

Instrucciones Rapimente

Un juego de alta velocidad donde todos los jugadores deben modificar, en su turno, la palabra formada sobre la mesa con las cartas y los dados.

Preparación:

Se reúnen todos los jugadores alrededor de una mesa. Uno de ellos tira los dados y se elige una letra que será la primera de la palabra de cuatro letras a formar con las cartas (entre todos) sobre la mesa. Esta primer palabra la elijen entre todos. También pueden elegir una palabra cualquiera sin tirar los dados, siempre y cuando tenga cuatro letras de longitud.

Ejemplo: Se elije la letra E y un jugador sugiere la palabra "E-S-T-E". Ahora los jugadores buscan entre las cartas y ubican en la mesa las cartas E, S, T y E en orden. El resto de las cartas se reparte equitativamente entre todos los jugadores.

Cómo jugar:

Una vez colocada la palabra elegida sobre la mesa todos los jugadores intentarán cambiar su significado con las cartas que tienen en sus manos, sin modificar la cantidad de letras (cuatro).

Sólo se puede cambiar una carta por turno. Ejemplo:

María coloca la carta "N" en el lugar donde estaba la "S" de "E-S-T-E" para formar la nueva palabra "E-N-T-E". Luego le sigue Nicolás que pone su carta "A" en lugar de la primer "E" y forma una nueva palabra: "A-N-T-E". Y así continúa hasta que nadie más puede bajar una carta. Entonces se elije una palabra nueva.

Cartas-dado:

Algunas cartas en lugar de una letra tienen la figura de un dado. Esta carta da más oportunidades al jugador de conseguir la letra que necesita. El jugador que no tenga letras para bajar (y cambiar la palabra sobre la mesa) pero posee una carta-dado puede jugar esta carta y tirar los dados con letras para intentar cambiar la palabra con alguna de las letras que salieron en los dados, en este caso el jugador cambia la letra que eligió de la palabra por su carta-dado y todos deben recordar a cuál letra representa en la nueva palabra.

Cuando ya nadie puede cambiar letras de la palabra, se elije una palabra nueva de cuatro letras de la misma manera que ya se explicó. Y continúa el juego de la misma forma.

Ganador:

El primer jugador que jugó todas sus cartas es el ganador. Si en cambio se decidió jugar por tiempo, el jugador con menos cartas en su mano es el ganador.

Palabras aceptadas:

Todas las palabras son aceptadas en este juego excepto nombres propios, nombres de lugares, anacronismos, etc.

Disputas:

Si al formarse una palabra esta no es una aceptada o no es una palabra real los demás jugadores impugnan la palabra. Si la palabra resultó ser buena, el juego continúa normalmente. Si en cambio la palabra es errónea el jugador que la formó vuelve a tomar su carta y pierde el turno.

Palabras repetidas:

Las palabras pueden repetirse durante el juego pero los jugadores no pueden cambiar una letra por la misma letra. Ejemplo: Si la palabra activa es "MESA" no se puede poner una "M" en lugar de la "M" de la palabra. Pero si un jugador cambia la "S" por una "T" para formar "META", ahora es aceptable que otro jugador vuelva a cambiar la "T" por una nueva "S" para formar otra vez "MESA".