

# SCRABBLE®

C R O S S W O R D G A M E

## REGLAS DE JUEGO

### PARA 2, 3 6 4 JUGADORES

#### CONTENIDO:

Un tablero de juego, 103 fichas con letras, bolsa para las fichas, 4 portafichas.

En el juego de Scrabble los jugadores forman, como en un crucigrama, palabras entrelazadas, sobre el tablero, utilizando fichas con letras que tienen diferentes valores. Cada uno de los jugadores compite para obtener un puntaje alto aprovechándose de los valores de las letras y de las casillas premiadas que aparecen en el tablero.

#### PREPARACION PARA EL JUEGO

Se colocan todas las fichas de manera que no se vean las letras y se ponen al lado del tablero, en la bolsa o en cualquier otro recipiente y se mezclan. Cada jugador extrae una ficha para determinar quién será el primero en comenzar. Al jugador que extraiga la letra más cercana al comienzo del abecedario, le corresponde el primer turno. Una ficha en blanco prima sobre todas las demás. Las fichas extraídas se vuelven a poner junto con las demás y se mezclan de nuevo. A continuación cada jugador extrae siete letras nuevas y las coloca en su portafichas.

#### EL JUEGO

1. El primer jugador combina dos o más de sus letras para formar una palabra y la coloca sobre el tablero, bien sea en sentido horizontal o vertical, colocando una de las letras en la casilla central ★. Las palabras en sentido diagonal no están permitidas.
2. Cada jugador finaliza su turno contando y anunciando el puntaje correspondiente a ese turno. A continuación el jugador extrae tantas letras nuevas como haya colocado en el tablero, de manera tal que siempre conserve siete letras en su portafichas.
3. El turno de jugar se cede hacia la izquierda. El segundo jugador, y sucesivamente todos los demás a medida que les corresponda el turno, añade una o más letras a las que ya están sobre el tablero,

formando nuevas palabras. Todas las letras empleadas durante un turno deben colocarse en una línea horizontal o vertical del tablero y deben formar una palabra completa. Si al hacerlo tocan otras letras en líneas adyacentes, deben formar palabras completas con dichas letras, como en un crucigrama. El jugador obtiene la totalidad de los puntos correspondientes a todas las palabras que formó o modificó durante su turno.

4. Las palabras nuevas pueden formarse de las siguientes maneras:
  - a. Añadiendo una o más letras a una palabra o a letras que ya están sobre el tablero.
  - b. Colocando una palabra en ángulo recto con respecto a otra palabra que ya está sobre el tablero. La palabra nueva debe utilizar una letra o agregar una letra a una palabra que ya está sobre el tablero. (Ver los ejemplos de los turnos 2, 3 y 4 a continuación.)
  - c. Colocando una palabra completa paralela a una palabra que ya ha sido colocada en el tablero de tal modo que las letras adyacentes formen también palabras completas. (Ver el ejemplo del turno 5 a continuación.)
5. Ninguna letra puede cambiarse una vez que haya sido jugada.
6. Las dos fichas en blanco pueden utilizarse en lugar de cualquier letra. Al jugar una ficha en blanco, el jugador debe declarar qué letra representa y la ficha en blanco continuará representando esa letra por el resto del juego.
7. Un jugador puede utilizar su turno para cambiar todas, algunas o ninguna de las letras que tiene en su portafichas. Para hacerlo, coloca la(s) letra(s) descartada(s), con la letra hacia abajo. Saca de la bolsa el mismo número de letras que había descartado y luego mezcla las letras descartadas con las de la bolsa. Con ello finaliza su turno.
8. Antes de que comience el juego, los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre el diccionario que utilizarán en caso de que surjan dudas sobre una palabra. Están permitidas todas las palabras que formen parte de la oración (incluso las que

figuran como de origen extranjero, como arcaicas, obsoletas, coloquiales o de jerga) con las siguientes excepciones: las palabras que se escriben siempre con mayúscula, las abreviaturas, los prefijos y sufijos aislados, que no forman parte de una palabra, las palabras que necesitan guión o apóstrofo.

Cualquier palabra puede objetarse antes de que el siguiente jugador comience su turno. Si la palabra objetada es inaceptable, el jugador que colocó la palabra retira sus fichas y pierde el turno. Si la palabra objetada es aceptable, el jugador que la había objetado pierde su turno siguiente. El diccionario sólo puede consultarse para resolver dichas dudas.

9. FINALIZACION DEL JUEGO: El juego termina cuando todas las letras han sido extraídas y uno de los jugadores utiliza la última letra que le queda; o cuando se hayan realizado todas las jugadas posibles.

### PUNTAJE

10. Anotar el puntaje de cada jugador después de cada turno. El valor en puntos de cada letra está indicado mediante el número que aparece en la parte inferior de la ficha. El valor en puntos de una ficha en blanco es cero.
11. El puntaje correspondiente a cada turno equivale a la suma de los valores de las letras de cada una de las palabras formadas o modificadas durante ese turno, más los puntos adicionales obtenidos por colocar letras en las casillas premiadas.
12. Casillas de letras premiadas: Una casilla de color azul claro duplica el puntaje de la letra colocada en ella; una casilla azul oscuro triplica el puntaje de la letra.
13. Casillas de palabras premiadas: El puntaje correspondiente a una palabra completa se duplica cuando una de sus letras se coloca en una casilla rosada y se triplica cuando una de sus letras se coloca en una casilla roja. Los premios por duplicar o triplicar los valores de las letras, si es que los hay, se suman al puntaje de la palabra antes de duplicarlo o triplicarlo.

Si se forma una palabra que abarque dos casillas de palabras premiadas, el puntaje se duplica y luego se vuelve a duplicar (se multiplica por cuatro la suma del puntaje de las letras) o se triplica y luego se triplica de nuevo (se multiplica por 9 la suma del puntaje de las letras). NOTA: la casilla central ★ es rosada y por consiguiente duplica el puntaje de la primera palabra que se coloca en el tablero.

14. Los premios correspondientes a letras y palabras se computan únicamente para el turno en que fueron colocadas. En los turnos posteriores, las letras que ya están colocadas en casillas premiadas se computan según su valor nominal.
15. Cuando se coloca una ficha en blanco sobre una casilla rosada o roja, se duplica o se triplica el valor de la palabra, aun cuando la ficha en blanco carezca de valor.
16. Cuando se forman dos o más palabras durante una misma jugada, se cuenta el puntaje de cada una. La letra que tiene en común se computa (con la totalidad de su valor premiado, si es que lo tiene) para cada una de las palabras. (Ver los ejemplos de los turnos 3, 4 y 5 a continuación.)
17. Todo jugador que juegue siete fichas durante un turno, se anota un premio de 50 puntos después de totalizar el puntaje correspondiente a ese turno.
18. LETRAS NO JUGADAS: Al terminar el juego, al puntaje de cada jugador se le resta la suma de las letras que no haya jugado. Además, si un jugador usa todas las letras, la suma de las letras no jugadas por los demás jugadores se suma al puntaje de dicho jugador.

### COMO GANAR

El jugador que obtenga el puntaje final más alto gana el juego.

En caso de un empate, gana el jugador que obtuvo el puntaje más alto antes de sumar o restar las letras no jugadas.

### EJEMPLO DE FORMACION DE PALABRAS Y ANOTACION DE PUNTAJE

En los siguientes ejemplos, las palabras agregadas durante cinco turnos sucesivos se indican en negrita. Los puntajes que aparecen son los puntajes correctos si la letra C está colocada en la casilla central ★. En el turno 1 compute BOCA; en el turno 2, SACO; en turno 3, PASAN y SACOS; en el turno 4, OREN, ARA, y EN; en el turno 5, AÑIL, PI, y AL.

Turno 1: Puntaje 14	Turno 2: Puntaje 5	Turno 3: Puntaje 21	Turno 4: Puntaje 11	Turno 5: Puntaje 28
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p><b>BOCA</b></p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p style="text-align: center;">S A ★ BOCA O</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p style="text-align: center;">S A ★ BOCA O <b>PASAN</b></p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p style="text-align: center;">S A ★ BOCA <b>OREN</b> PASAN</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p style="text-align: center;">S A ★ BOCA OREN PASAN <b>AÑIL</b></p> </div>