

SCRABBLE™

El juego de las palabras cruzadas

DASH

REGLAS DE JUEGO

Edad: a partir de 10 años / Jugadores: 2 a 4

OBJETIVO

Ser el primero en obtener 5 cartas Dash.

ELEMENTOS DEL JUEGO

86 cartas de letras separadas en vocales y consonantes, 19 cartas Dash y 1 reglamento.

PREPARACIÓN

Separar las cartas en tres mazos de acuerdo a su color. Las cartas azules corresponden a las vocales, las cartas verdes corresponden a las consonantes y las rojas son las cartas Dash. Mezclar cada mazo por separado y repartir a cada jugador tres vocales y cuatro consonantes. Las cartas restantes se colocan en el centro de la mesa separadas en sus respectivos mazos boca abajo.



¡A JUGAR!

Cada jugador deberá levantar sus siete cartas procurando que el resto de los jugadores no pueda verlas. Estas serán las cartas de la mano: se recomienda mirarlas con atención y ordenarlas visualizando posibles palabras.

El primer jugador da vuelta la primera carta del mazo de cartas Dash, deberá hacerlo en dirección opuesta a él para evitar ver la carta antes que los demás (esto le daría algo de ventaja). A continuación, todos los jugadores intentarán ser los primeros en formar una palabra, según lo que dice la carta Dash, usando las letras de su mano.

Por ejemplo, la carta Dash dice "Palabra de 4 letras", por lo tanto, todos los jugadores deberán competir para formar palabras de 4 letras. Amalia tiene en su mano las letras A, T, L, M, N, O y E y rápidamente forma la palabra MANO. Amalia gana la carta Dash.



El primer jugador en formar una palabra sobre la mesa gana la carta Dash.

Importante: Para realizar una jugada, basta con poner las cartas en la zona de juego (mesa u otra superficie). No es necesario que estén en el orden correcto. En el ejemplo anterior, si la jugadora baja las cartas en el orden ANOM, gana de todas formas. El ganador de la carta Dash será la primera persona que juegue la palabra sobre la mesa, no la primera persona que diga la palabra y luego la juegue.

El jugador que gana descarta las cartas que utilizó para formar la palabra colocándolas en la parte inferior del mazo al que corresponden. Luego deberá robar nuevas cartas para volver a tener un total de 7, eligiendo si quiere robar del mazo de vocales, de consonantes o de ambos.

El siguiente jugador da vuelta otra carta Dash y los jugadores nuevamente competirán por ser los primeros en formar una palabra según lo que la carta indique.

Atención: si nadie pudiera formar una palabra según lo que dice la carta Dash, dicha carta se devuelve a la parte inferior del mazo y se roba una nueva carta.

Si se produce un empate porque se juegan varias palabras a la vez, nadie gana la carta Dash. Ésta se devuelve a la parte inferior del mazo correspondiente y los jugadores que empataron vuelven a tomar las cartas bajadas. Se da vuelta otra carta Dash y el juego continúa.

INTERCAMBIO DE CARTAS

Si un jugador no puede formar una palabra con las letras de su mano, puede intercambiar cualquier cantidad de cartas por cartas nuevas del mazo que él elija. Al hacer esto, perderá el turno mientras sus oponentes juegan para obtener la carta Dash. En un juego de dos jugadores, si el oponente logra formar una palabra según las indicaciones gana automáticamente la carta Dash.

Las cartas descartadas se barajan en los respectivos mazos después de que el jugador haya tomado nuevas cartas.

GANADOR

El primer jugador que obtenga 5 cartas Dash gana el juego.

CARTAS DASH

Longitud de palabra: La consigna es formar una palabra válida con la cantidad exacta de letras indicadas. Las cartas “Qu” y “CH” cuentan como una letra.

Tipo de palabra: La consigna es formar una palabra válida que puede ser un verbo o un nombre propio según se indique. Un **verbo** es una palabra que describe una acción, y un **nombre propio** es una palabra que se aplica a seres animados o inanimados para designarlos y empieza con mayúscula, por ejemplo: Argentina o Carmen.

Si formás una palabra que puede ser un nombre propio, pero no está claro, podés jugarla siempre y cuando digas de qué nombre se trata. Por ejemplo, podés jugar “LEÓN” y decir que se trata de “León Trotsky” para demostrar que es un nombre.



Letra específica:

- Cuando se da vuelta una carta Dash que dice “Termina con ___” el jugador que dio vuelta la carta, luego da vuelta una carta del mazo de vocales. Los jugadores usarán esa carta como su carta de letra, no tienen que tener dicha carta en su mano.

- Cuando se da vuelta una carta Dash que dice “Tiene una ___” o “Empieza con ___” el jugador que dio vuelta la carta, luego da vuelta otra carta cualquiera de la parte superior del mazo de vocales o de consonantes según su elección. Los jugadores

también usarán esa carta como su carta de letra, es decir que no tienen que tenerla en su mano.

Por ejemplo, Marcos da vuelta la carta Dash “Tiene una ___”. Luego opta por dar vuelta una consonante de la parte superior del mazo y sale una D. Amalia tiene en su mano las letras B, A, T, R, M, E, y F y rápidamente coloca en la mesa las letras E, B y A para formar DEBA. La carta con la letra D se descarta junto con el resto de las cartas jugadas.



NOTA: Se recomienda descargar la aplicación Lexicon de Scrabble® en un dispositivo móvil para validar jugadas.

Para dar mayor agilidad al juego:

- Se eliminan las letras W, X, y Z por considerarse difíciles de jugar en el idioma castellano.
- La LL se deberá jugar con dos L, la CH sin embargo tiene carta propia.
- En la carta de la letra Q se añade la U (Qu) para facilitar la colocación de esta consonante y no obligar al jugador a esperar la U para poder jugarla. Cuando se juega la carta de la Q (Qu) deberá jugarse detrás la vocal siguiente de la palabra, por ejemplo: Qu + E + S + O.
- Cuando se juega una carta “Termina con ___”, se debe tomar una vocal, ya que según la consonante que se tomara, resultaría muy difícil e incluso imposible formar una palabra (por ejemplo, palabras acabadas en T o en B o en F, etc.)

