

LAST LETTER

Marca: ThinkFun

Edad: 8 años +

Jugadores: +2

Incluye: 61 tarjetas ilustradas • Instrucciones

Sobre el juego:

¡Una nueva versión del clásico juego Last Letter! 61 ingeniosas ilustraciones permiten innumerables interpretaciones y una experiencia única cada vez que juegas. ¡Un juego rápido y divertido que inspirará creatividad, risa y pensamiento rápido!

Objetivo:

Ser el primer jugador en deshacerse de sus cartas.

Preparación del juego:

Baraja todas las cartas y reparte cinco cartas boca abajo a cada jugador. Coloque una carta boca arriba en el centro de la mesa para crear la pila de descarte. Las cartas restantes se pueden dejar a un lado para futuros juegos.

Desarrollo del juego:

1. Cuando todos los jugadores estén listos, el crupier mira la carta en la pila de descarte y dice en voz alta una palabra que representa algo representado en esa tarjeta, por ejemplo.

"¡Observar!"

2. Todos los jugadores (incluido el crupier) ahora miran sus cinco cartas y corren para encontrar algo representado en cualquiera de ellas que comience con la última letra de la palabra que acaba de llamar. Si la palabra era "Observar", los jugadores deberán pensar en una palabra que comience con la letra "R", por ejemplo. "Robar".

¡OBSERVAR! ¡ROBAR!

3. Una vez que un jugador encuentra una palabra aceptable representada en una de sus cinco cartas, grita la palabra y coloca la carta correspondiente en la parte superior de la pila de descarte. Todos los jugadores ahora buscan encontrar una palabra que comience con esta nueva última letra.



LAST LETTER

4. Si dos o más jugadores dicen en voz alta una palabra aceptable al mismo tiempo, el primero de esos jugadores en colocar su carta en la pila de descarte gana el empate. Todos los demás jugadores involucrados en el empate deben conservar sus cartas.
5. El juego continúa hasta que un jugador descarta su última carta. ¡Este jugador es el ganador!

Palabras aceptables e inaceptables:

- ¡La misma palabra solo se puede usar una vez por juego!
- Los objetos específicos son aceptables, p. Ej. "Sol", "collar" o "huevos".
- Las acciones son aceptables, p. Ej. "Correr", "comer" o "pensar", pero solo si alguien o algo en la imagen está claramente representado realizando la acción.
- Las palabras categóricas son aceptables, p. Ej. en referencia a un león, las palabras "depredador", "mamífero" o "carnívoro".
- Se aceptan emociones u otros conceptos similares (si la imagen los representa de forma obvia)
-p.ej. un león tiene una espina en la pata y muestra una expresión de dolor. Los jugadores pueden gritar "dolor", "angustia" o "sufrimiento".
- Una palabra que no esté representada con precisión no es aceptable, p. Ej. si un personaje se muestra sin una expresión en particular, el jugador no puede asignar una emoción ("feliz") o darle un nombre al personaje ("Josh").
- En todos los casos, los jugadores deciden qué palabras son aceptables. En caso de desacuerdo, el juego se detiene y los jugadores votan. El voto de los jugadores se puede utilizar para romper cualquier empate.

Variaciones:

- Para un desafío creativo adicional, intente cambiar las reglas de palabras aceptables, como "sin colores", "sólo palabras de acción", "nada que un humano esté haciendo" o "sólo adjetivos".
- Last Letter™ también puede ser un gran generador de vocabulario para idiomas extranjeros. Intente jugar usando sólo palabras en francés, o solo en español, o en cualquier otro idioma que desee practicar.