8+ | 2–4

SCRABBLE®

EL GRAN JUEGO DE PALABRAS CRUZADAS

CLÁSICO

CONTENIDO

1 bolsa para fichas
4 atriles
100 fichas
1 tablero de juego de doble cara

FICHAS

El juego incluye 98 fichas con letras. La puntuación de cada letra está indicada en la esquina inferior derecha de la ficha.

El juego incluye también 2 fichas en blanco o comodines. No tienen valor pero pueden utilizarse en sustitución de cualquier otra letra. El jugador que coloca un comodín debe indicar al resto de jugadores la letra que el comodín representa, lo que no puede modificarse en toda la partida.

PREPARACIÓN DEL JUEGO



Abre el tablero por el lado del juego Scrabble® clásico en el centro de la superficie de juego.

Se colocan todas las fichas dentro de la bolsa. Para decidir qué jugador empieza a jugar, todos cogen una ficha y el que tenga la letra más próxima al principio del alfabeto (A) será el primero en jugar. El comodín se considera anterior a la letra "A". Se vuelven a dejar estas fichas dentro de la bolsa, con las demás, y se mezclan todas.

A continuación, cada jugador toma siete fichas y las coloca en su atril.

Se necesita bolígrafo y papel para anotar el recuento de puntos.

REGLAS DE JUEGO

Colocación de la primera palabra en el tablero

El primer jugador combina dos o más de sus letras para formar una palabra, y las coloca en el tablero en línea horizontal o vertical; está obligado a poner una de las letras que forman la palabra en la casilla central (señalada con una estrella). No se permite formar palabras en diagonal.

La puntuación de la palabra se contabiliza sumando los puntos de cada letra, más los puntos adicionales de las casillas con premio, en el caso de que una o más de las fichas haya sido colocada en una casilla con premio.

Por Ejemplo

En el ejemplo siguiente, el jugador tiene las letras T₁ R₁ N₁ S₁ O₁ E₁ E₁ en su atril y juega la palabra: T₁ R₁ E₁ N₁



En este caso, todas las letras (T, R, E, N) valen 1 punto, por lo que la puntuación de la palabra es **4**, pero como la casilla central del tablero donde se ha colocado la N es una casilla de Doble Tanto de Palabra, esta puntuación se multiplica por 2, así que el resultado final es: **4** x 2 = **8**

El turno de un jugador finaliza cuando éste cuenta y anuncia la puntuación total que ha obtenido en ese turno, puntuación que anota el jugador encargado de esta función.

Al final de su turno, el jugador toma tantas fichas de la bolsa como letras haya utilizado, con lo que durante toda la partida dispondrá siempre de 7 fichas en el atril.

Continuación de la partida

El juego continúa hacia la derecha del primer jugador. El siguiente jugador puede añadir una o más fichas a las que ya hay sobre el tablero para formar nuevas palabras de dos o más letras; cambiar una o más de sus fichas; o anunciar que pasa, perdiendo su turno. La partida continúa así sucesivamente.

Solo se pueden formar palabras que puedan leerse de izquierda a derecha o de arriba a abajo, estando prohibidas las que deban leerse de derecha a izquierda y de abajo a arriba.

Si además, están en contacto con fichas de hileras contiguas, también deberán formar palabras completas con las mismas, igual que en los crucigramas.

No está permitido añadir letras a varias palabras distintas o formar varias palabras en diferentes lugares del tablero en un mismo turno.

El jugador obtiene puntos por todas las nuevas palabras que haya formado durante su turno, incluyendo los puntos correspondientes a cualquier casilla con premio en la cual haya colocado sus fichas. Las letras comunes se incluyen en la suma de puntos de cada una de las palabras (incluyendo los puntos adicionales por casilla con premio, si procede)

Casillas con premio

Al colocar una ficha en una casilla con premio, el jugador duplica o triplica la puntuación obtenida, según el tipo de casilla con premio.

Si se ha colocado una palabra sobre varias casillas con premio, al hacer el recuento de puntos, se deben sumar primero los premios para letras y luego doblar o triplicar el valor de la palabra, según proceda.

Los premios para letras y palabras se efectúan solamente la primera vez que se ocupa la casilla con premio. Posteriormente, las fichas que ocupan estas casillas cuentan simplemente como su valor.

Al colocar una ficha en blanco o comodín en una casilla de doble o triple tanto de palabra, la suma de los valores de las letras que forman la palabra se dobla o triplica, según proceda, aunque el comodín por sí solo valga cero puntos. Sin embargo, si se coloca una ficha en blanco o comodín en una casilla de doble o triple tanto de letra, como el valor del comodín es cero, al doblarlo o triplicarlo el resultado sigue siendo cero.

JUEGA CON LAS PALABRAS

Hay cinco maneras de formar palabras sobre el tablero:

1. Añadiendo una o más fichas a una palabra que ya esté sobre el tablero. Se pueden añadir al principio de la palabra, al final, o simultáneamente al principio y al final.

Por Ejemplo

ESTRENO se convierte en REESTRENOS.



La R se encuentra en una casilla de Triple Tanto de Palabra, por lo que la puntuación de esta palabra es: **10** x 3 = **30**.

La casilla Doble Tanto de Letra de la S y la casilla central de Doble Tanto de Palabra no cuentan, porque ya fueron contabilizadas cuando el primer jugador colocó la palabra ESTRENO.

2. Colocando una palabra que cruce a otra palabra del tablero. La nueva palabra debe utilizar una de las letras de la palabra que ya estaba sobre el tablero.

Por Ejemplo

El jugador añade RES a la T de ESTRENO que ya estaba sobre el tablero, formando la palabra TRES.



Esta palabra vale **4** puntos, puntuación que se dobla por la colocación de la S en una casilla de Doble Tanto de Palabra: **4** x 2 = **8**

3. Colocando una palabra completa paralelamente a una palabra ya formada sobre el tablero, de modo que las fichas contiguas también formen palabras completas.

Por Ejemplo

Al jugar la palabra MES horizontal, se forman a la vez las palabras ME, EN y SO verticales.



MES vale (3 x 2) + 1 + (1 x 2) = **9**,
ME vale (3 x 2) + 1 = **7**,
EN vale 1 + 1 = **2**
y SO vale (1 x 2) + 1 = **3**.
Puntuación total: **9** + **7** + **2** + **3** = **21**

En este ejemplo, se forman cuatro palabras, y cada una de ellas se contabiliza.

Las letras comunes se incluyen en la suma de puntos de cada una de las palabras (incluyendo los puntos adicionales por casilla con premio, si procede).

4. La nueva palabra también puede añadir una letra a una palabra ya formada sobre el tablero.

Por Ejemplo

Al jugar con la palabra MESES, la S se añade a ESTRENO, formando ESTRENOS.



MESES vale **9** puntos (la primera S está en una casilla de Triple Tanto de Letra, así que su valor se triplica). ESTRENOS vale **8** puntos.

Puntuación final: **9** + **8** = **17**

5. La última manera posible de formar palabras consiste en "hacer un puente" entre dos letras ya colocadas sobre el tablero (esto solo puede hacerse a partir del cuarto movimiento aproximadamente, porque para realizar esta jugada debe haber varias palabras sobre el tablero).

Por Ejemplo

En la siguiente jugada se ha añadido CA, AM, LO entre la R y la E que ya estaban en el tablero, para formar la palabra CARAMELO.



CARAMELO vale **13** puntos, pero como la C se encuentra en una casilla de Doble Tanto de Palabra, se duplica su puntuación: **13** x 2 = **26**, y como la L se encuentra en otra casilla de Doble Tanto de Palabra, se vuelve a duplicar: **26** x 2 = **52** puntos.

A veces, una palabra puede ocupar dos casillas de Doble Tanto de Palabra (como en este caso CARAMELO) o de Triple Tanto de Palabra. En estos casos, primero se duplica el valor de la palabra y luego se reduplica (es decir, se multiplica por 4 la suma de puntos de sus letras); o se triplica y se vuelve a triplicar (es decir, se multiplica por 9 la suma de puntos de sus letras).

Cambio de fichas

Los jugadores pueden utilizar su turno para cambiar algunas o todas las fichas de su atril. Si deciden aprovechar su turno para cambiar fichas, lo pierden, es decir, no podrán colocar fichas en el tablero hasta su siguiente turno.

Pasar (perder un turno)

En lugar de colocar fichas en el tablero o cambiarlas por nuevas fichas de la bolsa, los jugadores pueden "pasar", es decir, anunciar que pierden su turno sin realizar ninguna jugada. Está permitido pasar incluso si el jugador puede formar alguna palabra o palabras con las fichas que posee. Sin embargo, cuando todos los jugadores pasan dos veces consecutivas, se da por finalizada la partida.

Palabras permitidas

Se permite formar cualquier palabra que se encuentre en un diccionario de la lengua española, excepto nombres propios, abreviaciones, prefijos y sufijos, y palabras con guion o apóstrofe, así como palabras que puedan identificarse como ofensivas o que inciten al odio.

No se puede cambiar de lugar ninguna ficha una vez que ya ha sido colocada en el tablero de juego, excepto en el caso de que otro jugador ponga en duda la validez de la palabra, se consulte el diccionario y efectivamente dicha palabra resulte inaceptable.

Comprobación de palabras

Se puede poner en duda la validez de una palabra colocada sobre el tablero, pero siempre antes de contabilizar los puntos de la misma y antes de que empiece el turno del siguiente jugador. Recomendamos consultar el diccionario únicamente en estos casos, es decir, para comprobar si la palabra existe o si su ortografía es correcta. Si se verifica en el diccionario que dicha palabra es inaceptable, el jugador que la ha colocado debe retirarla del tablero, devolviendo las fichas a su atril y perdiendo su turno. Si la palabra es válida, permanece y el jugador que la ha retado pierde diez puntos.

Atención: durante el transcurso de la partida, ningún jugador podrá utilizar el diccionario para buscar una palabra que pueda componer con las fichas que posee. Solo se puede utilizar el diccionario para consultar palabras que un jugador ha formado sobre el tablero y que alguno de sus rivales pone en duda.

Hacer un "Scrabble"

Cuando un jugador coloca las siete fichas de su atril en un solo turno, hace un "Scrabble", por el que obtiene 50 puntos extra, a sumar a la puntuación que obtenga en ese turno. Los 50 puntos se sumarán después de duplicar o triplicar la puntuación de la palabra, si procede.

Final de la partida

La partida finaliza cuando

- uno de los jugadores utiliza todas las fichas de su atril y en la bolsa no quedan más fichas para coger
- ningún jugador puede colocar fichas en el tablero para formar una nueva palabra
- o todos los jugadores pasan dos veces consecutivas.

Al final del juego, cada jugador debe restar de su puntuación total la suma de los valores de las fichas que le quedan en el atril. Si un jugador ha utilizado todas sus fichas, se suma a su puntuación el valor total de las fichas que han sobrado al resto de jugadores.

Por ejemplo, si al acabar la partida un jugador tiene en su atril una X y una A, debe restar 9 puntos a su puntuación total. El jugador que haya jugado todas las fichas de su atril sumará a su puntuación total estos 9 puntos.

¡Gana el jugador que tiene la mayor puntuación!

OTRAS DUDAS HABITUALES

- Se puede jugar la misma palabra más de una vez en la misma partida.
- Los plurales están permitidos, así como los femeninos y todas las formas verbales.
- Los premios para letras y palabras se efectúan solamente la primera vez que se ocupa la casilla con premio. Posteriormente, las fichas que ocupan estas casillas cuentan simplemente como su valor.
- Cuando uno de los jugadores utiliza todas las fichas de su atril y en la bolsa no quedan más fichas para coger, la partida se da por finalizada y no se pueden realizar más jugadas. A veces, ningún jugador consigue utilizar todas sus fichas cuando se agotan las fichas de la bolsa. En este caso, la partida continúa normalmente hasta que ningún jugador puede colocar fichas en el tablero para formar una nueva palabra. Si uno de los jugadores no puede formar ninguna palabra, debe pasar. Y cuando todos los jugadores pasan dos veces consecutivas, se termina la partida.

Adultos, visitadnos en www.facebook.com/scrabble.

HXV99_KE70_SS3

©2023 Mattel. SCRABBLE® and Scrabble tiles, including S1 tiles, are trademarks of Mattel. SCRABBLE® and SCRABBLE tiles, including S1 tiles, are trademarks of Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel España, S. A, Aribau 200 pl. 9, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel.: +34 933 06 79 00 http://www.service.mattel.com/es.

Size: A3
Color: 1C + 1C

Front

8+ | 2–4

SCRABBLE®

EL GRAN JUEGO DE PALABRAS CRUZADAS

JUGAMOS JUNTOS

En este juego cooperativo, los jugadores hacen todo lo posible para completar desafíos de palabras mientras aprenden los conceptos básicos de Scrabble® al mismo tiempo.

CONTENIDO

100 fichas
4 atriles
1 bolsa para fichas
1 tablero de juego de doble cara
56 tarjetas (50 tarjetas de objetivos, 6 tarjetas de ayuda)

OBJETIVO DEL JUEGO

Jugad en equipo para completar 20 tarjetas de objetivos antes de que termine la partida.

EL TABLERO DE JUEGO

El lado Scrabble® Jugamos juntos del tablero contiene varias "casillas con premio" de diferentes colores. Algunas tarjetas de objetivos te pedirán que juegues palabras que pasen por una casilla con premio de un color determinado.



LAS FICHAS

Hay 98 fichas con valores de puntos en las esquinas. Algunas tarjetas de objetivos te pedirán que juegues una palabra usando una letra de un valor determinado.

También hay dos fichas en blanco que se pueden utilizar como cualquier letra que necesites. Sin embargo, cuando las utilices, la letra que representen no se puede cambiar en toda la partida.

PREPARACIÓN

Abre el tablero por el lado del juego Scrabble® Jugamos juntos en el centro de la superficie de juego.

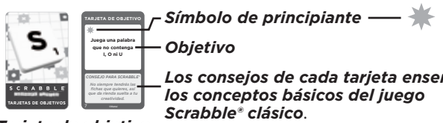
Retira las seis tarjetas de ayuda de la baraja y colócalas boca arriba junto al tablero.



Tarjeta de ayuda

Baraja el resto de las tarjetas (las tarjetas de objetivos) y coloca 20 junto al tablero. Esta será la pila para robar. Devuelve las tarjetas restantes a la caja, ya que no se utilizarán en este juego.

Para aquellos que jueguen por primera vez: Para que el juego sea más fácil, utiliza las 20 tarjetas marcadas con el símbolo de principiante.



Símbolo de principiante
Objetivo
Los consejos de cada tarjeta enseñan los conceptos básicos del juego Scrabble® clásico.

Tarjeta de objetivo

Dale la vuelta a las tres primeras tarjetas de objetivos y colócalas en fila junto a la pila para robar. Estos son **los objetivos actuales**. Haz un hueco cerca para colocar **las tarjetas de objetivos que hayas completado**.

Coloca todas las fichas dentro de la bolsa. Después, cada jugador toma siete fichas y las coloca en su atril.

Tras consultar los objetivos actuales, tenéis que decidir quién empieza a jugar.

¡A JUGAR!

¿Qué es un juego cooperativo?

Scrabble® Jugamos juntos es un juego cooperativo, lo que significa que todos ganáis o perdéis como grupo. Todos los jugadores deben trabajar juntos para completar 20 tarjetas de objetivos antes de que termine la partida.

Por lo tanto, todos los jugadores deben jugar ayudándose entre todos para completar los objetivos. Por ejemplo, si ves que una de las tarjetas de objetivos actuales es "Juega en una casilla con premio roja", sería conveniente que formaras una palabra más larga para ayudar al siguiente jugador a llegar hasta esa casilla. Hay ciertos límites en cuanto a la información que puedes compartir:

- No puedes mostrar tu atril de letras a los demás jugadores.
- No puedes mencionar qué letras tienes en el atril ni cuáles te faltan.

Completar objetivos

Cada tarjeta de objetivo presenta una tarea que debes completar al jugar una palabra de la manera indicada. **Por ejemplo:** "Juega en una casilla del borde del tablero" o "Juega una palabra horizontal".

Es probable que puedas completar más de un objetivo a la vez. Siguiendo con el ejemplo anterior, podrías completar ambos objetivos jugando una palabra horizontal que pase por una casilla que esté en el borde del tablero.

Con cada palabra que juegues, debes completar los objetivos de una o más de las tarjetas actuales. Coloca las tarjetas de objetivos completadas en la pila de objetivos completados y sustitúyelas por otras nuevas de la pila para robar. Siempre debe haber tres tarjetas de objetivos actuales junto a la baraja.

Si no puedes completar un objetivo, debes utilizar una **tarjeta de ayuda** (consulta la siguiente columna).

Si no puedes completar una tarjeta de objetivo y no quedan tarjetas de ayuda, se acaba la partida y habréis perdido.

Jugar la primera palabra

El primer jugador combina dos o más de sus fichas para formar una palabra que complete los objetivos de una o más de las tarjetas actuales y coloca las fichas en el tablero, ya sea de izquierda a derecha o de arriba a abajo, nunca en diagonal. Tiene que colocar una ficha en la casilla de estrella del centro.

No se obtienen puntos por formar palabras. Algunos objetivos hacen referencia al valor en puntos de las letras. Sin embargo, los valores en puntos que aparecen en las fichas de letras no se utilizan en Scrabble® Jugamos juntos. La única "puntuación" de la que debes preocuparte es el número de tarjetas de objetivos que hayas completado.

Al final de su turno, el jugador toma tantas fichas de la bolsa como letras haya utilizado, con lo que durante toda la partida dispondrá siempre de siete fichas en el atril. Además, se deberán reemplazar las tarjetas de objetivos que se hayan completado por otras nuevas.

Continuación de la partida

El juego continúa hacia la derecha del primer jugador. El siguiente jugador puede añadir una o más fichas a las que ya hay sobre el tablero para formar nuevas palabras de dos o más letras; cambiar una o más de sus fichas; o anunciar que pasa, por lo que perdería su turno. La partida continúa así sucesivamente. El propósito es completar los objetivos de una o más de las tarjetas actuales.

Solo se pueden formar palabras que puedan leerse de izquierda a derecha o de arriba a abajo, por lo que están prohibidas las que deban leerse de derecha a izquierda y de abajo a arriba.

Si, además, están en contacto con otras fichas del tablero, también deberán formar palabras completas con las mismas, igual que en los crucigramas.

Tarjetas de ayuda

Las tarjetas de ayuda son una especie de bonificaciones, ya que permiten realizar acciones especiales que te ayudarán a ti o a otro jugador. Cada tarjeta de ayuda solo se puede utilizar una vez y se debe retirar de la partida después. Si después de usar una tarjeta de ayuda eres capaz de jugar una palabra que complete los objetivos de una o más de las tarjetas de objetivos, puedes hacerlo. De lo contrario, se acaba tu turno.

Hay **seis** tarjetas de ayuda diferentes:



Completar un objetivo: Elige una tarjeta de objetivo que esté boca arriba y colócala en la pila de objetivos completados como si la hubieras completado. Después, sustitúyela por una nueva.



Cambiar fichas: Cambia cualquier ficha del atril o todas ellas. En primer lugar, aparta todas las fichas del atril que quieras cambiar y, después, saca las fichas nuevas de la bolsa para colocarlas en el atril. Por último, pon en la bolsa las fichas que habías apartado.



Ficha extra: Cada jugador toma una octava ficha y la añade a su atril. Al final de este turno, los jugadores vuelven a colocar siete fichas de forma habitual en el atril.



Ficha en blanco: Dale la vuelta a una de las fichas del atril. Esa ficha cuenta como una ficha en blanco para el resto de la partida.



Actualizar objetivos: Coloca todas las tarjetas de objetivos actuales en la parte inferior de la baraja y sustitúyelas por otras nuevas.



Intercambiar fichas: Elige varias fichas del atril y colócalas boca arriba en la mesa delante de ti para que todos los jugadores puedan verlas. Ellos decidirán qué fichas se queda cada uno y cuáles te dan a ti de su atril. **Deben** quedarse todas las fichas que hayas colocado en la mesa. Muestra las fichas que recibas a los demás jugadores antes de colocarlas en tu atril.

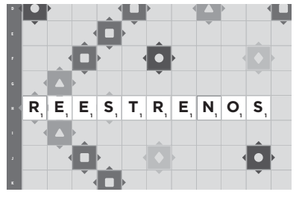
Cómo formar palabras

Hay **cinco maneras diferentes** de formar palabras sobre el tablero:

1. Añadir una o más fichas a una palabra que ya esté sobre el tablero. Se pueden añadir al principio de la palabra, al final, o simultáneamente al principio y al final.

Por Ejemplo

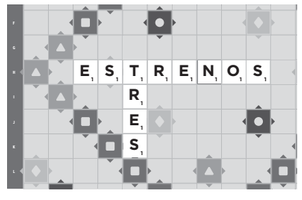
ESTRENO se convierte en REESTRENOS.



2. Colocar una palabra que cruce otra palabra del tablero. La nueva palabra debe utilizar una de las letras de la palabra que ya estaba sobre el tablero.

Por Ejemplo

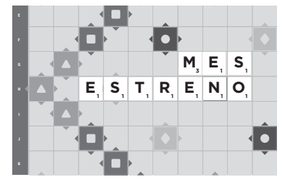
El jugador añade RES a la T de ESTRENO que ya estaba sobre el tablero, lo que forma la palabra TRES.



3. Colocar una palabra completa paralelamente a una palabra ya formada sobre el tablero, de modo que las fichas contiguas también formen palabras completas.

Por Ejemplo

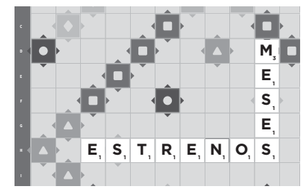
Al jugar la palabra MES horizontal, se forman a la vez las palabras ME, EN y SO verticales.



4. La nueva palabra también puede añadir una letra a una palabra ya formada sobre el tablero.

Por Ejemplo

Al jugar la palabra MESES, la S se añade a ESTRENO, formando ESTRENOS.



5. "Hacer un puente" para unir dos o más letras de palabras paralelas que ya estén en el tablero.

Por Ejemplo

En la siguiente jugada se ha añadido CA, AM, LO entre la R y la E que ya estaban en el tablero, para formar la palabra CARAMELO.



Palabras permitidas

Al igual que en el juego Scrabble® clásico, se permite formar cualquier palabra que se encuentre en un diccionario de la lengua española, excepto nombres propios, abreviaciones, prefijos y sufijos, y palabras con guion o apóstrofe, así como palabras que puedan identificarse como ofensivas.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede acabar de dos maneras:

- Si completáis las 20 tarjetas de objetivos, ¡todos ganaréis!
- Si algún jugador no puede completar una tarjeta de objetivo en su turno y no os quedan tarjetas de ayuda, todos perderéis. ¡Volved a jugar!