



## CONTENIDO:



1 Tablero



116 Cartas



4 Peones



1 Dado



1 Bolsa y letras del alfabeto

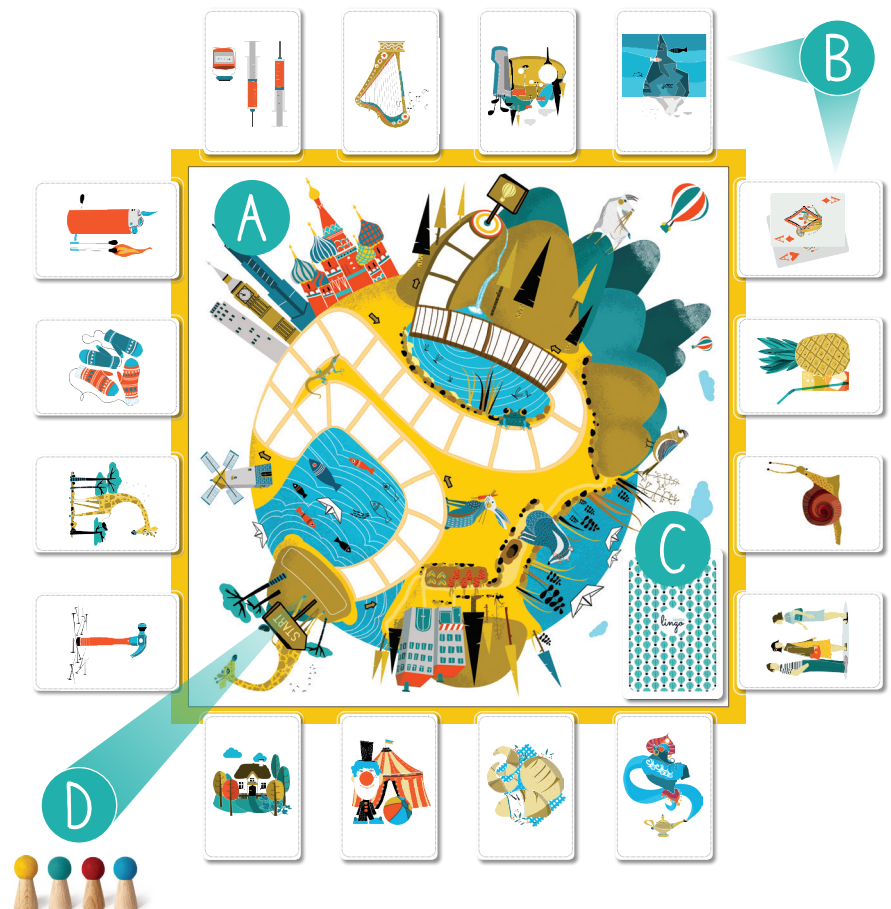
¿Quieres poner tus neuronas a trabajar, desarrollar la imaginación, expandir tu vocabulario y atar cabos para cumplir tus objetivos? Bienvenid@ a Lingolandia. El juego está diseñado de dos a ocho jugadores, para todas las edades, que busquen algo más de un juego. Basados en la competición sana, los jugadores mejorarán su ortografía y el conocimiento de la primera letra de cada palabra utilizada, ampliarán su vocabulario no solo en su lengua materna, sino también en idiomas secundarios; aprendiendo a usar una combinación lógica de todos los conocimientos que han aprendido.

*No existe una sola solución correcta en Lingolandia, por ese motivo; cada juego es una aventura original.*

## INSTRUCCIONES Y REGLAS

Antes del primer juego, pega las letras de la hoja de pegatinas en las fichas de madera.

1. Los jugadores desplegarán el tablero **A** y colocarán las cartas de juego en los lugares correctos del mismo **B**. Las cartas restantes se colocarán en una pila principal en el Lugar indicado del tablero **C**.
2. Según el número de jugadores, se colocarán los peones en la casilla de INICIO **D**. Si hay más de cuatro jugadores, se harán equipos que usarán la misma figura.
3. Antes del comienzo del juego, es posible sacar de la bolsa todas las letras que los jugadores no quieran usar durante el juego. La razón es que puede haber muy pocas palabras en el idioma en el que se jugará el juego (por ejemplo, para el Español, se recomienda eliminar X, Y, W).
4. El orden de los jugadores vendrá determinado por las letras que cada jugador saque de la bolsa al inicio. El que saque la letra más cercana al comienzo del alfabeto va primero. El orden de juego continuará en el sentido de las agujas del reloj. Una vez que los jugadores se hayan familiarizado con las cartas visibles en juego, el juego puede comenzar.



## ¿CÓMO JUGAR?

El primer jugador saca una letra y tira el dado.

**Si el dado cae en 2, 3, 4 o 5, el jugador jugará su turno.**

- El número que salga dictará cuántas palabras que comienzan con la letra elegida, el jugador deberá encontrar en las cartas visibles del juego. Cada jugador solo puede usar **un término o expresión** una vez en cada turno. No se permite la repetición de ninguna palabra en un turno.

Las ilustraciones en cada carta sugieren muchas palabras. Esto crea la posibilidad de que cada jugador interprete cada carta de manera diferente. Sin embargo, un turno solo se puede considerar completado con éxito si existe una conexión lógica entre la palabra que elige un jugador y la ilustración de la carta.

- El turno finaliza cuando el jugador aporta **aporta tantas palabras como su tirada del dado** al inicio del turno. Luego, el jugador mueve su figura la cantidad correspondiente al mismo número.
- **Si un jugador no completa su turno** (or no encontrar suficientes palabras), permanece en el mismo lugar en el tablero de juego.

## FIN DEL TURNO

**Todas las cartas usadas** se colocan en la parte inferior del mazo principal y se llenan los espacios que faltan en el tablero.

**Todas las letras usadas** al final de un turno se colocan en la caja del juego. Si se han utilizado todas las letras de la bolsa, la bolsa se llenará con las letras ya utilizadas.

Una vez que un jugador ha jugado su turno, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

## FINAL DEL JUEGO

**El ganador es el jugador que llega primero a la casilla de meta.** Si más de un jugador llega a la meta al mismo tiempo, se declarará un empate y la victoria será compartida.

## LAS VARIACIONES

Las reglas del juego se pueden adaptar dependiendo de la edad de los jugadores.

- Límite de tiempo para completar un turno, por ejemplo: 1 minuto
- Idioma del juego: se hace hincapié en la forma escrita de la palabra en el caso de los idiomas extranjeros (p. ej., en inglés, J - se pronuncia "Ll").

Luego, cada carta que se ha jugado se coloca frente a cada jugador para dejar en claro que la carta se ha usado o que el jugador no completó su turno.

Una vez que un jugador haya terminado su turno, los otros jugadores del juego tendrán la oportunidad de encontrar algunas palabras.

Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador podrá elegir una de las cartas sobre la mesa para decir una palabra, y al hacerlo, avanzar una casilla.

**Si el dado muestra un símbolo especial, se jugará una ronda en grupo.**

En la ronda de grupos, **cada jugador busca** las palabras en las cartas a la vez. Los jugadores tienen que señalar una carta con el dedo y nombrarla. Si la palabra y la carta están conectadas, el jugador colocará la carta frente a él. La ronda grupal termina cuando uno de los jugadores tenga **tres cartas frente** a él o cuando los jugadores no puedan encontrar más palabras en las cartas. Al final de la ronda de grupos, cada jugador avanza el número de espacios correspondiente al número de cartas que ganó en la ronda.

El juego se reanuda con el jugador que tiró los dados en último lugar ya que, al comenzar la ronda de grupos, no llegó a jugar su propio turno.

## EJEMPLOS DE CONEXIONES DE PALABRAS FORMADAS PARA UNA CARTA:

