

REGLAMENTOS



JUEGO DE LUDO

COMPONENTES:

1 tablero, 1 cubilete, 2 dados, 16 fichas (4 rojas, 4 azules, 4 verdes y 4 amarillas).

REGLAMENTO:

- 1) Cada jugador elige 4 fichas del mismo color.
- 2) Se arrojan los dados, y el participante que obtiene más puntos comienza el juego. En caso de igualar, arrojarán nuevamente los dados los que hayan empatado, hasta desigualar. En esta tirada, la CORONA y la PLUMA no tienen valor.
- 3) Las fichas se colocan en las prisiones correspondientes al color elegido. Es preciso sacar CORONA con el dado, para poder liberar una ficha. Esta se colocará en la CORONA de salida que corresponde a su color, y avanzará los puntos obtenidos con el otro dado. Ejemplo: CORONA y 2: La ficha sale a CORONA y avanza 2 lugares.
- 4) Las fichas avanzarán siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si avanzando por puntos el participante terminara en una pluma o corona, deberá avanzar hasta la próxima pluma o corona respectivamente. En el caso de caer en una corona los demás participantes deberán retroceder, como se indica en el punto 6.
- 5) Sacando otra vez CORONA, el jugador es dueño de liberar otra ficha de prisión, o avanzar una ficha ya liberada como se indica en el punto 6.
- 6) Si sale CORONA, se avanza hasta la CORONA siguiente, y luego se avanzan los puntos obtenidos con el otro dado, con esta ficha o cualquier otra que no esté en prisión, o a la inversa, debiendo los demás jugadores retroceder (una ficha) dos casilleros. Si sale PLUMA, se adelanta hasta la siguiente PLUMA, pero en este caso los adversarios no retroceden.
- 7) Si un jugador echa los dados, y su ficha llega a un casillero ocupado por un adversario, puede enviarlo a prisión, o dejarse llevar adelante por él en cada tiro, pudiendo abandonar esta situación cuando lo crea conveniente, en el momento de su turno, arrojando los dados y avanzando por sí mismo. En caso de caer dos fichas que avanzan juntas sobre la de otro participante, el participante que haya avanzado decidirá la forma de jugar. Dos fichas del mismo color no pueden avanzar al mismo tiempo.
- 8) Las CORONAS y PLUMAS están siempre visibles en el recorrido del tablero, aun cuando estén ocupadas, porque hay dispuestas a su alrededor pequeñas CORONAS y PLUMAS que así lo indican. 9) Cuando un jugador obtiene 2 puntos (dos 1), y una ficha de otro participante se encuentra dos casillas detrás de él, la manda a prisión, quedándose el tirador donde está, aun cuando se hallen 2 ó 3 jugadores en la misma casilla. Para esta regla no hay excepciones, aunque el jugador quisiera adelantarse.
- 10) Estando el jugador en el camino de las casillas de color, ya no puede encontrar obstáculos de parte de sus oponentes. Pero le es preciso echar el número exacto de puntos para llegar a la CORONA central. Todo valor excedente le hará retroceder tantos casilleros como puntos haya sobrepasado.
- 11) Gana la partida quien llega primero a la CORONA central con sus cuatro fichas.

JUEGO DE DAMAS

COMPONENTES:

Se compone de un tablero, 15 fichas blancas y 15 fichas negras. Participan 2 jugadores.

REGLAMENTO:

Para comenzar el juego, se disponen las fichas blancas en filas de cinco sobre las casillas oscuras en las tres primeras hileras que corresponden a una de las bases del tablero. Con las fichas negras se procede de la misma manera pero en la base opuesta. Se sortea con qué color jugará cada participante. Comienzan las blancas avanzando en diagonal de a un casillero por vez, siempre hacia adelante; luego lo hace su adversario actuando del mismo modo. Para "comer" la ficha del adversario es necesario tenerla en diagonal en el espacio siguiente y con un espacio vacío detrás de la misma, siempre hacia adelante. Si se dan las condiciones se puede comer más de una ficha por turno. Si por descuido u otro motivo, un jugador en condiciones de comer, no lo hace, su rival lo obligará a comer o le "soplará" esa ficha retirándola del juego y a continuación, también moverá una de sus fichas. Cuando una ficha llega a un casillero vacío de la última fila de su rival, se convierte en dama colocándole encima una ficha del mismo color (de las ya retiradas en el juego), la dama se mueve igual que las demás fichas, pero puede avanzar más de un lugar por vez para adelante y para atrás comiendo una o varias fichas siempre que detrás de ésta se encuentre una casilla libre. En caso de estar una dama y una ficha del mismo color en situación de comer, corresponde primero hacerlo con la dama. Gana la partida quien come todas las fichas de su adversario o no le permita hacer ningún movimiento. Se considera empatada la partida cuando sólo quedan damas sobre el tablero, salvo que un jugador gane la partida en cinco jugadas.

JUEGO DE REVERSO

COMPONENTES:

1 Tablero, 64 fichas y 64 stickers autoadhesivos para ser aplicados en un lado de cada ficha.

REGLAMENTO:

El objetivo de cada jugador es tener al final de la partida, el mayor número de fichas de su color sobre el tablero. Se sortea quién juega con las piezas de color blanco y quién con las piezas negras. Se colocan 4 piezas en el centro del tablero como se indica en la Fig. 1. Las negras siempre comienzan el partido. El resto de las piezas se reparten entre los dos jugadores (o equipos) por partes iguales.

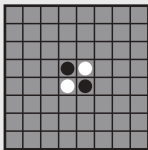


Fig. 1

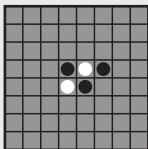


Fig. 2

EL JUEGO:

El jugador que tenga las fichas negras comienza el juego colocando una ficha de manera que una de las blancas quede encerrada entre las negras. FIG.2. Cada vez que un jugador cerca una pieza de su contrincante, esta se dará vuelta y quedará de su color. Las piezas no pueden ser colocadas en cualquier lugar. El objetivo es cercar una o más piezas oponentes. Si en su turno el participante no pudiera cercar ninguna pieza perderá el turno. Luego de realizada la jugada de la Fig.2 se puede ver en la Fig.3 como las negras han conquistado una ficha contraria. Nótese que en la Fig.3 el jugador de las blancas tiene varias posibilidades para conquistar una pieza de las negras. Los lugares donde puede colocar su ficha están marcadas con (x) en la misma fig. 3.

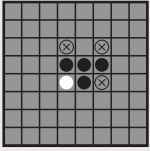


Fig. 3

Además es posible, simultáneamente, cercar piezas en más de una dirección: horizontal, vertical y diagonal, pero todas las piezas cercadas deben ser dadas vuelta aunque esto no convenga desde el punto de vista estratégico.

Importante: Una pieza solo puede darse vuelta como resultado directo de una jugada y siempre que se encuentre en la misma línea de la pieza atacante.

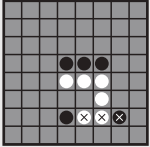


Fig. 4

En la fig. 4 se colocó la ficha marcada con (x) y solo pueden darse vuelta las fichas blancas señaladas también con (x). En cambio las blancas verticales quedarán inmóviles pues no fueron cercadas como resultado directo de la jugada, tal como se muestra en la figura N° 5.

No se puede volver atrás en una jugada cuando ya fue colocada una pieza. Se debe continuar el juego aunque eso fuera desfavorable para quien hizo la jugada.

Las piezas del tablero nunca cambian de posición. El giro de las fichas, con el consecuente cambio de colores, ocurre siempre en las posiciones donde fueron colocadas originalmente.

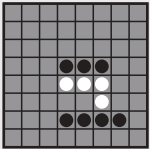


Fig. 5

FINAL DEL JUEGO: El partido se da por finalizado cuando no hubiera más lugar en el tablero para la colocación de piezas, o cuando no hubiera más posibilidades de jugadas. **VENCEDOR:** El jugador que al finalizar el partido tenga más fichas de su color en el tablero será el vencedor.

IDEOGRAMA: JUEGO DE PALABRAS CRUZADAS

COMPONENTES: 1 tablero, cuatro atriles y cien fichas con letras. **Cantidad de jugadores:** de 2 a 4.

IDEOGRAMA es un ingenioso juego de palabras para dos, tres o cuatro personas. El juego consiste en, formar palabras cruzadas utilizando las fichas con letras de diferentes valores ubicándolas sobre el tablero. Cada jugador tratará de obtener el mayor puntaje, teniendo en cuenta el valor de cada letra y los premios del tablero.

REGLAMENTO:

Se colocan todas las fichas hacia abajo, al lado del tablero. Cada jugador toma una ficha, el que obtenga la letra más próxima al comienzo del alfabeto es el primero en jugar. Estas fichas se colocan nuevamente con las letras hacia abajo y se mezclan con las demás. Cada participante toma siete fichas y las coloca en su atril de modo que sus compañeros no puedan observar las letras.

1) El jugador que comienza debe formar una palabra combinando dos o más fichas de su atril ubicándolas sobre el tablero en línea horizontal o vertical y con una letra sobre el cuadro con el logo en el centro. No se permiten las palabras diagonales.

2) Un jugador completa su turno cuando cuenta y anuncia la cantidad de puntos obtenidos y luego toma tantas fichas nuevas como fichas haya utilizado, con lo que siempre se queda con siete fichas en su atril.

3) El turno pasa al jugador de la izquierda, este debe agregar una o más letras a las ya jugadas a fin de formar nuevas palabras a manera de crucigrama, siempre en una hilera horizontal o vertical. Las palabras deben ser completas y si al mismo tiempo tocan otras letras de hileras contiguas, deben formar palabras correctas. El jugador se anotará todos los puntos de las palabras formadas. (Ejemplo; turno N° 3 y 4).

4) Las palabras nuevas pueden formarse: a) Agregando una o más letras a una palabra ya existente sobre el tablero. b) Formar una palabra cruzada con otra palabra ya existente utilizando una letra de esta palabra. (Ejemplo: turno N° 2, 3 y 4). c) Colocando una palabra completa paralela a una formada sobre el tablero

IMPLÁS, diversión para todas las edades.

Industria Argentina

de modo que en las uniones formen palabras completas. (Ejemplo: turno N° 4). 5) No se puede cambiar de lugar una letra ubicada en el tablero. 6) Las dos fichas de "Comodín" pueden ser usadas a gusto del jugador, asignándole las letras que desee, debe declarar qué letra representa y no podrá cambiar la misma durante el juego. 7) Un participante, en lugar de jugar, puede utilizar su turno para cambiar una o todas las fichas de su atril. Hace esto descartándolas hacia abajo, mezclándolas con las de la mesa y escogiendo la misma cantidad de letras nuevas, para esperar su próximo turno. 8) No se permiten nombres propios, abreviaciones, palabras con apóstrofe o guión, ni palabras en otro idioma. Consúltese el diccionario para verificar palabras dudosas. Si un vocablo fuera inaceptable o tuviera errores el jugador que lo formó deberá retirar las fichas del tablero y perderá su turno. Esto debe hacerse antes de que el próximo jugador comience su turno. 9) El juego finaliza cuando uno de los jugadores no tenga más fichas y no quede ninguna sobre la mesa o cuando sea imposible formar nuevas palabras.

PUNTAJE: 1) El jugador anota el total de puntos obtenidos en su turno. El número impreso; en la parte inferior de la ficha indica el valor de esa letra. El comodín no tiene valor. 2) El puntaje de Cada turno se obtiene sumando los valores de todas las letras utilizadas para la formación de una palabra o modificación del juego, más los premios que se consiguen al colocar las fichas sobre los cuadros con premios. 3) Cuadros con premios: a) Para las letras: Un cuadro amarillo dobla el valor de la letra que sobre él se coloque; el cuadro naranja lo triplica. b) Para las palabras: el valor para la palabra entera se duplica cuando una letra se coloca en un cuadro verde, se triplica cuando una letra se coloca en cuadro rojo, primero se suman los valores de cada letra más los premios de las mismas y luego se duplica o triplica, de acuerdo con el premio de la palabra. Si se forma una palabra que cubra dos cuadros con premio, el valor se dobla y luego se dobla de nuevo (se multiplica por 4 el valor total de las letras), o se triplica y luego se triplica de nuevo (se multiplica por 9), según el caso. c) El cuadro con el logo en el centro es un cuadro verde, por ello se dobla el valor de la primera palabra. 4) Los cuadros con premio tienen validez únicamente en el turno que se, jueguen por primera vez, es decir; cuando, un jugador utilice una letra premiada para cruzar una nueva palabra que él, forme, se anotará el valor normal de esa letra. 5) Cuando un "Comodín" se coloca sobre un cuadro rojo o verde tiene poder para duplicar o triplicar el valor de la palabra, aunque esta ficha no tenga valor alguno en puntos. 6) Cuando un jugador forma más de una palabra en la misma jugada, se anota el pontaje de cada palabra formada. La letra que les sea en común se tornará en cuenta para cada palabra, como así también los premios si los hubiera. 7) El jugador que coloque sus 7 fichas en un solo turno se gana 50 puntos de premio además de los que le corresponda a la jugada. 8) Cuando la partida finaliza, cada jugador deberá sumar los puntos de las letras que posee en su atril, y el resultado le será restado al puntaje obtenido, si un jugador ha usado todas sus fichas, se le anota a él el valor de los puntos de las fichas que han restado a todos los demás. **EJEMPLOS:**

TURNO N° 1: CASA: $2+1+1+1=5$
Puntaje: 5

CASA

TURNO N° 2: BATIR: $4+1+1+1+1=8$ CAS **B**
Puntaje: 8

B
A
T
I
R

TURNO N°3:
AMAR: $1+3+1+1=6$
ABATIR: $1+4+1+1+1+1=9$
Puntaje: 15

A
M
A
R
B
A
T
I
R

TURNO N°4:
ALA: $1+1+1=3$
MAS: $3+1+1=5$
RE: $1+1=2$
LABERINTO: $1+1+4+1+1+1+2+1+1=13$
Puntaje: 23

A
M
A
R
L
A
B
E
R
I
N
T
O
C
A
S
A
T
I
R