

Ejemplo:

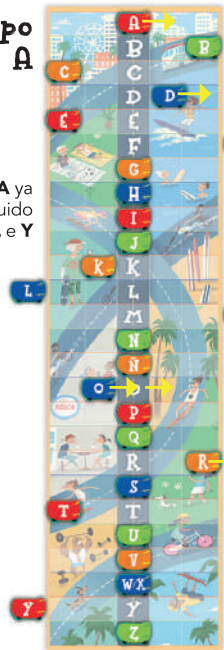


El equipo B selecciona la palabra MORADO

1. **M.** Se anuncia pero no se mueve porque ya la ha conseguido algún equipo.
2. **O.** Se anuncia y se mueve un espacio.
3. **R.** Se anuncia, se mueve un espacio y la ha conseguido el **equipo B**.
4. **A.** Se anuncia y se mueve un espacio.
5. **D.** Se anuncia y se mueve un espacio.
6. **O.** Se anuncia de nuevo y se mueve un espacio más.

Equipo A

El equipo A ya ha conseguido las letras L e Y



Equipo B

El equipo B ya ha conseguido las letras F y M

Versión de juego rápido

¿Quieres jugar en clase o no dispones de mucho tiempo? ¡No es ningún problema! Establece un límite de tiempo y si ninguno de los equipos ha conseguido las ocho fichas en ese tiempo, ¡gana el equipo que haya conseguido más! En caso de empate, compara cuántas fichas tiene cada equipo en el carril más cercano a su lado de la calle. Ten presente qué equipo empezó a jugar para que termine el juego el otro equipo, así ambos equipos tendrán el mismo número de turnos.

Versión familiar para jugadores más jóvenes

Los niños menores de siete años pueden jugar a Carrera de Letras, siempre que formen parte de un equipo con al menos un adulto. Los jugadores más jóvenes pueden coger las tarjetas de categoría, encargarse del reloj de arena y sugerir palabras. ¡Formarán parte del equipo y aprenderán a dominar el juego!



LÚDILLO, SL
Parque Empresarial Táctica, C/ Corretger, 127.
46980 PATERNA (Valencia) ES
www.ludilo.es

Ilustración: Peter Donnelly
Concepto de juego: Jack Degnan
©Educational Insights, Torrance CA (EE.UU.).
Todos los derechos reservados.



ADVERTENCIA. No recomendable para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas. Peligro de asfixia.

Por favor, conserve estas instrucciones para futuras referencias.
FABRICADO EN CHINA
803300_V3_29082024N2

Contenido:

108 Tarjetas
26 Fichas de letras
Tablero de juego
Reloj de arena
Reglas



CARRERA

DE

LETRAS

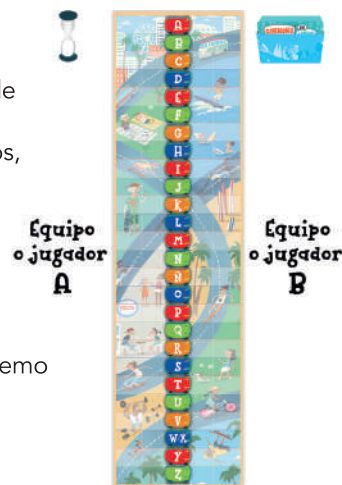
Acumula letras y gana la carrera

Objetivo del juego

Consigue fichas de letras. Piensa palabras que contengan las letras que necesitas y hazte con ellas antes de que el equipo contrario las saque del tablero. Gana el equipo que saque primero ocho fichas del tablero.

Preparación

1. Haz dos equipos (también pueden jugar dos jugadores), cada uno intentará llevar las fichas de letras a su lado del tablero.
2. Coloca el tablero de juego entre los dos equipos, como se muestra a la derecha.
3. Coloca cada ficha de letra en su lugar correspondiente en el centro del tablero.
4. Coloca las tarjetas de categoría en el tarjetero. La cara de color naranja tiene un poco más de dificultad que la azul.
5. Coloca el reloj de arena y el tarjetero en un extremo del tablero, al alcance de ambos equipos.
6. Elige qué equipo empieza.



¡A jugar!

Los equipos alternan el turno hasta que uno de ellos se haga con ocho fichas. Cada turno consiste en cinco pasos:

1. Un jugador coge la primera tarjeta del tarjetero, la coloca en la mesa con el color del lado que ha seleccionado hacia arriba y la lee en voz alta. Cuando se coge la tarjeta, un jugador del equipo contrario da la vuelta al reloj de arena.
2. Los jugadores proponen palabras que se ajusten a la categoría de la tarjeta. Se pueden sugerir todas las palabras que se quiera, pero se debe acordar una palabra que se ajuste a la categoría antes de que se agote el tiempo. El equipo debe considerar las sugerencias de todos los miembros antes de elegir la palabra. (Ver «Palabras permitidas»)
3. Una vez se ha terminado el tiempo, un jugador del equipo mueve las fichas con las letras que contiene la palabra seleccionada. Aquí no hay límite de tiempo. Todos los jugadores deben ayudar a deletrear correctamente la palabra. Podéis utilizar un diccionario u otro material de referencia. (Ver «Cómo mover las fichas»)
4. El turno finaliza cuando se terminan de mover las fichas de letras. La tarjeta utilizada se coloca en la parte posterior del tarjetero.
5. El turno pasa al equipo contrario que repite los pasos desde el punto 1.

Palabras permitidas

La palabra que se elige debe ser una sola palabra. Se permiten todas las palabras del español, incluso las que empiezan en mayúscula, como nombres de persona y de lugar. La palabra puede ser en su forma singular o plural siempre que se ajuste a la categoría de la tarjeta. Por ejemplo, se permite "anchoas" para la categoría «Un ingrediente de pizza», porque las anchoas, generalmente, se consideran un ingrediente. Sin embargo, no se permite decir "tomates" porque, por lo común, se dice "tomate" cuando se define como ingrediente de pizza. Se admiten verbos pero solo se permite el tiempo infinitivo. Por ejemplo, "andar" estaría permitida para la tarjeta «Algo que se hace como ejercicio». Sin embargo, las formas "anduve, andaré, andaba, ..." no se permiten porque están en otros tiempos verbales. Se permiten palabras compuestas porque se consideran como una sola palabra. Por ejemplo, "lavavajillas" está permitida, pero no "vajilla de porcelana" porque son tres palabras.

Reclamación y penalización

Una vez terminado el turno, si el equipo contrario cree que se ha cometido un error ortográfico o que la palabra elegida no se ajusta a la categoría, puede plantear una "reclamación". Toda reclamación se resuelve con una penalización para uno de los dos equipos así que eligid bien cuando plantear las reclamaciones para no ser penalizados. Si la reclamación es válida el equipo que tiene el turno retrocede las letras movidas, o bien el equipo que ha reclamado pierde su turno siguiente si la reclamación no es válida;

Reclamación en el deletreo, formas verbales y palabras compuestas:

Todos los jugadores deben trabajar juntos para determinar si la palabra que han escogido es una sola palabra y cómo se escribe correctamente. Si no se resuelven las dudas, se puede consultar el diccionario o cualquiera otra fuente de referencia.

- Si se determina que la ortografía es correcta y es una sola palabra (simple o compuesta) las fichas se mantienen en las nuevas posiciones y el equipo que ha planteado la reclamación pierde el turno.
- Si se determina que la ortografía es incorrecta, todas las letras que se han movido con esa palabra vuelven a la posición anterior.
- Si la palabra escogida son, en realidad, dos palabras en vez de una palabra compuesta todas las fichas que se hayan movido con esa palabra volverán a la posición anterior.

Reclamación en la elección de palabra:

Si el equipo contrario decide reclamar una palabra escogida, el equipo que tiene el turno debe explicar por qué cree que la palabra es adecuada para la categoría de la tarjeta. Si la mayoría de los jugadores acepta la explicación, las fichas no se tocan de la nueva posición. Si la mayoría de los jugadores rechaza la explicación, todas las fichas de la palabra vuelven a la posición anterior. Si hay un empate, las fichas vuelven a la posición anterior y el equipo que está jugando reinicia el turno con una tarjeta nueva.

Mover las fichas

Cada ficha de letra se mueve un espacio, hacia el equipo que está jugando, tantas veces como la letra aparezca en la palabra elegida.

- Los miembros del equipo deletrean la palabra en voz alta mientras mueven las fichas en orden, a medida que anuncian las letras.
- Las fichas las mueve un único jugador del equipo que tiene el turno.
- El equipo contrario no puede mover las fichas.
- Si un equipo mueve una ficha fuera del tablero, consigue dicha ficha.

Las fichas conseguidas no vuelven al juego.

- Los equipos pueden jugar con palabras que contengan letras que ya se han conseguido, pero estas no se moverán.
- Las fichas que se han conseguido se colocan en el lateral del tablero que corresponde a cada equipo para contabilizar las conseguidas.