que te hacen sonreír.



www.ThinkFun.com



© 2012 ThinkFun Inc. Todos los derechos reservados.
HECHO EN CHINA, 106. #1513-SP. IN01.

Si dos o más jugadores dicen la palabra correcta al mismo tiempo:

1. En este caso, se juega una ronda de desempate.
2. Se aparta la carta y se pone boca abajo junto al montón.
3. Los jugadores empatados compiten ahora como siempre, buscando la palabra del color que haya salido en la carta boca abajo.
4. El ganador del desempate gana ambas cartas y las pone boca abajo en su pila.
5. El juego se reinicia para todos, utilizando el reverso de la última carta ganada para determinar qué nueva palabra tiene que buscarse.

6. Si hay empate en la última carta del montón, el juego termina. Ningún jugador consigue esa carta.

¿Atascados?

Si todos los jugadores se quedan atascados en la misma palabra, se descarta la carta y se busca una nueva palabra en la siguiente carta, en el mismo círculo.

Sobre los inventores:

LetraALetra ha sido creado por Joe y Dave Herbert, hermanos de Batesville, Indiana. Este equipo empresarial ha compartido ya un buen número de éxitos y son conocidos por sus premiados juegos. Pero, de todas sus maravillosas creaciones, formar parte de la crianza de sus hijos es de la que se sienten más orgullosos.



Letra

A

Letra

Instrucciones

Letra A Letra

¡Una carrera para desenredar palabras!

¿Quién habría dicho que colocar una palabra alrededor de un círculo la haría tan difícil de leer? El reto en LetraALetra es descubrir rápidamente dónde empieza la palabra y leerla en voz alta antes que los demás jugadores. Parece un juego muy sencillo, pero dejará desconcertado a más de uno en esta rápida búsqueda de la palabra correcta.

Incluye:

- 100 cartas LetraALetra con 300 palabras

+2 jugadores
+10 años / Adultos

El objetivo:

¡Ganar 10 cartas! Los jugadores consiguen cartas si son los primeros en leer, correctamente, la palabra escrita en el círculo designado.

Preparación:

1. Se mezclan las cartas y se colocan en un único montón, boca arriba, en el centro de la zona de juego. El montón debe quedar a la vista de todos los jugadores.
2. El jugador que haya mezclado las cartas y colocado el montón, debe tapar con su mano la primera carta para que nadie la vea. Cuando todos los jugadores estén listos, quita la mano y el juego comienza.



Boca arriba

Cómo Jugar:

1. Todos los jugadores miran la carta encima del montón y compiten por leer y decir correctamente la palabra escrita en el círculo negro (el más exterior).

NOTA: Siempre se empieza el juego con la palabra del círculo negro.

2. El primer jugador que identifique y diga la palabra correctamente gana la carta.
3. Cuando un jugador consigue una carta, la pone boca abajo delante de él. El reverso de la carta tendrá uno de los tres colores (negro, rojo o azul), éste indica en qué círculo hay que buscar la palabra de la siguiente carta, que ha quedado descubierta en el montón (ver Ejemplo).

Cómo se gana:

¡El primer jugador que consiga 10 cartas gana!

Ejemplo:

1. Los jugadores buscan la palabra del círculo negro.
2. Juan es el primero en decir "¡MARAVILLA!".
3. Juan gana la carta y la gira. El reverso es rojo.
4. Los jugadores compiten ahora por encontrar la palabra del círculo rojo.



La Misión de ThinkFun es ¡Activar Tu Mente!

ThinkFun® es el líder mundial en juegos adictivamente divertidos que abren y agudizan tu mente. Despertando las mentes de los más pequeños y creando diversión para toda la familia, los innovadores juegos de ThinkFun y sus versiones para móvil te hacen pensar a la vez que te hacen sonreír.



www.ThinkFun.com



© 2012 ThinkFun Inc. Todos los derechos reservados.
HECHO EN CHINA, 106. #1513-SP. IN01.

Si dos o más jugadores dicen la palabra correcta al mismo tiempo:

1. En este caso, se juega una ronda de desempate.
2. Se aparta la carta y se pone boca abajo junto al montón.
3. Los jugadores empatados compiten ahora como siempre, buscando la palabra del color que haya salido en la carta boca abajo.
4. El ganador del desempate gana ambas cartas y las pone boca abajo en su pila.
5. El juego se reinicia para todos, utilizando el reverso de la última carta ganada para determinar qué nueva palabra tiene que buscarse.

6. Si hay empate en la última carta del montón, el juego termina. Ningún jugador consigue esa carta.

¿Atascados?

Si todos los jugadores se quedan atascados en la misma palabra, se descarta la carta y se busca una nueva palabra en la siguiente carta, en el mismo círculo.

Sobre los inventores:

LetraALetra ha sido creado por Joe y Dave Herbert, hermanos de Batesville, Indiana. Este equipo empresarial ha compartido ya un buen número de éxitos y son conocidos por sus premiados juegos. Pero, de todas sus maravillosas creaciones, formar parte de la crianza de sus hijos es de la que se sienten más orgullosos.

