



UN JUEGO DE Jean-Jacques DERGHAZARIAN Y DE Michel PINON

DE 2 A 8 JUGADORES (O MÁS) A PARTIR DE 7 AÑOS --- DURACIÓN MEDIA DE UNA PARTIDA: ± 15 MN

Finalidad del juego:

Ser el más rápido en encontrar **la palabra más corta** compuesta por al menos las 3 consonantes sacadas al azar. El ganador es el que tiene más puntos al final de la partida.

Reglas del juego:

Cada jugador echa los 3 dados por turno. Tras cada lanzamiento, el jugador que cree tener la palabra más corta anuncia el número de letras que esta palabra contiene y empieza una cuenta atrás a partir de esta cifra; ejemplo para 7 letras: 7-...6-...5-...4-...3-...2-...1-...-¡YA! ; si ningún otro jugador mejora la cifra (es decir menos de 7 letras en nuestro ejemplo), entonces el jugador anuncia su palabra al final de su cuenta atrás; la palabra debe incluir al menos las 3 consonantes sacadas con los dados (la misma consonante puede figurar varias veces en la palabra). Si la palabra es válida y contiene el número de letras indicado, el jugador gana tantos puntos como el número de letras de esta palabra; si la palabra es rechazada o si el número de letras anunciado es erróneo, cada uno de los otros jugadores gana los puntos correspondientes al número de letras anunciado.

Cuando un jugador anuncia un número de letras inferior durante la cuenta atrás de otro jugador, entonces interrumpe esta cuenta atrás empezando su propia cuenta atrás.

Un jugador no puede mejorar su propia cifra con otra, al menos que otro jugador le haya interrumpido su cuenta atrás.

Por otra parte, cuando uno de los jugadores piensa que los demás jugadores no encontrarán palabras, dice « IMPOSIBLE » e inicia una cuenta atrás a partir de 10-...9-...8-...7-...6-...5-...4-...3-...2-...1-...-¡YA! : ganará 3 puntos si ningún otro jugador interrumpe su cuenta atrás dando una cifra, incluso superior a 10.

Fin de partida:

La partida acaba en cuanto un jugador ha alcanzado 36 puntos y el ganador es el que tiene más puntos. En caso de empate, los jugadores con igual puntuación echan los dados una última vez para desempatar.

Variantes del juego:

Se puede jugar añadiendo el dado « vocales »:

- Para principiantes: al inicio del juego se deciden los jugadores que podrán buscar una palabra integrando la vocal y 2 de las 3 consonantes sacadas al azar; para los niños que quieran jugar con sus padres por ejemplo.
- Para expertos: al inicio del juego se deciden los jugadores que tendrán que usar los cuatro dados, para encontrar una palabra integrando al menos las 3 consonantes y la vocal.

Las palabras aceptadas, incluyendo los nombres propios, son las que figuran en el diccionario salvo las siglas; las palabras pueden estar al plural y los verbos conjugados; en castellano, la N puede usarse como Ñ.

En la hoja de resultados se apunta de arriba a abajo la suma de las puntuaciones de cada jugador.

Contenido del estuche:

3 dados 20 caras con consonantes, 1 dado 6 caras con 5 vocales + una cara «comodín» (permite la elección de la vocal), 1 bloc de notas y un lápiz para las puntuaciones, 1 alfombrilla de juego y la regla del juego.

Para los jugadores que lo deseen, se puede jugar de manera más tradicional usando un reloj de arena en vez de hacer la cuenta atrás. Una vez finalizado el tiempo cada jugador dice su número de letras y en caso de empate se da la prioridad al jugador que ha echado los dados.

