

# ENCADENA

EL CASTILLAR

*Campeonato de  
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR  
**ENCADENA**

---

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 de Encadena es un juego de entretenimiento, el cual no necesita ningún bien material, solamente tener la capacidad de hablar y pensar.

## ANTES DE JUGAR

- Primeramente, los jugadores se colocarán haciendo un círculo. Pueden hacerlo de pie, sentados o alrededor de una mesa.

## CÓMO JUGAR

- El juego consiste en ir encadenando palabras, siendo la última sílaba, la primera de la siguiente.
- Lo primero de todo hay que saber quién comienza diciendo la primera palabra, y ése será el jugador de mayor edad. Para ello, dirá una palabra, preferiblemente un sustantivo. Después, el siguiente dirá otra enlazándola con la anterior.

*Por ejemplo: el jugador "A" dice la palabra "LechuGA".*

*Después el jugador "B" dice "GaTO".*

*El jugador "C" dice "ToPE".*

- El orden de turno para decir la palabra será en sentido horario, es decir, el último que la haya dicho, el siguiente será el de su izquierda.
- 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 "RENDERIZAR" no aparece en el diccionario de la RAE.*

*Según Google, es un término técnico utilizado por los animadores o productores audiovisuales, y en programas de diseño en 3D, para referirse al proceso de generar una imagen desde un modelo.*

*En este caso, la palabra sería válida y actuaría como verbo en infinitivo.*

- 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 "NORUEGO".*

**Autonomías como “GALLEGO”.**

**Provincias como “ONUBENSE”.**

**Capitales como “LOGROÑESA”.**

- Tampoco se admiten palabras en plural. Eso incluye también a las formas verbales en 2ª persona del plural.
- No se pueden repetir palabras que ya hayan salido. Es muy difícil llevar el control de todas mentalmente, pero si alguno se da cuenta, debe avisar para que el jugador de turno tenga otra oportunidad.
- Cuando un jugador no sabe que contestar, ya sea porque se ha quedado sin ideas, o porque la palabra no tenga continuación, sumará un fallo en su marcador.
- El jugador que ha fallado será el encargado de reanudar el juego. Para ello, en un bombo, se introducirán todas las letras del abecedario (excepto las letras Ñ, W y X), para decidir, mediante sorteo, cuál será la primera letra de esa nueva palabra que debe decir la persona antes mencionada.

**Por ejemplo: el juego se reanuda mediante el sorteo de las letras.**

**El jugador que ha fallado saca del bombo la letra L.**

**La nueva palabra que se le ocurre es “LIBRO”.**

**El jugador de su izquierda dirá una palabra que empiece por “BRO”.**

- Si un jugador completa el cupo de oportunidades y consigue un último fallo, caerá eliminado. Cada jugador dispone de un determinado número de fallos (comodines) según el número de participantes:

nº Jug.	nº Fallos	Descripción
<b>3</b>	3 Fallos	Al 4º Fallo cae eliminado
<b>4</b>	3 Fallos	Al 4º Fallo cae eliminado
<b>5</b>	3 Fallos	Al 4º Fallo cae eliminado
<b>6</b>	2 Fallos	Al 3º Fallo cae eliminado
<b>7</b>	2 Fallos	Al 3º Fallo cae eliminado
<b>8</b>	2 Fallos	Al 3º Fallo cae eliminado
<b>9</b>	1 Fallo	Al 2º Fallo cae eliminado
<b>10</b>	1 Fallo	Al 2º Fallo cae eliminado

- El jugador eliminado no podrá hablar ni dar pistas a otros, ya que podría ser sancionado. Lo mejor sería que se saliese del círculo y no interviniese (excepto si es para decir que se ha repetido una palabra).
- Y así, sucesivamente, los jugadores van siendo eliminados y se va completando la clasificación.
- El juego no va cronometrado, pero es preferible que éste tenga fluidez, y cada uno diga la primera palabra que se le pasa por la cabeza. Pero habrá momentos en que a algún jugador se le atasque la palabra a la hora de contestar, por lo que se le aplicará un conteo de unos 10 segundos para que la suelte. Si no lo hace, fallará la prueba.
- Si una palabra, al escucharla, resultase complicada de entender, el jugador que la diga podrá escribirla en la pizarra, y lo hará con letras mayúsculas para una correcta visualización.

## RESTRICCIONES

- Cuando un jugador haya dicho su palabra, ésta será inamovible, y pasará el turno al siguiente. Dicho de otra manera, no podrá cambiarla porque le parezca demasiado sencilla. Como excepción, sólo podrá cambiar de palabra si ésta ya se había dicho anteriormente.

## OBJETIVO

- El objetivo del juego es encadenar palabras (la última sílaba de la palabra con la primera de la siguiente) y quedar como único superviviente para ganar el juego. El que lo consiga será el ganador.
- El jugador que sea capaz de ganar el juego sin fallos, se llevará la única Estrellita que hay en juego.

## 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

	 <b>TARJETA NEGRA</b>
	<b>Jugando: Suma un Fallo</b> <b>Eliminado: -1 Punto en el Torneo</b>

	<b>TARJETA AMARILLA</b>
	<i>Cuando un jugador intenta ayudar a otro diciéndole una palabra o dándole pistas.</i>