

# CIFRAS Y LETRAS

EL CASTILLAR

*Campeonato de  
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR

# CIFRAS Y LETRAS

---

Reglas del Juego para:

**2 JUGADORES**

**3 JUGADORES**

**4 JUGADORES**

**5 JUGADORES**

**6 JUGADORES**

**7 JUGADORES**

**8 JUGADORES**

**9 JUGADORES**

**10 JUGADORES**

## EL JUEGO

- El juego del Cifras y Letras es un juego de mesa didáctico, basado en el concurso televisivo del mismo nombre, y en el que, para poder jugar, requiere:
  - ❖ Dos tipos de cartas.
  - ❖ Cronómetro en forma de vídeo-reloj.
  - ❖ Papel y lápices, para que cada uno apunte lo que necesite
- Los dos tipos de cartas son:
  - Letras: 140 cartas (47 vocales y 93 consonantes).
  - Cifras: 24 cartas.

## ANTES DE JUGAR

- Primeramente, se repartirá a cada jugador un papel o cuaderno y un lápiz.
- El encargado de llevar el juego tendrá preparado, junto a él, todas las barajas de cartas de letras y de cifras. Un mazo para las consonantes, otro mazo para las vocales, y otros dos mazos para las cifras. Todos los montones estarán bocabajo.
- Además, deberá tener listo y apunto el vídeo-reloj y, dependiendo de que juego toque, tendrá preparado el vídeo para las cifras o el vídeo para las letras.

## COMO JUGAR

- Cada jugador, con las cartas que han aparecido sobre la mesa, tendrá que sacar la cifra exacta o más próxima, en el caso del juego de las Cifras. Y en el caso de las Letras, obtener la palabra más larga.
- El juego está dividido en 10 rondas y, según en qué ronda se juegue, será un juego u otro, según el siguiente criterio:

nº Ronda	Juego
1	Cifras
2	Letras
3	Letras
4	Cifras

5	Letras
6	Letras
7	Cifras
8	Letras
9	Letras
10	Cifras

- CIFRAS: En el juego de las Cifras, cada jugador debe decir que carta del montón quiere (la de la izquierda/primera o la de la derecha/segunda). Para ello, empezará eligiendo carta el jugador que haya ganado la anterior ronda. Y si es en la primera ronda o han quedado empatados en la anterior, el encargado será el jugador de menor edad.
- El orden de turno para elegir carta será en sentido anti-horario, es decir, el último que la haya dicho, el siguiente será el de su derecha.
- Una vez que ya se han destapado las 6 cartas de cifras sobre la mesa, mediante un sistema informático, se elegirá una cifra aleatoria que va desde el 001 hasta el 999. Con esa cifra en pantalla, todos los jugadores deberán obtenerla mediante cálculos matemáticos, y lo harán, solamente, utilizando las reglas básicas  $\boxed{+ \quad - \quad \times \quad \div}$ . Para mayor comodidad, se ayudarán escribiéndolo con el lápiz sobre el papel facilitado.
- Solamente podrán utilizarse las cartas de cifras que anteriormente se extrajeron de los montones, y no se podrán repetir las cartas, sólo se hará con las que salieron. Y además, no hace falta usar todas, simplemente las que sean necesarias.
- Cuando todo esté listo, rápidamente se pondrá en marcha el cronómetro, que será de 2 minutos.

***Por ejemplo: las cartas son el 10, 6, 1, 3, 25 y 4.***

***La cifra a buscar es el 756.***

$$25 \times 3 = 75.$$

$$75 \times 10 = 750.$$

$$750 + 6 = 756.$$

***Al final han quedado sin usar el 1 y el 4.***

- Tras cumplirse el tiempo, todos los jugadores dirán lo que han obtenido. Si atinan con el exacto, dirán como lo han resuelto. Si todo está correcto, cada uno que lo haya

conseguido obtendrá 9 puntos, y el resto no puntuará. Si por el contrario, ninguno tuviese el exacto, habría que elegir a la persona que más se aproxime al número en concreto, ya sea por encima o por debajo de esa cifra. Esta persona también debe explicar como lo ha obtenido y, si todo está correcto, obtendrá 6 puntos, y el resto nada. Si más de un jugador ha obtenido el mismo resultado, también sumará 6 puntos.

- Si tras la revisión anterior (exacta o aproximada), al explicar las fórmulas, se da cuenta que se ha equivocado en el cálculo, esos puntos que se hubiera llevado, serán para el resto de jugadores.

***Por ejemplo: si cree que tiene el exacto y estaba equivocado, no obtendrá puntuación.***

***El resto de jugadores, cada uno, obtendrá 9 puntos.***

***Si cree que tiene la cifra más aproximada y se equivoca, no obtendrá puntuación.***

***El resto de jugadores, cada uno, obtendrá 6 puntos.***

- Si hay otro jugador que también tiene la misma cifra que el que lo ha dicho equivocadamente, pero en este caso lo explica correctamente, se llevaría sus propios puntos más los que regala el jugador que se ha equivocado a todos sus rivales (12 ó 18 puntos).
- LETRAS: En el juego de las Letras, cada jugador debe decir que carta del montón quiere (consonante o vocal). Para ello, empezará eligiendo carta el jugador que haya ganado la anterior ronda. Y si es la primera ronda o han quedado empatados en la anterior, el encargado será el jugador de menor edad.
- El orden de turno para elegir carta será en sentido anti-horario, es decir, el último que la haya dicho, el siguiente será el de su derecha.
- Una vez que ya se han descubierto las 9 cartas de letras sobre la mesa, todos los jugadores deberán pensar, con esas letras, una palabra lo más largamente posible. ¡Ojo!, no confundir con obtener el mayor número de palabras, lo principal no es eso. Para anotar las palabras que vayan surgiendo, lo escribirán con el lápiz sobre el papel facilitado.
- No se podrán repetir las cartas, sólo se hará con las que salieron. Y además, no hace falta usar todas, simplemente las que sean necesarias para formar la mejor palabra.
- Cuando todo esté listo, rápidamente se pondrá en marcha el cronómetro, que será de 90 segundos.

***Por ejemplo: las cartas son las letras A, D, E, M, R, A, L, M, E.***

***La palabra podría ser de 9 letras, MERMELADA.***

***Si no fuesen capaces de obtenerla de 9 letras, con menos también se puede.***

***MADERA, RELAME, LAMER, MAREA, RAMA, MAL.***

- Las palabras serán siempre en castellano o, si la RAE no la incluye y es muy conocida, en español. Se pueden decir palabras como sustantivos, adjetivos y formas verbales conjugadas.

*Por ejemplo: la palabra "CASOPLÓN" no aparece en el diccionario de la RAE.*

*Según Google, es una palabra dicha coloquialmente, de forma despectiva, que significa casa enorme y cara.*

*En este caso, la palabra sería válida y actuaría como sustantivo.*

- No está permitido el uso de nombres propios, como personas, personajes, ciudades, países, etc. En cambio, sí se puede hacer uso del gentilicio de lugares de España como capitales, provincias y autonomías. Además, del uso de gentilicios del resto de naciones.

*Por ejemplo: países como "BOLIVIANO".*

*Autonomías como "EXTREMEÑO".*

*Provincias como "LUCENSE".*

*Capitales como "VITORIANA".*

- Tampoco se admiten palabras en plural, excepto las formas verbales.

*Por ejemplo: sí se puede "ESTUVIMOS", "FUISTEIS", "SERÁN", "TENDRÍAN"...*

- Tras cumplirse el tiempo, todos los jugadores dirán lo que han conseguido. El que haya obtenido la palabra más larga, la dirá a los demás y, si es correcta, sumará la cantidad de puntos según la cantidad de letras que tenga la palabra. Si más de uno tiene la misma palabra o el mismo número de letras, sumará cada uno lo mismo. En cambio, el resto no puntuará.
- Si tras decir la palabra, se da cuenta que ésta no tenía ese número de letras que él creía, o que la palabra no sea reconocida por la RAE, Google u otro medio, o que haya repetido letras, etc., esos puntos que se hubiera llevado, serán para el resto de jugadores.

*Por ejemplo: si cree que su palabra de 7 letras es "TURVINA".*

*En realidad la palabra se escribe con B: TURBINA, por lo que se ha equivocado.*

*El resto de jugadores, cada uno, obtendría 7 puntos.*

- Si hay otro jugador que también tiene la misma cantidad de letras que el que lo ha dicho equivocadamente, pero en este caso la suya está correcta, se llevaría sus propios puntos, más los que regala el jugador que se ha equivocado a todos sus rivales.

*Por ejemplo: si la palabra correcta es de 7 letras, el jugador sumaría 14 puntos.*

*El que se ha equivocado se llevaría cero puntos.*

*El resto de jugadores, cada uno, obtendría 7 puntos.*

## OBJETIVO



- El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad de puntos acumulados tras las 10 rondas disputadas. El jugador que más puntos consiga será el ganador.
- El jugador que obtenga la puntuación más alta en cada ronda, sumará una Estrellita.

## DESEMPATE

- En caso de empate a puntos se decidirá de la siguiente manera:
  - o 1) Más Estrellitas ganadas
  - o 2) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - o 3) Hacer una ronda más del juego de Letras, sólo los implicados

## PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio (3 jugadores):

	<b>ORO</b>	<b>5</b> ptos.
	<b>PLATA</b>	<b>2</b> ptos.

- La puntuación final del podio (4 ó más jugadores):

	<b>ORO</b>	<b>5</b> ptos.
	<b>PLATA</b>	<b>3</b> ptos.
	<b>BRONCE</b>	<b>1</b> pto.

## SANCIONES

