

¡CUENTAMELO!



REGLAS DEL JUEGO

1

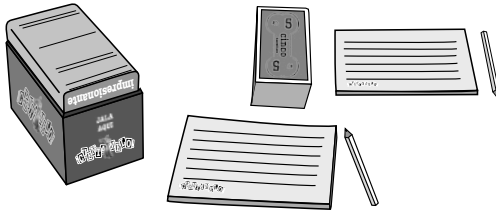
OBJETIVO DEL JUEGO

¡Escribe una historia original utilizando cinco palabras de la baraja para ganar cuantos más huesitos mejor! El primer jugador en acumular 100 huesitos es el ganador.

2

PREPÁRATE PARA JUGAR

Abre la caja y saca todas las piezas del juego. Baraja las cartas y vuelve a colocarlas en la caja de cartas. Hay que decidir qué jugador será el Banquero y colocar todos los huesitos a su lado.



3

REGLAS DEL JUEGO

La persona situada a la izquierda del Banquero elige cinco cartas de la caja al azar y las coloca con el hueso hacia arriba en el centro de la mesa. Lee una sola vez y en voz alta las cinco palabras de juego. Gira el reloj de arena y ¡comienza a escribir tu historia!



Escribe una historia usando las cinco palabras de juego y cuantas más palabras quieras añadir. Una pista de Gabriela: puedes usar la palabra en una forma diferente: añadiéndole un sufijo, como -s, -ó, -aron, -ado, -emos, -ito, o -iendo o un prefijo como re-, des-, o en-. Puedes cambiar la categoría gramatical de las palabras (por ejemplo, un adjetivo o un verbo se pueden utilizar como sustantivos). Atención: ¡tienen que ser palabras que aparezcan en el diccionario!

Para ganar huesitos las oraciones deben ser completas, tener sentido y leerse como una historia. Puedes escribir tantas oraciones como quieras para crear tu historia. Las palabras de un punto pueden usarse una sola vez en la historia; si las usas dos veces, no recibes puntos por ninguna

3

de las dos. Las palabras de dos puntos pueden usarse dos veces, pero **sólo recibes puntos por el segundo uso si ya has utilizado cada una de las cinco palabras por lo menos una vez en la historia**. Además, en tu historia sólo puedes usar dos palabras seguidas.

El Banquero dirá “¡tiempo!” cuando el reloj de arena lo indique. Todos deben parar de escribir, aun si la oración ha quedado incompleta.

Cada jugador lee su historia en voz alta. Sólo después de la lectura de cada jugador, los demás tienen derecho a verificar el empleo correcto de las palabras de juego. Es el momento de sumar los puntos. Cuenta el valor de las palabras usadas correctamente en tu historia y suma o resta puntos extra. ¡Al usar las cinco palabras en una sola frase, ganas el doble de huesitos! Acuérdate de incluir el segundo uso de palabras de dos puntos (en el caso de adultos que juegan los niños, véanse las Variaciones del Juego). Al final de cada ronda, el Banquero paga a los jugadores la cantidad de huesitos que les corresponda.

¡Siguiente ronda! Elige cinco cartas nuevas y comienza una nueva ronda.

El juego concluye cuando un jugador ha alcanzado un total de 100 huesitos.

4

LOS CONSEJOS DE GABRIELA

- No anotes las palabras de juego antes de que se haya girado el reloj de arena ni busques las definiciones.
- Sólo se puede discutir el significado de una palabra de juego cuando se hacen retos o una vez concluida la ronda.
- No uses una palabra de juego como nombre propio poniendo la primera letra en mayúscula como si fuera el nombre de alguien. Es decir, si sacas una carta con la palabra “tropezar”, no escribas: “la profesora Tropezar era mi maestra.” Si lo haces, esa palabra no puntúa.
- Emplea las palabras de juego para contar una historia y no simplemente para decir que no sabes qué significan.
- No uses las palabras de juego para formar una lista. No debe haber más de dos palabras de juego seguidas en una misma oración.
- ¡DIVIERTETE!

5

RETAR A OTROS JUGADORES

Cualquier jugador puede retar a otro por su uso de una palabra de juego una vez que la historia ha sido leída en voz alta. Es necesario indicar qué palabra es objeto del reto. ¡Sólo es posible retar cuando la palabra ha sido usada en una oración completa!

El retador debe usar la palabra en una frase o definirla antes de consultar la definición.

En función de la definición que aparece en el dorso de la tarjeta o en el diccionario se le dará la razón o no al retador. Si no usas o defines correctamente la palabra objeto del reto, el jugador retado recibirá los puntos correspondientes a dicha palabra incluso si su uso resultó ser incorrecto.

Si el retador acierta en su reto, gana un Huesito por cada uso de la palabra en cuestión en la historia, es decir, un solo uso de una palabra de un punto, y hasta dos usos de una palabra de dos puntos. El jugador que ha sido retado pierde la puntuación de las palabras retadas correctamente.

¡Si fallas en tu reto, tienes que restar huesitos de tu propia puntuación!

6

COMENTARIO

Si se ha descubierto a través de un reto que un jugador ha usado una palabra de manera incorrecta, ya no recibirá la doble puntuación por formar una frase con las cinco palabras de juego.

En cada ronda, se permite un solo reto por cada palabra de juego.

7

PUNTUACIÓN

1. Sólo se reciben puntos por palabras de juego empleadas en oraciones completas.
2. Se suman todos los puntos de las palabras de juego y de los retos.
3. Se recibe doble puntuación por palabras de juego usadas de manera correcta en una sola oración completa que contenga las cinco palabras de juego. Incluye el segundo uso de palabras con un valor de dos puntos.
4. No se reciben puntos por palabras de juego de 1 punto que se usen más de una vez.
5. No se reciben puntos por el segundo uso de palabras de juego de dos puntos si no se han empleado las cinco palabras de juego anteriormente.
6. No se reciben puntos por las palabras de juego usadas como nombre propio.
7. No se reciben puntos por una palabras de juego usada de manera incorrecta en una oración.
8. No se reciben puntos por una palabras de juego que siga a otras dos o más palabras de juego consecutivas.

7

9. Los errores en una oración incompleta no deben ser penalizados.

10. El Banquero entregará a los jugadores la cantidad de huesitos que les corresponde.

8

EJEMPLOS DE HISTORIAS Y PUNTUACIÓN CORRESPONDIENTE



3 huesitos: El *cocodrilo* *temía* que lo llevaran al zoológico y caminaba *desorientado* alrededor de su casa. Comenzó a *gemir* cuando un camión... [Ganas tres huesitos por las tres palabras de juego - cada una con un valor de 1 punto - usadas correctamente en una oración completa. No ganas puntos por la otra palabra de juego porque la oración no fue terminada.]

7 huesitos: Un insecto corrió por mi *paraguas*. Aterrizó sobre un *cocodrilo*, que *temía* a los insectos más que a nada en el mundo. Se quedó *desorientado* y comenzó a *gemir* en voz alta. [Has usado las cinco palabras de juego correctamente en tres oraciones completas.]

16 huesitos: Un grupo de *cocodrilos desorientados* se juntaron y empezaron a acercarse a mí mientras yo *gemía* por *temor* y los asustaba con mi *paraguas*. El *paraguas* era de colores y me sirvió de espada. [Has usado las cinco palabras de juego en una sola oración. Todas han sido usadas correctamente, por lo que duplicas tu puntuación. Has usado una palabra de dos puntos por segunda vez por lo que recibes dos puntos más. Recuerda, es posible modificar las palabras añadiendo prefijos y sufixos, siempre que los uses correctamente. Se puede añadir "s" a la palabra *cocodrilo* o utilizar la forma sustantiva *temor* en lugar del verbo *temer*.]

0 huesitos: Odio las palabras *cocodrilo*, *gemir*, *paraguas*, *temer* y *desorientado*. [Juego de palabras usadas en forma de lista. No cuentan.]

0 huesitos: Yo no *gemí* ni estuve *desorientado*. Mi *paraguas* golpeó al *cocodrilo*. Mi papá no *teme* nada. [Estas oraciones no están conectadas en el desarrollo de la historia. No dan puntos.]

0 huesitos: El *cocodrilo desorientado* *gemía* pero yo no sé qué significa *temer* y no sé cómo incluir la palabra *paraguas* en la historia. [Solo se permite utilizar un máximo de 2 palabras de juego seguidas. Además, has escrito dos palabras de juego sin que formen parte de la historia.]

9

VARIACIONES DEL JUEGO

1. Cada jugador elige las cinco cartas al azar en cada ronda del juego.
2. Formar equipos y usar las reglas normales o que cada equipo elija sus propias cartas. El primer equipo en alcanzar 200 huesitos es el ganador.
3. Jugar con más o con menos de cinco cartas para aumentar o disminuir la dificultad del juego.
4. Jugar durante un tiempo determinado. Gana el jugador que más puntos haya acumulado.

10

NOTA PARA PADRES Y MAESTROS

1. Cuando se juega con niños pequeños, puedes decidir:
 - a. No duplicar los puntos cuando los adultos usan las cinco palabras en una sola oración.
 - b. No tomar en cuenta el segundo uso de una palabra de dos puntos por parte de un adulto.
 - c. Comentar el significado de las palabras de juego antes de la ronda.
 - d. Pedirle al niño que use las palabras de juego para contar una historia oralmente en lugar de escribirla.
2. Recuerda que en la carta de ¡CUENTAMELO![™] encontrarás una definición básica de la palabra de juego. También puedes consultar el diccionario.
3. Cuando los jugadores añadan prefijos, sufijos o cambios de conjugación a las palabras se puede aprovechar para explicarles a los niños cómo esos pequeños cambios en las palabras pueden modificar su función en la oración y en el discurso.
4. Calcular los puntos y canjearlos por huesitos ayuda a que los niños desarrollen sus habilidades matemáticas.
5. Los jugadores pueden elegir la mejor historia escrita en una ronda de un minuto y desarrollarla para narrar una historia más larga.
6. Los niños pueden realizar actividades manuales ilustrando sus historias y recopilándolas en forma de libro. En nuestras páginas web dedicadas a padres y maestros encontrarás ejemplos y otras fantásticas ideas.
7. Diccionario de Traducciones: El otro librito incluido con el juego es un diccionario de traducción al inglés de las palabras de juego. Puede servir de provecho para aprender unas palabras divertidas en inglés. Luego de cada ronda se puede traducir al inglés las historias completas, o solo traducir las palabras para así escribir historias nuevas en otro idioma. ¡DIVIERTETE!

VISÍTANOS EN LA WEB:

www.discoverybaygames.com

¡Lee historias escritas por otros jugadores y envía tu historia favorita para ganar premios geniales! Además, hay páginas con excelentes ideas para padres y maestros.

©2007 Baffle Gab, LLC. Todos los derechos reservados.