



## ESPAÑOL

Edad: a partir de 6 años  
Jugadores: 2 – 5

### PRESENTACIÓN

¿Estás preparado para ser el más rápido buscando letras y escribiendo con ellas? Encuentra las letras que forman tu palabra antes que nadie y ganarás la partida.

### CONTENIDO DEL JUEGO

48 cartas de palabras  
150 fichas de letras

### OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en encontrar y coger todas las letras necesarias para formar tu palabra.

### PREPARACIÓN

Se colocan todas las fichas de letras boca arriba en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Las cartas de palabras se dejan a un lado formando una pila boca abajo.

### DINÁMICAS DE JUEGO

Words cuenta con tres modalidades de juego para poner a prueba de manera divertida vuestra rapidez y capacidad de observación.

#### 1. PALABRAS RÁPIDAS

El jugador más joven es nombrado como maestro de juego y reparte una carta de palabra boca abajo a cada jugador empezando por él mismo. Después, dice "3, 2, 1... GO!" para iniciar la ronda. Todos los jugadores giran su carta y buscan al mismo tiempo en el centro de la mesa las letras necesarias para formar su palabra.

Cuando un jugador encuentra una de las letras que necesita, la coge y la coloca bajo su carta de palabra en la posición correspondiente. En el momento en que un jugador completa su palabra, la lee en voz alta, gana su carta y es nombrado maestro de juego

para la siguiente ronda.

Todos los jugadores devuelven sus fichas de letras al centro de la mesa y reciben una nueva carta de palabra para volver a jugar. Si quien leyó su palabra se equivocó con alguna letra, queda eliminado de esa ronda y los demás siguen jugando hasta que alguien completa su palabra correctamente.

Se juega de esta manera hasta que uno de los jugadores consigue completar 5 palabras y gana la partida.

#### 2. CAZAPALABRAS

Se juega de la misma manera que en la modalidad "Palabras rápidas" pero cuando un jugador completa su palabra, coge una nueva carta inmediatamente y sigue buscando SIN devolver al centro de la mesa las letras que cogió antes. Cuando un jugador cree que en el centro de la mesa no se encuentra ya alguna de las letras necesarias para completar su palabra dice "¡Stop!" y se para el juego para comprobar si es así. Si realmente faltaba alguna de sus letras, gana la carta que estaba jugando y la partida acaba. En caso de que se haya equivocado, devuelve una de sus cartas ganadas y se sigue jugando.

El jugador que tenga más cartas ganadas al final de la partida, será el ganador.

#### 3. PALABRAS CRECIENTES

Antes de empezar a jugar, cada jugador coge una carta con una palabra de 5 letras, una de 6, una de 7 y una de 8 y las coloca delante de él boca arriba formando una pila ordenándolas por número de letras con la más corta encima y la más larga al final. El jugador más joven anuncia el inicio del juego diciendo "3, 2, 1... GO!" y todos los jugadores al mismo tiempo empiezan a buscar las letras necesarias para formar la palabra de la carta superior de su pila. Cuando un jugador completa la palabra de la carta superior de su pila, la lee en voz alta, devuelve las letras al centro de la mesa y descubre la siguiente carta.

Se juega de esta manera hasta que un jugador completa su palabra de 8 letras y gana así la partida.



¡Advertencia!



Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias. Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.



Fabricado por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona,1 • 08192 Sant Quirze del Vallès  
España  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

NC899/04/19391