

## REGLAS IMPORTANTES

- Aquel que sea el primero en realizar las acciones de las cartas será el que inicie la nueva ronda en la partida.
- Cada vez que hay una interrupción del juego debido a las acciones asociadas a las cartas y que conlleva la penalización de 2 cartas a un jugador, se empezará una nueva ronda de juego, ignorando las cartas que ya están en mesa. Por ejemplo, si tras robar las 2 cartas de penalización, hay una sílaba de color en el mazo central no se tiene en consideración para formar una nueva palabra.

## ¿QUÉN GANA?

El primer jugador que se quede sin cartas en mano, ganará la partida.



átomo

## CRÉDITOS

EAN 8437018229192  
Autor: Alex Montilla y Rafel Sbert  
Ilustración: Fco. Millán  
Diseño Gráfico: Raúl López  
Desarrollo del Juego: Raúl López  
Producción: Átomo Games Editorial  
Copyright y propiedad intelectual:  
Átomo Games Editorial  
info@atomo-games.com  
Primera edición - 2021



Alex Montilla y Rafel Sbert

## COMPONENTES

- 40 x cartas de sílabas
- 4 x cartas de Dingo
- 4 x cartas de Cambio de sentido

- 4 x cartas de Pausa
- 3 x cartas de Semáforo
- 1 x reglas de juego

## PREPARACIÓN E INSTRUCCIONES DE JUEGO

Se reparten todas las cartas entre los jugadores de forma equitativa.

Estos las sujetarán en su mano boca abajo e irán sacando cartas por turnos al centro de la mesa, una encima de otras, en sentido horario.

Los jugadores en función de si la carta contiene una sílaba o un dibujo, y considerando el color de la misma deberá reaccionar lo más rápidamente posible. De tal manera que se pueden dar los siguientes casos:

• **Formación de palabras:** Si se forma una palabra que existe en el diccionario con las dos sílabas que se han colocado en el centro de la mesa, esto es la carta anterior y la nueva carta, han de decir en voz alta la palabra formada. El último jugador que la diga se llevará como castigo las dos cartas que formen la sílaba y la colocará al fondo de su mazo que tiene en la mano. Igualmente si las sílabas no forman una palabra y un jugador dice la palabra "inventada" se llevará como castigo las dos sílabas que ha usado.

Ejemplo:

CORRECTA



INVENTADA



• **Cambio de sentido:** Cuando aparezca se realiza un cambio de sentido en el juego y por tanto se pasará de sentido horario a anti horario (y viceversa). Para partidas de 2 jugadores retirar estas cartas del juego.



• **Dingo, el perro australiano:** Los jugadores deberán decir rápidamente la palabra DINGO en voz alta y colocar su mano sobre la carta del dingo. Aquel que sea el último en colocar su mano se llevará las dos cartas superiores del mazo central de castigo.



• **Pausa:** Cuando aparece la carta de pausa, el siguiente jugador en turno deberá quedarse quieto, siendo el jugador siguiente a este el que debe echar la siguiente carta al centro de la mesa. Si el jugador que debe quedarse quieto actúa, se llevará 2 cartas de castigo del mazo central, y si no actúa el jugador que realmente debe participar será éste el que se lleve dos cartas de castigo.



• **Semáforo:** Cuando aparece esta carta todos los deberán decir en voz alta el color de la carta que está bajo la carta de semáforo jugada sita en el mazo central. El último en decir el color correcto o el primero que se equivoque en el color recibirá 2 cartas de castigo.



• **Cartas negras:** existen versiones de todas las sílabas en color negro, así como de Dingo, cambio de dirección y de pausa. Estas cartas no participan a la hora de formar palabras ni las otras acciones de juego explicadas, en definitiva se han de ignorar. El jugador que diga o efectúe la acción correspondiente será castigado con 2 cartas.

