

SCRABBLE™

El juego de las palabras cruzadas

O R I G I N A L

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

OBJETIVO

Obtener la mayor cantidad de puntos formando palabras en el tablero.

ELEMENTOS DEL JUEGO

1 tablero, 100 fichas de letras, 4 atriles, 1 bolsa de fichas, 1 reglamento.

LETRAS

Hay 98 fichas de letras con puntaje y 2 fichas en blanco sin valor numérico. Las fichas en blanco se pueden usar como cualquier letra del abecedario y una vez que se utilizan, la letra representada no puede cambiar a lo largo del juego.

PREPARACIÓN

Colocar el tablero en el centro de la mesa, cada jugador toma un atril donde colocará sus fichas sin que puedan ser vistas por los demás jugadores. Se colocan todas las fichas en la bolsa, para ver quien empieza, cada jugador toma una ficha y quien haya obtenido la más cercana a la "A" será el primero en jugar (una ficha en blanco le gana a una "A").

Se devuelven todas las fichas a la bolsa y por turnos, cada jugador deberá tomar siete y colocarlas en su atril. Los turnos avanzan en el sentido de las agujas del reloj.

Designar un jugador para que anote los puntajes (lápiz y papel no incluidos).

¡A JUGAR!

Formar la primera palabra

El primer jugador deberá combinar dos o más fichas en el tablero vertical u horizontalmente, poniendo una letra en la casilla central (estrella) para formar una palabra. No se permite formar palabras en diagonal.

Los puntos del turno se calculan sumando los puntos de las letras y los valores que indican las casillas especiales.

Por ejemplo: Walter tiene en su atril las fichas A E O T R N M y forma TREN.



En este caso, la "T" suma 1 punto, la "R" suma 1, la "E" suma 1 y la "N" suma 1 para un total de 4 puntos.

La casilla del centro del tablero cuenta como una casilla de doble palabra, por lo que el puntaje final sería 8.

Al finalizar el turno cada jugador debe anunciar los puntos obtenidos a la persona que lleva el puntaje. Luego deberá robar del pozo la cantidad de fichas jugadas quedando con siete fichas en el atril.

Siguiente turno

El segundo jugador, y luego cada jugador en turno, tiene la opción de intercambiar fichas, pasar o añadir una o más fichas al tablero para formar nuevas palabras de dos o más letras.

Todas las fichas que se usen en ese turno y los turnos subsiguientes deberán ser colocadas en una línea continua, horizontal o vertical.

Si las fichas tocan otras fichas en líneas adjuntas, tienen que formar palabras completas, estilo crucigrama, con todas las fichas.

No se permite añadir fichas a varias palabras ni formar nuevas palabras en diferentes partes del tablero en un mismo turno.

El jugador obtiene puntos de todas las palabras formadas o modificadas durante su turno. Si se forma más de una palabra, las letras comunes se cuentan en los puntos de cada palabra (si están en casillas con puntaje extra se añade el valor de la casilla).

Casillas de puntos extra

El tablero incluye casillas de puntos con valores adicionales.

Si una palabra se coloca sobre casillas de puntos extra tanto de letra como de palabra, primero se suman los puntos extra de la letra y luego se duplica o triplica el valor de la palabra.

Los puntos extra de casillas especiales solo se cuentan en el turno en que se formó la palabra sobre éstas.

Si bien la ficha en blanco no tiene valor, si se coloca sobre una casilla de doble o triple palabra, sí se duplica o triplica el valor de la palabra. Si se coloca sobre una casilla de doble o triple valor de letra, el valor de la ficha en blanco es cero.

ARMADO DE PALABRAS

Hay cinco maneras de formar palabras:

1. Añadiendo una o más fichas al principio o al final de una palabra del tablero, o tanto al principio como al final.

Por ejemplo, TREN se convierte en ESTRENO.



La S se encuentra en una casilla de doble letra, por lo que los puntos de la letra se duplican $1 \times 2 = 2$. Los puntos extra de la casilla del centro no se aplican esta vez.

2. Poniendo una palabra que forme ángulo recto con una palabra del tablero. La nueva palabra tiene que hacer uso de una letra de la palabra del tablero.

Por ejemplo, RES se añade a la T que ya está en el tablero para formar TRES.



TRES = 8 puntos.

(T1 R1 E1 S1)

Total: $(1 + 1 + 1 + 1) \times 2 = 8$.

3. Poniendo una palabra completa paralela a una palabra ya formada de modo que las letras juntas también formen palabras completas.

Por ejemplo, se forma la palabra MES, y se forma, así, también ME, EN y SO.



$$\begin{aligned} \text{MES} &= (3 \times 2) + 1 + (1 \times 2) = 9 \\ \text{ME} &= (3 \times 2) + 1 = 7 \\ \text{EN} &= 1 + 1 = 2 \\ \text{SO} &= (1 \times 2) + 1 = 3 \\ \text{Total} &= 9 + 7 + 2 + 3 = 21 \end{aligned}$$

En este ejemplo, más de una palabra fue formada en un turno y se cuentan los puntos de todas. Las letras comunes se cuentan (con el valor extra total, si están en casillas especiales) en los puntos de cada palabra.

4. También se puede crear una palabra nueva añadiendo una letra a una palabra existente.

Por ejemplo, MESES se forma uniéndose con la palabra ESTRENO, creando también ESTRENOS.



La primera S de MESES está en una casilla de triple letra para un total de 9 puntos.

ESTRENOS equivale a 8 puntos para un total de 17 puntos de ambas palabras.

5. La última variación es hacer un "puente" con dos o más letras de palabras paralelas en el tablero. Esta posibilidad puede aparecer desde la cuarta jugada en adelante.

Por ejemplo, CA, AM, LO, se colocan entre una R y una E en el tablero para formar CAMELO.



CAMELO se forma para un total de 48 puntos con la C sobre la casilla doble palabra y la L también sobre una doble palabra:

$$\begin{aligned} \text{C3} + \text{A1} + \text{R1} + \text{A1} + \text{M3} + \text{E1} + \text{L1} \\ + \text{O1} = 12 \times 2 \times 2 = 48 \end{aligned}$$

A veces una palabra puede cruzar dos o más casillas especiales. Los puntos de la palabra se duplican y se vuelven a duplicar (cuatro veces la puntuación de la palabra total); o triplican y vuelven a triplicar (9 veces la puntuación de la palabra total).

INTERCAMBIAR FICHAS

Un jugador puede usar su turno para intercambiar una, algunas o todas las fichas de su atril. Intercambiar fichas cuenta como un turno.

PASAR

Un jugador puede pasar y perder el turno, pueda o no formar una palabra. Si todos los jugadores pasan dos veces seguidas, se acaba el juego.

PALABRAS PERMITIDAS

Se puede formar cualquier palabra que se encuentre en un diccionario estándar, con la excepción de palabras de una sola letra, abreviaturas, prefijos, sufijos y palabras compuestas que se escriben con guion. Se recomienda descargar la aplicación Lexicon de Scrabble® en un dispositivo móvil para validar jugadas.

Una vez que se coloca una pieza en el tablero, no se puede mover salvo que la palabra sea desafiada con éxito.

DESAFIAR PALABRAS

Un jugador puede desafiar una palabra buscándola en un diccionario previamente acordado por todos o consultando el Lexicon de Scrabble®. Si la palabra desafiada no es aceptable, el jugador retira sus fichas y pierde su turno.

Importante: No se permite usar un diccionario o guía de vocabulario para buscar palabras que se puedan formar con fichas de los atriles mientras un juego está en curso.

50 PUNTOS ADICIONALES

El jugador que use sus siete fichas en un turno gana 50 puntos además del puntaje correspondiente a su jugada. Los 50 puntos se añaden después de duplicar o triplicar los puntos de una palabra.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando:

- ya no hay fichas en la bolsa y uno de los jugadores usó todas las fichas de su atril
- se formaron todas las palabras posibles
- todos los jugadores pasaron dos veces seguidas

Después de sumar todos los puntos, se restan del puntaje de cada jugador los puntos de sus fichas no jugadas. Si uno de los jugadores usó todas sus fichas, se añaden a su puntaje final los puntos de las fichas que los demás jugadores no utilizaron.

Por ejemplo, si a Walter le queda una X y una A al final del juego se le restan 9 puntos del puntaje final. Mientras que, a Susana, que usó todas sus fichas se le añaden 9 puntos a su puntaje final.

GANADOR

Gana el jugador que haya obtenido mayor cantidad de puntos.

ACLARACIONES

- Se puede usar una misma palabra más de una vez en el tablero.
- Se permite usar palabras en plural.
- Los puntos extra de las casillas de puntos solo se cuentan en el turno en que se formó la palabra sobre estas.
- Después de que un jugador use todas sus fichas y la bolsa quede vacía, el juego se acaba. En algunos casos, ningún jugador logra deshacerse de todas sus fichas. Si esto ocurre, el juego continúa hasta que se hayan hecho todas las movidas posibles. Si un jugador no puede mover, pierde su turno y le toca al siguiente jugador.

Lexicon de Scrabble® es una aplicación desarrollada por la Federación Internacional de Scrabble en Español. Más información en <http://fisescrabble.org/>

Para información sobre torneos y partidas de Scrabble en Argentina, podés contactar a la Asociación Argentina de Scrabble <http://www.scrabble.org.ar/>



www.ruibalgames.com

[f /ruibaljuegos](https://www.facebook.com/ruibaljuegos)

[@ruibaljuegos](https://www.instagram.com/ruibaljuegos)

[@ruibaljuegos](https://twitter.com/ruibaljuegos)

©2018 Mattel. All Rights Reserved. MATTEL, Scrabble and associated trademarks and trade dress are owned by Mattel.