

E MATRÍCULAS

INTRODUCCIÓN:

¡Matrículas es un juego que combina ingenio, rapidez y diversión en cada ronda! En este emocionante desafío, deberás poner a prueba tus habilidades matemáticas y de vocabulario para acumular cartas de matrícula y ganar así la partida.

¡Usa las matrículas para resolver operaciones matemáticas o formar palabras en un juego que nunca deja de sorprender! La rapidez será clave para alcanzar la victoria. ¡Que comience el desafío!

OBJETIVO DEL JUEGO:

Obtener cartas de matrícula formando palabras y realizando operaciones matemáticas usando las letras y números que aparecen en las matrículas.

COMPONENTES:

• 50 Cartas de matrícula:

Las cartas simulan una matrícula española con sus cuatro números y tres letras. Según lo que indique los dados, utilizaras la parte de la matrícula que corresponda.

Si jugamos con los números hay que realizar operaciones. Si

jugamos con las letras hay que formar palabras.



• 4 Dados diferentes:



Dado blanco: Nos indica si jugamos con los números o las letras. Si sale la cara 123 nos fijamos en el lado de los números y si sale ABC nos fijamos en el lado de las letras.



Dado rojo (a partir de 8 años): nos indica qué operación hacer con los cuatro números de la matrícula.

+ Sumamos todos los números de la matrícula. (Dos caras)

- Restamos todos los números de la matrícula. (Dos caras)

x+÷ Realizamos la operación en orden. (Multiplicación, suma y resta). (Una cara)

+x÷ Realizamos la operación en orden. (suma, multiplicación y resta). (Una cara)



Dado amarillo: nos indica como formar palabras con las 3 letras de la matrícula.

AZ Ordenada: Debemos decir una palabra que contenga las 3 letras en el orden que aparecen en la matrícula. (dos caras)

AZ Desordenada: Debemos decir una palabra que tenga las 3 letras de la matrícula en cualquier orden. (dos caras)

↻ Cazapalabras: Debemos, en el orden de juego, ir diciendo palabras hasta que todos pasen o solo quede una persona. No vale repetir ni decir más palabras con la misma raíz. (dos caras)



Dado verde (a partir de 5 años): nos indican qué operación hacer con los cuatro números de la matrícula.

+ Sumamos todos los números de la matrícula. (3 caras)

- Restamos todos los números de la matrícula. (3 caras)

Para jugar con este dado y asegurarnos de que ninguna resta nos da como resultado un número negativo, antes de empezar a jugar, deberemos seleccionar las matrículas que tienen una pequeña marca verde.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

Selecciona los tres dados con los que vas a jugar:

- Para mayores de 5 años: **Blanco**, **amarillo** y **verde**.
- Para mayores de 8 años: **Blanco**, **amarillo** y **rojo**.

Sitúa las matrículas boca abajo y los dados en el centro de la mesa.

Empieza quien deletree correctamente la palabra matrículas.



CÓMO SE JUEGA:

La persona que inicia el juego o la que haya ganado la ronda anterior lanza los tres dados a la vez y luego levanta la primera carta del mazo. Cada participante piensa la respuesta correcta siguiendo las indicaciones de los dados que hayan salido. **La primera persona que ponga la mano encima de la matrícula y diga la respuesta correcta en voz alta gana la ronda llevándose esa matrícula.** Si la respuesta no es correcta, el resto de participantes podrá seguir jugando hasta que alguien acierte.

Después de esto se inicia una nueva ronda.

EJEMPLO NÚMEROS

1 Lanza los dados.



2 Muestra la matrícula.



3 Realiza las operaciones matemáticas del dado por orden.

$$3+6=9 \Rightarrow 9 \times 1=9 \Rightarrow 9-5=4$$

4 La primera persona en poner la mano sobre la carta en juego y decir la respuesta correcta gana y se queda la carta.

EJEMPLO LETRAS

1 Lanza los dados.



2 Muestra la matrícula.



3 Todos intentan formar una palabra que integre las 3 letras en ese orden.

LAGARTO

4 La primera persona en poner la mano sobre la carta en juego y decir una respuesta correcta gana y se queda la carta.

FIN DE LA PARTIDA Y VICTORIA:

El juego finaliza cuando se cumpla una de las siguientes condiciones:

- Alguien consiga obtener 10 matrículas, ganando el juego de forma inmediata.
- Se acabe el mazo de cartas de matrículas, ganando la persona que más matrículas tenga.

CRÉDITOS:

Autora: Leila Ruiz - Diseño gráfico: Lorena Gestido
Editorial: Falomir Juegos. Dirección C/Tuéjar, 43
46183 La Eliana (Valencia) - SPAIN N.R.I. 46-59028
Ref. 35043 - ©2025-2026 JUFASA.

