

# SOPA DE LETRAS

SOPA DE LETRAS es un juego diferente donde el vencedor será quien tenga mayor rapidez en la formación de palabras.

**EDAD:** a partir de los 8 años.

**PARTICIPANTES:** de 2 a 4.

**COMPONENTES:**

- 4 tableros de colores diferentes representando individuales con platos soperos.
- 4 cartas de control (menú de puntos).
- 64 Fichas plásticas.
- 2 Dados, uno de color y otro de puntaje.

**PREPARACION DEL JUEGO:**

Cada jugador toma uno de los individuales y lo coloca frente a él.

Las fichas son colocadas entre los jugadores, con las letras hacia abajo.

Cada uno de los jugadores "se sirve la sopa" tomando 6 letras del centro de la mesa. Si alguien se sirve la ficha con la mosca, la debe cambiar por otra. Cada jugador recibe un menú de puntos.

**IMPORTANTE:**

Antes de iniciar el juego, los jugadores, de común acuerdo, deben deci-

dir sobre las categorías de palabras permitidas (plurales, verbos conjugados o no, palabras extranjeras, etc.)

También pueden acordar un tiempo límite para las jugadas, debiendo en este caso valerse de un reloj.

Debe haber en la mesa lápices para que los jugadores puedan anotar sus puntos.

**INDICACIONES PARA EL JUEGO:**

Con la sopa que tienen en el plato (las 6 letras) los jugadores que pueden hacerlo, deben formar una palabra sobre los espacios indicados, utilizando el mayor número posible de letras. A continuación, basándose en el menú de puntos, anotan los puntos obtenidos. Una vez hecho ésto, por el método que se desee, se sortea quién iniciará el juego.

El sorteo procede de la siguiente manera: a) Deshace la palabra que se encuentra en su plato (si la tuviese).

b) Se sirve "un poco más de sopa", (una letra más).

c) Arroja los dados.

Las caras del dado de color representan cada uno de los cuatro manteles individuales en juego, la sobera y la cuchara.

Si al ser arrojado el dado, sale el color perteneciente al que está jugando, el dado debe arrojarse nuevamente. Si sale el color perteneciente a alguno de los otros jugadores, el participante retira del plato correspondiente las letras sobrantes que haya, (hasta tres) y las agrega a su propio plato.

(Nota: si sale un color de individual que no se encuentra en juego, debe arrojarse nuevamente el dado).

Si sale la sobera: el participante debe servirse tres de las letras que se encuentran en el centro.

Si sale la cuchara: el participante elige el plato de cualquiera de los otros jugadores, deshace la palabra que allí se encuentra, mezclando las letras que la forman con las sobrantes, y elige tres de ellas colocándolas en su plato. Con todas las letras que tiene en su poder, si se pudiera, forma una palabra diferente a la anterior que tenga como mínimo dos letras y como máximo ocho.

Al armar la nueva palabra, el participante tiene que dejar un sobrante de letras, como mínimo en igual cantidad al número que salió en el dado, para devolverlo al plato o a la mesa, de donde se sirvió las letras, debiendo, en este último caso, ponerlas boca abajo y mezclarlas con el resto. Si el sobrante de letras fuera mayor que la cantidad indicada por el dado, el participante elige las letras que quiere devolver y

deja el resto en su plato como sobrante, y basándose en el menú de puntos, anotará los que haya obtenido, que se irán sumando hasta finalizar la partida.

#### IMPORTANTE:

- El jugador al que “le pusieron la cuchara en el plato”, deberá permanecer con su sopa mezclada hasta que le llegue su turno.
- Cuando a un jugador que se sirvió letras de la mesa, le toca en suerte una mosca, eso quiere decir que “su sopa está sucia” y hay que cambiar el contenido del plato. Entonces se elimina a la mosca del juego, el participante devuelve todas sus letras (vueltas hacia abajo) a la mesa, y después de haber mezclado, elige 6 nuevas letras con las que arma una palabra, anotando los puntos correspondientes. Sólo entonces inicia su jugada completa, arrojando los dados.

#### GANADOR DEL JUEGO:

Ganará el juego quien, después de completar las 6 vueltas, haya obtenido el mayor puntaje.

¡A divertirse!

