# Reglamentos

Email: ventas@juegosdesalon.com
www.bisonte.com.ar

# GENERALETRA

## EL JUEGO

**Cantidad de jugadores**: 2 o más
**Contenido del juego:** 1 cubilete, 18 dados, 1 reloj de arena.
**Dados:**
* 17 tienen en cada cara una letra con un valor asignado, habiendo en dos de ellos comodines (representados con el dibujo del Bisonte), y 1 con manos de colores que indican según el color el resultado de cada jugada.
* Los comodines pueden ser utilizados en reemplazo de cualquier letra pero no tienen puntos en el recuento final.
* Recomendamos tener a mano un diccionario para consultar y aclarar dudas.
* No se pueden escribir nombres propios o sobrenombres
* Las palabras con errores ortográficos serán anuladas.

**Inicio del juego**
Se elegirán dos dados y todos los participantes por turno los arrojarán, el que obtenga el mayor puntaje de la suma de ambos comenzará el juego, le seguirá el jugador de su izquierda y así sucesivamente.
En caso de empate se vuelve a tirar, tantas veces como sea necesario hasta que exista diferencia.
**Desarrollo del juego**
1.El primer jugador tira los 17 dados con letras e inmediatamente coloca el reloj de arena en posición de tiempo. Si algunos dados caen quedando juntos, impidiendo tener claro que letra se puede utilizar, se vuelven a tirar sólo los que se prestan a confusión, pero no se puede tocar el reloj.
2.Una vez tirados los dados y colocado el reloj, el jugador deberá formar palabras cruzándolas.
3.Finalizado el tiempo, no se podrá tocar más los dados.
4.Las palabras sin terminar se retiran y se juntan con las letras que no se utilizaron.
**Puntaje**
Se tira el dado con las manos de colores que indica como se contará el resultado final de esa jugada.
Se suman los puntos de las palabras formadas y se le restan los de las letras no utilizadas a los que se aplica lo indicado por el dado con la mano de color.
**Azul:** duplica el valor de las vocales utilizadas.
**Verde:** suma 10 puntos al total de la jugada.
**Rojo:** resta 10 puntos al total de la jugada.
**Blanco:** neutro (se anota la suma real).
**Negro:** pierde el próximo turno.
**Plateado:** duplica la suma de toda la jugada.
Cuando la suma de los puntos de las letras no ubicadas fuera mayor que la suma de las palabras cruzadas se obtendrán puntos negativos que serán descontados del puntaje general.
Gana el juego el primero que logre la cantidad de puntos que se hayan acordado con anterioridad. Que pueden ser 200, 300 o más.
Las acciones que propone el dado con manos de color pueden ser modificadas y crear sus propias reglas enriqueciendo el juego a gusto del grupo que participa.
Si desean enviarnos estos cambios para que otros jugadores lo utilicen pueden hacerlo a:

**Que se diviertan !**