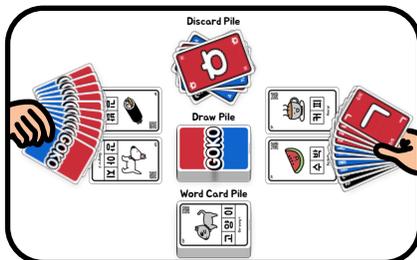


Cartas de Letras



Cartas de Especial



Ejemplo de preparación de juego para 2 jugadores

Preparativos

- 1 Baraja las Cartas de Consonante, Vocal y Especial y reparte 10 cartas boca abajo a cada jugador.
- 2 Revisa tus cartas y asegúrate de que nadie más las vea.
- 3 Coloca las cartas sobrantes boca abajo al centro para formar el mazo de robo.
- 4 Si al iniciar la partida un jugador tiene la Carta “Bomba”, cada jugador roba 1 carta al azar de su mano y él empieza el juego. Una vez usada, descartar la Carta Bomba en la pila de descarte.
- 5 Si nadie tiene la Carta Bomba, designen al primer jugador eligiendo al mejor o peor bailarín de K-Pop del grupo (pueden hacer un mini “dance-off”). El turno avanza en sentido de las agujas del reloj.
- 6 Después de recibir tus Cartas de Letras, reparte 3 Cartas de Palabra a cada jugador. De esas tres, cada quien conserva 2 y devuelve la restante al mazo de Palabras.
 - Cada Carta de Palabra muestra una palabra distinta y puntuaciones diferentes en cada cara. El jugador debe elegir y usar solo un lado.
- 7 Coloca el resto de las Cartas de Palabra en el centro para formar la pila de Palabras.

Tu Turno

- 1 Roba 2 cartas del mazo de robo o de la pila de descarte.
- 2 Durante tu turno puedes:
 - Intercambiar Cartas de Letras con otros jugadores (no tiene que ser 1:1).
 - Robar cartas usando la Carta “Dámela” o la Carta “Todos Denme”.
 - Completa tus Cartas de Palabra formando cada Carta de Palabra con las cartas Consonantes, Vocales y/o los Comodines de tu mano (por ejemplo la carta con el signo de pregunta puede reemplazar una Consonante o Vocal).
 - Descartar las Cartas de Letras que no necesites (NO robes cartas nuevas hasta cerrar tu turno).
- 3 Al completar una Carta de Palabra:
 - Toma 3 nuevas Cartas de Palabra, elige 1 y coloca las otras al fondo del mazo.
 - Aparta la(s) Carta(s) de Palabra completada(s) y lleva tu puntuación hasta ganar.
- 4 Termina tu turno con exactamente 10 cartas en la mano, robando o descartando lo necesario.

Ej. Si tienes 13 Cartas de Letras, descarta 3 para acabar tu turno.
Ej. Si tienes 2 Cartas de Letras, roba 8 para acabar tu turno.
- 5 Si el mazo de robo se agota, barajea la pila de descarte y colócala debajo del mazo de robo. La Carta Bomba regresa al juego al barajear el descarte.
- 6 Consonantes dobles y combinaciones vocálicas
 - Consonantes dobles: ㅌ, ㅍ, ㅊ, ㅋ, ㆁ - necesitas 2 consonantes iguales.
 - Combinaciones de vocales: ㅑ = ㅏ + ㅣ, ㅓ = ㅓ + ㅣ
 - El Comodín no cuenta como consonante doble, pero puede reemplazar una consonante.
- 7 ¡El primer jugador que junte 20 puntos GANA! (Suma los puntos indicados en la esquina superior izquierda de cada Carta de Palabra completada).