

SBLAP

Unos seres del espacio exterior han llegado a la tierra, desean comunicarse con nosotros, pero... necesitan aprender nuestro idioma. Con SBLAP debes decir palabras para que los extraterrestres aprendan a comunicarse. En este juego necesitarás rapidez, agudeza visual, creatividad y memoria.

1. Reparte todas las cartas entre los jugadores de forma más o menos equitativa, no importa si un jugador tiene alguna carta más.

2. Cada jugador formará un mazo de cartas frente a él. Las cartas deben estar boca abajo sin que las vea nadie.

3. El jugador con la cara más rara comenzará la partida, este jugador debe sacar una carta y ponerla boca arriba en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj todos los jugadores irán sacando una carta y poniéndola en el montón central.

En el momento en que coincidan dos cartas con el mismo extraterrestre o la misma letra, cualquiera de los jugadores puede tapar con su mano la pila central, el jugador que haya sido más rápido debe decir una palabra que empiece por la letra que ha tapado. Coge el mazo de cartas central y, mofándose, lo reparte como desee entre el resto de jugadores. Este jugador sacará una nueva carta para continuar el juego. Las cartas que reciben los jugadores se añaden por abajo a su mazo de juego.

4. El juego continúa de la misma forma, en el momento que vuelvan a coincidir dos extraterrestres o dos letras, cualquiera de los jugadores puede tapar con su mano el mazo central, en ese momento debe decir primero la palabra anterior y añadir una nueva palabra que empiece por la letra que acaba de tapar.

De esta forma se irá generando una secuencia de palabras que debe memorizarse. Si al decir la secuencia de palabras se comete un error, o si una palabra no es válida por un error ortográfico, o se ha equivocado al tapar porque no hay coincidencia, el jugador se quedará con el mazo central y sacará una nueva carta para continuar el juego. La secuencia de palabras se elimina y empieza a construirse de cero.

5. El jugador que se quede sin cartas gana la partida.

Variantes del juego, jugar no solo con palabras reales sino con palabras en otros idiomas, inventadas y sonidos.



EDIGráfica
games

