

Instrucciones Rapiletras

El objetivo de Rapiletras es descartarse de todos sus naipes, formando palabras con la cantidad de letras que surjan de arrojar un dado, sobre la mesa de juego.

Se mezclan cuidadosamente todos los naipes. Se toma sólo un dado de los cinco que vienen en la caja (con los cinco dados se puede jugar a la “Generala”).

Uno de los jugadores reparte 10 naipes para cada jugador, comenzando por el que se halla ubicado a su izquierda. Los naipes sobrantes conforman el “mazo”, el cual es colocado –cara abajo- sobre la mesa. Se da vuelta el primer naipe y se lo coloca al lado del mazo, con la cara impresa hacia arriba. Este será el “pozo”.

Dinámica del juego:

El jugador situado a la izquierda del que repartió los naipes comenzará el juego tirando el dado cuyo número indicará a todos los jugadores la cantidad de letras que debe tener la palabra durante esa ronda. El segundo en jugar será el que está situado a su izquierda, y así sucesivamente.

Cada jugador, en su turno podrá realizar alguna de las siguientes jugadas:

1) Formar una palabra completa (según la cantidad de letras que salieron en el dado) y “bajarla” sobre la mesa. Si un jugador puede formar una palabra, la baja sobre la mesa y concluye su turno. En este caso no debe robar del mazo ni descartar en el pozo naipe alguno. En su turno, no podrá bajar más de una palabra completa. Si el dado indica cantidad de letras “uno” sólo se puede poner una sola letra que tenga sentido en una oración como la preposición “a” o los conectores “y, o, u”.

2) Agregar a una palabra bajada una o varias letras que cambien su sentido: el jugador puede agregar una o varias letras a una palabra bajada siempre y cuando no altere la cantidad de letras permitidas por el dado en esa ronda. **NOTA:** Cabe señalar que si en la ronda anterior el dado indicó palabra de dos letras y se bajó “DE” y ahora el dado indica palabra de cinco letras, un jugador puede agregar “DOS” para formar “DEDOS” que tiene cinco letras. Si hay más de una palabra bajada, los jugadores pueden alterar cualquiera de ellas siempre y cuando el resultado de dicha transformación tenga la cantidad de letras indicadas por el dado en esa ronda.

3) Se puede dar el caso que el dado repita el número de letras, en este caso los jugadores también pueden reemplazar letras de una palabra ya bajada por la misma cantidad. Ej.: a la palabra “CASOS” la transforma en “CAREO” es decir que retira dos letras y las reemplaza por otras dos. Siempre debe reemplazar la misma cantidad de letras, sin agregar ni quitar ninguna.

4) Robar un naipe del mazo o del pozo. Si un jugador no puede formar o modificar una palabra, deberá robar un naipe, ya sea del mazo o el que se halla al tope del pozo. Una vez realizada esta jugada el jugador concluye su turno.

IMPORTANTE: en su turno, el jugador podrá elegir sólo una de las cuatro jugadas posibles, ya que no está permitido realizar más de una de ellas por turno.

Serán consideradas válidas, todas aquellas palabras de uso corriente, incluidos los nombres propios, preposiciones o conectores de oraciones. Las palabras de idioma extranjero quedan excluidas del juego. Si durante el desarrollo del juego, se agotan los naipes del mazo, se mezclarán todos los naipes del pozo y se colocan –cara abajo- y será el nuevo mazo. Los comodines pueden utilizarse solamente en la primera jugada, es decir, al formar una palabra y bajarla sobre la mesa.

Final de una ronda:

Cuando un jugador logra quedarse sin naipes en su mano, finaliza la ronda. Se realizará entonces el recuento de puntos de cada jugador, de acuerdo con los naipes que le quedaron en su mano, los cuales serán anotados en contra para cada uno. Para iniciar la próxima ronda, se mezclan todos los naipes y se procede de la misma manera que al iniciar el juego.

Final de juego:

Cuando un jugador totaliza 100 puntos en contra, finaliza el juego.

Ganador:

El jugador que al finalizar el juego haya acumulado la menor cantidad de puntos en contra.

Penalidades:

Si un jugador pone en duda la existencia de una palabra o un error ortográfico, deberá ser verificado. Si el error es comprobado, el jugador que lo descubrió se restará 10 puntos a su puntaje general. El jugador que cometió el error, deberá levantar los naipes mal jugados, perderá su turno y además sumará 10 puntos en contra a su puntaje general.