



Con el juego CIFRAS Y LETRAS los jugadores tienen la oportunidad de sentirse como en el popular programa de televisión. Competirán por conseguir LA PALABRA MAS LARGA y LA CIFRA EXACTA.

**Contenido**

- 1 tablero de juego para „LA PALABRA MAS LARGA“
- 1 tablero de juego para „LA CIFRA EXACTA“
- 24 tarjetas con cifras
- 120 cartas
- 1 reloj de arena
- 3 dados con 10 caras



Ravensburger Spiele® Nr. 26 455 1  
 Un juego para 2–6 jugadores de 8–99 años  
 Autor: Armand Jammot  
 Diseño: DE Ravensburger, Brand Package Design  
 Ilustración: Brand Package Design

## LA CIFRA EXACTA

### Objetivo del juego

Encontrar la cifra exacta que muestran los 3 dados, o aproximarse a la misma, sumando, restando, multiplicando o dividiendo los 6 números obtenidos de las 6 tarjetas.

### Preparación del juego

Antes de la primera partida, se han de separar las tarjetas con cuidado. Hay que preparar el bloc de notas, el lápiz para anotar los puntos, el reloj de arena y los 3 dados.

El tablero de juego de LA CIFRA EXACTA, se ha de colocar sobre la mesa de modo que sea visible para todos los jugadores.

Las 24 cartas se mezclan y se reparten en dos montones más o menos iguales y se colocan en su casilla correspondiente. Los jugadores deciden el número de puntos que han de obtener o la duración del juego.

### Desarrollo del juego

Se designa un jugador como animador del juego.

El animador del juego alinea boca arriba 6 fichas tomadas de los montones sobre las casillas del tablero de juego. Finalmente el animador de juego tira los tres dados y los coloca en el lugar correspondiente sobre el tablero de juego.

El dado rojo corresponde a las unidades, el dado verde corresponde a las decenas y el dado azul corresponde a las centenas. Si el dado azul mostrara un 0, habrá que tirarlo nuevamente hasta que salga otra cifra.

Posteriormente el animador de juego le da la vuelta al reloj de arena. Éste es el tiempo que los jugadores tienen para pensar, sumar, restar, multiplicar y dividir, e intentar sacar la cifra exacta o aproximarse todo lo que pueda.

### Comprobar el resultado y la puntuación

Cuando el tiempo se termina, cada jugador por turnos dice su resultado. El primero que diga „cifra exacta“ expone sus cálculos:



Ejemplor:  $10 \times 25 = 250$ ;  $250 \times 3 = 750$ ;  $750 + 6 = 756$

3

1. Si la solución es correcta, el jugador se anota 6 puntos.
2. Si la solución no es correcta, los demás jugadores se anotan cada uno los 6 puntos.

Si ningún jugador encuentra la cifra exacta, el que más se acerca da su resultado:

1. Si la solución es correcta, el jugador se anota 3 puntos.
2. Si la solución no es correcta, los demás jugadores se anotan cada uno los 3 puntos.

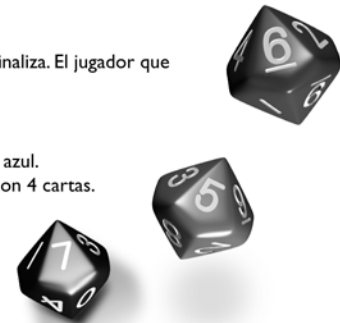
De este modo se ha terminado la ronda. El jugador que haya dado la solución será el siguiente animador, y comienza con una nueva ronda y 6 nuevos números.

### Fin del juego

Una vez transcurridas las rondas acordadas el juego finaliza. El jugador que mayor puntuación haya obtenido es el ganador.

### Para los más jóvenes

Los más jóvenes pueden jugar sin hacer uso del dado azul. Se dejan por tanto las centenas a un lado, y se juega con 4 cartas.



## LA PALABRA MAS LARGA

### Objetivo del juego

El objetivo del juego es construir la palabra más larga utilizando las 9 letras y bajo la presión del tiempo. Como en el programa de televisión, son aceptados todos los nombres comunes, así como los participios de pretérito y de presente de los verbos transitivos.

### Preparación de juego

Antes de la primera partida, se han de separar las tarjetas con cuidado. Hay que preparar el bloc de notas, el lápiz para anotar los puntos y el reloj de arena. Se monta el tablero de juego de LA PALABRA MAS LARGA y se ha de colocar sobre la mesa de modo que sea visible para todos los jugadores.

Las cartas para las consonantes (parte posterior roja) y las vocales (parte posterior azul) se separan entre sí y se mezclan, colocándolas posteriormente en 2 montones sobre el tablero de juego donde les corresponda. Los jugadores deciden el número de puntos que han de obtener o la duración del juego.

4



### Desarrollo del juego

Se designa un jugador como animador del juego. Un jugador tras otro elige **consonante o vocal**, y el animador va colocando una seguida de otra, las cartas boca arriba, hasta que haya 9 cartas.

Posteriormente el animador gira el reloj de arena y cada jugador intenta formar una palabra con 9 letras, o una con el mayor número de letras posible. Cuando el tiempo ha transcurrido cada jugador dice el número de letras que ha conseguido formar. El jugador que mayor número de letras diga, puede decir su palabra en voz alta. El jugador que haya formado la palabra más larga es el nuevo animador; y se comienza con otra ronda.



En caso de que dos o más jugadores empatasen, el jugador que se encuentre más cerca a la derecha del animador es el que podrá decir su palabra.

### Comprobar las palabras y la puntuación

El animador comprueba que el número de las letras y la palabra son correctas.

1. **Si la palabra es correcta** el jugador se anota el número de letras que tiene la palabra.
2. **Si la palabra no fuera correcta** el resto de jugadores toman los puntos para sí.

De este modo finaliza la ronda.

El jugador que pudo decir su palabra será el nuevo animador; y comienza así una nueva ronda con nuevas vocales y consonantes.

### Fin del juego

Una vez transcurridas las rondas acordadas el juego finaliza. El jugador que mayor puntuación haya obtenido es el ganador.

### Para los más jóvenes

Para los más jóvenes: el juego se desarrolla tal como se ha indicado anteriormente pero los jugadores solo toman SIETE letras y el tiempo de reflexión es el doble: 2 relojes de arena.

### Cifras y Letras

Los jugadores jugarán 3 veces por lo menos, una a LA CIFRA EXACTA y dos a LA PALABRA MAS LARGA.

El jugador que mayor puntuación haya obtenido tras estas tres rondas es el ganador.