



INTRODUCCIÓN

1

SCRABBLE®

¡EL GRAN JUEGO DE PALABRAS CRUZADAS EN EL QUE CADA PALABRA CUENTA!

SCRABBLE® es un juego de palabras cruzadas para 2, 3 ó 4 jugadores. Consiste en formar sobre el tablero palabras que se crucen entre sí, igual que en los crucigramas, haciendo uso de fichas marcadas con una letra y un número (su valor). Los jugadores deben tratar de conseguir la mayor puntuación posible, utilizando sus fichas con habilidad, es decir, colocándolas de manera que obtengan el mayor partido tanto de los valores de las fichas como de las casillas con premio del tablero. La puntuación total de una partida puede ser desde 400 a 800 puntos, o incluso más, según la habilidad de los jugadores.

ÍNDICE

CONTENIDO	2
REGLAS DE JUEGO	4
CONSEJOS DE UTILIDAD	11
Ejemplo de partida	
Distribución de fichas y hoja de puntuación (puede ser fotocopiada)	
Consejos para mejorar tu juego	
VARIACIONES DE JUEGO	23
Reglas propias	
SCRABBLE® en solitario	
SCRABBLE® Modalidad Duplicada	
INFORMACIÓN	27
Asociación de clubs SCRABBLE®	
Información general	

100 FICHAS

A ₁	12	G ₂	2	N ₁	5	S ₁	6	<input type="checkbox"/>	2
B ₃	2	H ₄	2	N ₈	1	T ₁	4		
C ₃	4	I ₁	6	O ₁	9	U ₁	5		
CH ₅	1	J ₈	1	P ₃	2	V ₄	1		
D ₂	5	L ₁	4	Q ₅	1	X ₈	1		
E ₁	12	LL ₈	1	R ₁	5	Y ₄	1		
F ₄	1	M ₃	2	RR ₈	1	Z ₁₀	1		

El juego incluye 98 fichas con letras y 2 fichas en blanco o comodines (ver arriba).

Cada ficha con letra tiene un valor (indicado en la esquina inferior derecha de la misma).

Las dos fichas en blanco, o comodines, no tienen valor pero pueden utilizarse en sustitución de cualquier 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.

4 ATRILES

Cada jugador coge un atril al principio de la partida, en el que apoyará sus fichas.

1 BOLSA PARA FICHAS

Al principio de la partida, se colocan todas las fichas dentro de la bolsa.

1 TABLERO

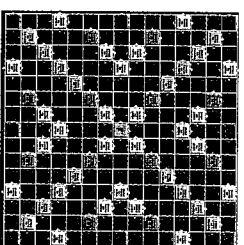
El tablero consta de una cuadrícula de 15 x 15 casillas.

Casillas con Premio

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

Casillas con premio para letras

Al colocar una ficha en una casilla de color azul celeste, se dobla el valor de dicha ficha, y al colocarla en una casilla de color azul marino se triplica su valor.



Casillas con premio para palabras

Al colocar una de las letras de una palabra en una casilla de color rosa, se dobla el valor de la palabra, y al colocarla en una casilla roja, se triplica el valor de la palabra.



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

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

Atención: al colocar un comodín en una casilla rosa o roja, la suma de los valores de las letras que forman la palabra se dobla o triplica, según sea el caso, aunque el comodín por sí solo vale 0. Si se coloca en una casilla azul (doble o triple tanto de letra), como el valor del comodín es 0, al doblarlo o triplicarlo el resultado sigue siendo 0.

Coordenadas

Se encuentran alrededor del tablero y sirven para determinar la posición de una palabra en el tablero. Por ejemplo, si se coloca una palabra en sentido horizontal cuya primera letra esté situada en la casilla de la esquina superior izquierda ésta se designa como A1, mientras que si la palabra se coloca en sentido vertical, esta casilla se designa como 1A.

REGLAS DE JUEGO

RECuento DE Puntos

Se elige a uno de los jugadores para que anote las puntuaciones, jugador que evidentemente también puede tomar parte en el juego. Debe anotar el total de puntos obtenidos por cada jugador en cuanto éste finalice su turno correspondiente. Para ello, puede utilizar la hoja de puntuación que se encuentra un poco más adelante en este folleto (recomendamos fotocopiarla).

Inicio del juego

Se colocan todas las fichas dentro de su bolsa. Para decidir qué jugador empieza a jugar, todos cogen una ficha y el que tenga la letra más próxima al principio del alfabeto 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.

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, puede pasar o puede cambiar una o más de sus fichas, y así sucesivamente todos los jugadores lo van haciendo por turnos.

Cambio de fichas

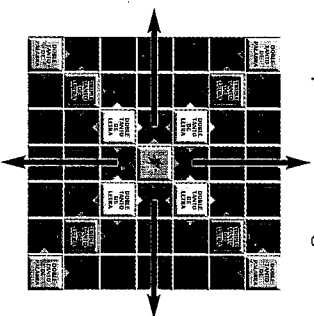
Los jugadores pueden utilizar su turno para cambiar algunas o todas las fichas de su atril. En primer lugar, deberán dejar las fichas que deseen cambiar boca abajo, sobre la mesa; seguidamente, tomarán tantas fichas nuevas como hayan dejado; y finalmente colocarán dentro de la bolsa las que han dejado. El jugador que ha cambiado fichas debe esperar al siguiente turno para jugar.

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.

Colocación de la primera palabra en el tablero

El primer jugador combina dos o más de sus letras para formar una palabra, colocándolas 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.



Sólo 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.

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 guión. Existe un diccionario oficial para jugar a SCRABBLE® el "VOCABULARIO OFICIAL DEL SCRABBLE®" (©Larousse Editorial, S.A., 1997).

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

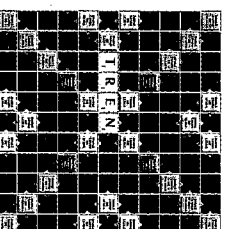
Se puede poner en duda la validez de una palabra colocada sobre el tablero, pero siempre antes de contabilizar los puntos de la misma y antes de que empiece el turno del siguiente jugador. Recomendamos consultar el diccionario únicamente en estos casos; es decir, para comprobar si la palabra existe o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

Primera jugada

En el ejemplo siguiente, el jugador tiene las letras

T I R N S O E E

en su atril y juega la palabra:



Puntuación de la primera palabra

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.

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.

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: $4 \times 2 = 8$

Finalización del turno

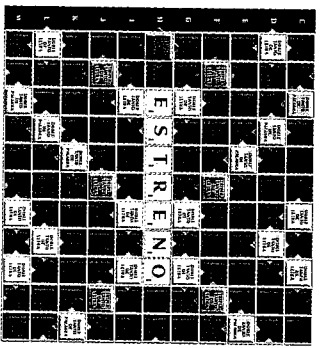
Al final de su turno, el jugador toma tantas fichas de la bolsa como letras haya utilizado, con lo que durante toda la partida dispondrá siempre de 7 fichas en el atril.

Al terminar su turno, al jugador nº1 le quedan en su atril 3 letras **E, S, O** por lo que deberá tomar 4 nuevas fichas de la bolsa.

Hacer un SCRABBLE®

Cuando un jugador coloca las 7 fichas de su atril en un solo turno, hace un "SCRABBLE®", por el que obtiene 50 puntos extras, a sumar a la puntuación que obtenga en ese turno después de doblar o triplicar dicha puntuación si procede.

Con las mismas fichas del ejemplo anterior, el jugador podría jugar ESTRENO, palabra que vale 8 puntos, multiplicados por 2 por tratarse de la primera palabra: $8 \times 2 = 16$. Además, por haber utilizado las 7 fichas de su atril, a estos 16 puntos se deben sumar 50 más, siendo la puntuación final de: $16 + 50 = 66$. Como se ha quedado sin fichas en el atril, el jugador debe tomar 7 de la bolsa.



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, cambiar una o más de sus fichas o anunciar que pasa, perdiendo su turno. La partida continúa así sucesivamente.

Todas las fichas jugadas en un mismo turno deben colocarse en una sola línea horizontal o vertical, nunca en diagonal.

Si además, están en contacto con fichas de hileras contiguas, también deberán formar palabras completas con las mismas, igual que en los crucigramas. El jugador obtiene puntos por todas las nuevas palabras que haya formado durante su turno.

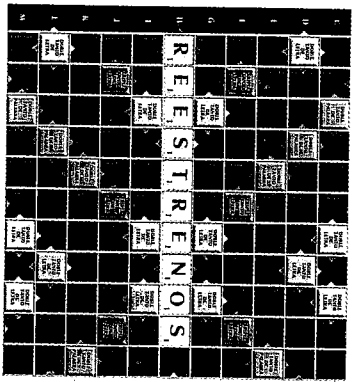
El jugador nº2 tiene en su atril las letras:

R, E, S, M, E, S, X

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.

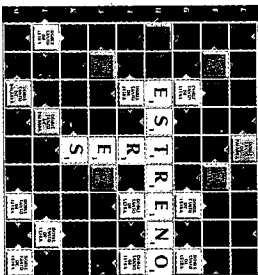


La R se encuentra en una casilla de Triple Tanto de Palabra, por lo que la puntuación de esta palabra es: $10 \times 3 = 30$. La casilla Doble Tanto de Letra de la S y la casilla central de Doble Tanto de Palabra no cuentan, porque ya fueron contabilizadas cuando el primer jugador colocó la palabra ESTRENO.

- 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.

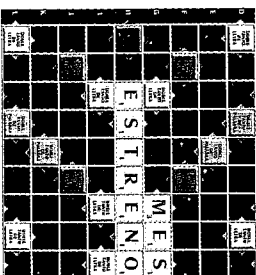
Por ejemplo, el jugador añade RES a la T de ESTRENO que ya estaba sobre el tablero, formando la palabra TRES.

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



- 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.

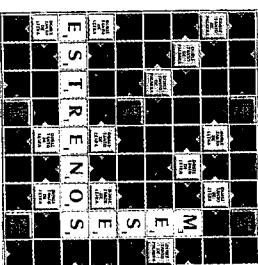


En este ejemplo, se forman cuatro palabras, y cada una de ellas se contabiliza. Las letras comunes se incluyen en la suma de puntos de cada una de las palabras (incluyendo los puntos adicionales por casilla con premio si alguna de las fichas de la nueva palabra ha sido colocada en una de estas casillas).

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

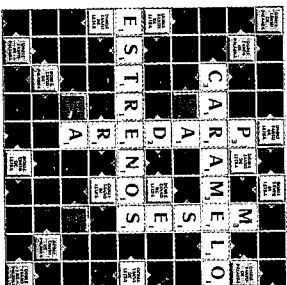
- 4 La nueva palabra también puede añadir una letra a una palabra ya formada sobre el tablero.

Por ejemplo, al jugar 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 sólo 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.



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).

CARAMELO vale 12 puntos, pero como la C se encuentra en una casilla de Doble Tanto de Palabra, se duplica su puntuación: $12 \times 2 = 24$, y como la L se encuentra en otra casilla de Doble Tanto de Palabra, se vuelve a duplicar: $24 \times 2 = 48$ puntos.

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; cuando ningún jugador puede colocar fichas en el tablero para formar una nueva palabra; o cuando 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.

¡Recorrad que una partida se puede ganar o perder por la última letra que quede en la bolsa!

Explicación de reglas problemáticas

- * Si al colocar una palabra, una o más de sus fichas están en contacto con fichas de hileras contiguas, también deberán formar palabras completas con las mismas, igual que en los crucigramas.
- * Se puede alargar una palabra por ambos extremos en un mismo turno, por ejemplo, de ESTRENO a REESTRENOS.
- * Todas las fichas jugadas en un mismo turno deben colocarse en una sola línea horizontal o vertical, nunca en diagonal.
- * No está permitido añadir letras a varias palabras distintas o formar varias palabras en diferentes lugares del tablero en un mismo turno.
- * Los premios para letras y palabras se aplican solamente la primera vez que se ocupa la casilla con premio. Posteriormente, las fichas que ocupan estas casillas cuentan simplemente como su valor.
- * Cuando en un mismo turno se forman varias palabras, se contabiliza la puntuación de cada una de ellas. 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 alguna de las fichas de la nueva palabra ha sido colocada en una de estas casillas).
- * Si se forma una palabra que ocupa dos casillas con premio para palabras, si son rosas, primero se dobla el valor de la palabra y luego se redobla (es decir, se multiplica por 4 la suma de puntos de sus letras); y si son rojas, primero se triplica y luego se vuelve a triplicar (es decir, se multiplica por 9 la suma de puntos de sus letras).
- * Al colocar un 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 sea el caso, aunque el comodín por sí solo vale 0. Si se coloca el comodín en una casilla de Doble o Triple Tanto de Letra, el valor del comodín es 0.

Otras dudas habituales

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. Cuando todos los jugadores pasan dos veces consecutivas, se termina la partida.

Durante el transcurso de la partida, ningún jugador podrá utilizar el diccionario para buscar una palabra que pueda componer con las fichas que posee. Sólo 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.

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.

CONSEJOS DE UTILIDAD

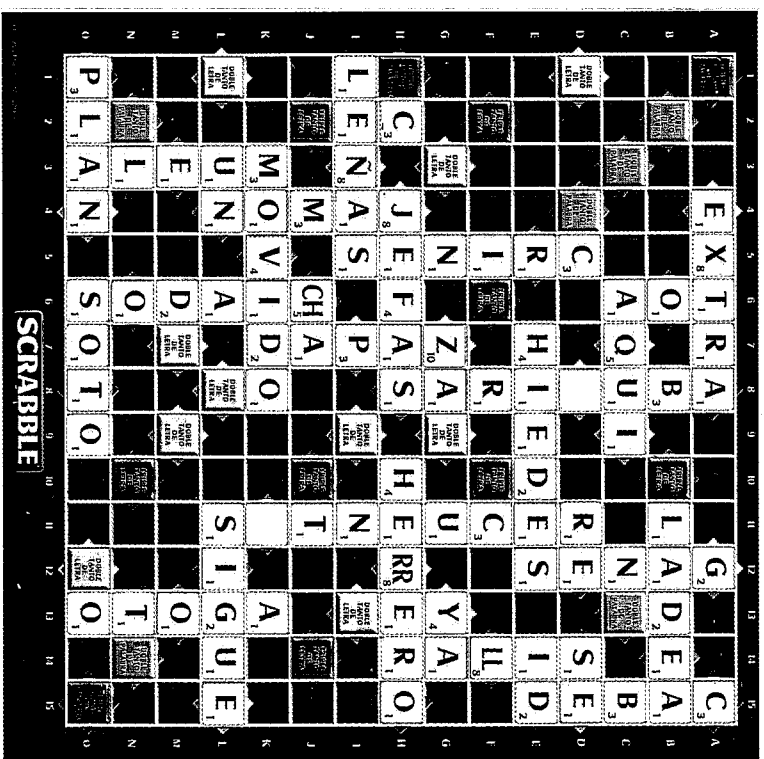
EJEMPLO DE PARTIDA

Este ejemplo de partida muestra las reglas de juego y la manera de anotar las puntuaciones. Recomendamos que lo traslade a su tablero de SCRABBLE®, siguiendo los movimientos turno por turno tal como se indica a continuación y contabilizando la puntuación obtenida en cada turno. En caso de que no se entienda una de las puntuaciones, se pueden consultar las reglas de recuento de puntos. Además, este ejemplo de partida muestra dos características importantes de las jugadas hechas con habilidad:

- * Una buena distribución de palabras por todo el tablero.
- * Una utilización inteligente de las casillas con premio para obtener una puntuación elevada.



En muchas de las jugadas, el jugador forma más de una palabra, lo que evidentemente aumenta la puntuación total de la jugada.



No de jugada	Atril	Coordenadas	Palabra Jugada	Puntuación Jugada	Puntuación Acumulada	Comentarios
1	A E F J N S T	D8	JEFFAS	46	46	Buen uso de la casilla de Doble Tanto de Letra, al colocar una ficha de alta puntuación (J=8 puntos)
2	? A A B O R U	1H	ABUR*IRAS	77	77	Excelente jugada, ya que combina un SCRABBLE® (50 puntos extra) con el Triple Tanto de Palabra
3	N T C I N R S	4E	CRINES	16	46+16=62	Buen ejemplo de cómo superar una situación con un atril descompensado (una sola vocal)
4	D E E H L M P	G5	HIEDE	18	77+18=95	
5	N T A C M O R	8D	JAMON	30	62+30=92	Buena jugada, pero podía superarse consiguiendo un SCRABBLE® (COMENTAR en K2)
6	L M P A B D Z	7G	ZAPA	49	95+49=144	Ejemplo de la importancia de conocer las palabras de dos letras (en este caso ZA, una intersección que significa "Voz que usan en algunas partes para ahuyentar a los perros y otros animales")
7	C R T ? E N U	4K	RECUENTO*	68	92+68=160	
8	B D L M S S T	NO	CAMBIO DE FICHAS	0	144+0=144	Ejemplo de una situación en la que es conveniente cambiar fichas, al tener únicamente consonantes en el atril
9	C E H I R R O R	J8	HERRERO	72	160+72=392	
10	A D I L R S L I	4N	SILIAR	28	144+28=172	Excelente jugada, ya que se saca un gran partido de la casilla de Triple Tanto de Palabra, al usar fichas de alta puntuación (I=4 puntos; R=8 puntos)
11	C I D G M O V	C11	MOVIDO	41	392+41=433	Buen uso de un gancho (ver el apartado de consejos) para crear una nueva palabra a partir de ZAPA y así obtener puntos por ésta (en este caso, 17 puntos, gracias a la creación de ZAPAD)
12	D L R E L T X	D1	EXTRA	13	172+13=185	
13	C G A B D E S	1O	CABED	39	433+39=472	
14	D L L E E U Y	M7	YA	18	185+18=203	Excelente uso de las palabras de dos letras; con una sola ficha (Y=4 puntos) se consiguen 18 puntos, al formar dos palabras (YA;YE) y utilizar una casilla de Doble Tanto de Letra
15	G S A A E N Q	1L	GANES	30	472+30=502	
16	D L L E E U U	K2	LADDA	12	203+12=215	
17	A Q D O O P C h	10F	CHLADO	38	502+38=540	Ejemplo de la importancia de los anagramas (ver el apartado de consejos). Es importante separar las letras ADO, ya que forman una terminación verbal muy habitual y puede dar lugar a muchas combinaciones.
18	E L U U A O T	11C	MUELA	16	215+16=231	
19	O P Q A I L N	G3	QUI	13	540+13=553	Buen uso de la Q, una letra difícil en muchos casos (QUI significa "Que, quien")
20	O T U G L O S	F15	SOTO	23	231+23=254	
21	A L N O P O T	A15	PLAN	21	553+21=574	
22	G L U E I S N	K12	SIGUE	24	254+13=587	
23	A O O T A O U	1F	TOA	13	574+20=298	
24	L N C E	A9	LENAS	20	278+20=298	
25	A O O T U	11M	AGOTO	12	587+12=599	Buen uso de un "puente" (ver apartado de Reglas de Juego) para conseguir una palabra de 20 puntos con sólo 4 fichas en el atril
26	C	8B	CE	4	298+4=302	
27	U	NO		-1	599-1=598	
28		NO		+1	302+1=303	

Notas: El signo de interrogación ? indica un comodín antes de ser jugado, y el asterisco * designa un comodín, una vez jugado, siendo la letra que precede al asterisco la que el comodín sustituye. Los dígitos (1L, CH, RR) se han codificado con la segunda letra en minúscula para distinguirlas perfectamente.

CONSEJOS PARA MEJORAR TU JUEGO

Lee estas estrategias y ponlas en práctica... ¡verás cómo tu juego mejora rápidamente!

Quizás no llegues a ser el campeón mundial de SCRABBLE®, pero seguro que a partir de hoy ganas a todos tus amigos con ayuda de estas estrategias.

Memoriza palabras de dos letras

Existen muchas palabras de dos letras, aunque algunas son poco comunes. Para jugar a SCRABBLE® resulta muy útil memorizar estas palabras, ya que sirven en muchas ocasiones para jugar palabras en paralelo a otras palabras ya colocadas sobre el tablero o para poder jugar cuando el tablero está bloqueado.

Con las palabras de dos letras, a menudo se puede utilizar una ficha de puntuación alta, e intentar colocarla en una casilla de Doble o Triple Tanto de Palabra, consiguiendo una gran puntuación. Por ejemplo, en la jugada G, al colocar la palabra ZAPA, el jugador forma también la palabra ZA (intersección que significa "voz que usan en algunas partes para ahuyentar a los perros y otros animales"), lo que le reporta 21 puntos adicionales, puesto que la Z se encuentra en una casilla de Doble Tanto de Letra.

No busques siempre la palabra de puntuación más alta

Una buena manera de empezar a pensar la jugada que vas a realizar es preguntarte cuál es la palabra de puntuación más alta que puedes conseguir con las letras de tu atril. Sin embargo, esto no es lo único que debes tener en cuenta. También debes analizar si al jugar esa palabra, aprovechas bien las fichas que necesitas para construirla, y considerar qué letras dejas en tu atril.

La mejor ficha es el comodín, porque aumenta mucho tus posibilidades de conseguir un "SCRABBLE®", obteniendo 50 puntos adicionales. Por regla general, recomendamos mantener un comodín en el atril a menos que haga aumentar la jugada en 25 puntos como mínimo. Estudia qué puntuación mínima de palabra quieres conseguir con las letras de puntuación alta (J, LL, - , RR, X, Z). Por ejemplo, en la partida comentada anteriormente estas letras se juegan en palabras que puntúan un mínimo de 13 puntos y un máximo de 72.

Intenta mantener durante toda la partida un atril equilibrado, es decir, un atril con un número similar de vocales y consonantes. Si tienes una letra repetida dos o más veces, analiza si resulta útil jugarla en una palabra de poca puntuación, para así deshacerte de esa ficha repetida.

Casillas de Triple Tanto de Palabra

Las casillas de Triple Tanto de Palabra son cruciales para el desarrollo del juego, así que no debes permitir que tu rival pueda acceder a ellas fácilmente.

Por otro lado, no es aconsejable renunciar a una buena jugada con la que obtendrías muchos puntos simplemente porque esa jugada dejaría la disposición del tablero de tal modo que tu rival podría acceder fácilmente a una casilla de Triple Tanto de Palabra. No sacrifiques una buena jugada por

dificultarle el acceso a tu rival. Te recomendamos que calcules la puntuación que esa jugada te proporcionaría y la compares con la que tu rival podría obtener si se aprovechara de la casilla de Triple Tanto de Palabra. Una buena estrategia también consiste en ocupar las casillas de Doble Tanto de Letra bastantes a las de Triple Tanto de Palabra, ya que de este modo reduces bastante la puntuación que tu rival podría obtener con una palabra que ocupara la casilla de Triple Tanto de Palabra.

"Ganchos"

Observa bien el tablero para identificar si hay alguna palabra que pueda alargarse por delante o por detrás mediante un "gancho". Un "gancho" es una letra que se coloca delante o detrás de una palabra ya existente sobre el tablero, formando una nueva palabra. Hay "ganchos delanteros", como la L delante de LEGAL para formar LLEGAL, y "ganchos traseros", como la S detrás de muchos sustantivos para formar el plural.

Búsqueda de una letra específica

Generalmente no resulta buena idea mantener en el atril ciertas fichas, dejando de jugarlas, a la espera de obtener la letra concreta que falta para construir una buena palabra con esas fichas. Las letras más numerosas en el juego SCRABBLE® son la A y la E. Del total de 100 fichas, hay 12 letras A y 12 letras E. Esto significa que la probabilidad de que te salga una A o una E es sólo de un 12%, y la probabilidad de que te salgan otras letras es incluso menor.

Sin embargo, hacia el final del juego es más fácil que te salga la letra que esperas, por lo que esta estrategia puede ser de utilidad. Naturalmente no sabrás exactamente qué letras posee tu rival, pero sí puedes ver qué letras se han colocado en el tablero y adivinar las que quedan en la bolsa.

Cambio de fichas

Los jugadores que juegan poco a SCRABBLE® no suelen aprovechar su turno para cambiar sus fichas, ya que lo consideran una pérdida del turno sin más. Pero si un jugador lleva rato obteniendo 10 puntos o menos con sus jugadas porque no tiene unas buenas fichas, entonces perder un turno para hacer un cambio de fichas puede resultar la opción más inteligente.

El cambio se puede hacer por muchas razones:

* Tu atril no está equilibrado, es decir, tienes demasiadas vocales o demasiadas consonantes y no puedes construir buenas palabras debido a esta limitación. Este es el caso de la jugada 8 de la partida de ejemplo: el jugador posee 7 consonantes en su atril y decide cambiar sus fichas, obteniendo un atril mucho más equilibrado.

* Si la partida se acerca a su fin, corres el peligro de quedarte con letras de mucha puntuación en el atril, que además son letras de difícil salida (como la Z o la X, por ejemplo), o de quedarte con la Q, que es difícil de colocar porque para ello necesitas una U.

* Las puntuaciones están muy igualadas, el tablero está bloqueado y quedan muchas letras útiles en la bolsa que podrían servirte para ganar la partida.

Anagramas

Una de las grandes habilidades de los buenos jugadores de SCRABBLE[®] es saber identificar una palabra de 7 letras en un atril con fichas que en principio no parecen muy buenas. Esto resulta difícil si mezclas tus fichas una y otra vez sin ninguna lógica. Observa tu atril para descubrir si tienes algún prefijo o sufijo común. Si tienes RE, PRE, A, EN, DES, etc. ponlos a la izquierda del atril y mezcla el resto de tus fichas. Del mismo modo, si tienes BLE, NTE, DAD, etc. ponlos a la derecha del atril y mezcla las otras letras.

Recuperar la ventaja del rival

No te desanimes si vas perdiendo. Es posible recuperar grandes desventajas si se mantiene la cabeza fría, el tablero considerablemente abierto, y no se pretende recuperar todos los puntos con una sola jugada.

Analiza bien la situación de la partida: quizás quede una única S en juego y tú la tengas en tu atril. En este caso puedes colocar una palabra que llegue hasta la casilla de Triple Tanto de Palabra sin ocuparla, y en la siguiente jugada hacer el plural de esa palabra colocando la S que tienes en la casilla de Triple Tanto de Palabra, e imposibilitando a tu rival la colocación de una letra en esa casilla, ya que no puede tener una S si sólo queda una y la tienes tú.

Al final de la partida, intenta cerrar

En una partida donde las puntuaciones estén muy igualadas, a menudo es vital cerrar, es decir, terminar el primero, pillando al rival con fichas en el atril que significan puntos de penalización para él y puntos adicionales para ti. Para poder cerrar antes que tu rival, debes planearlo con tiempo, vigilando el momento en que empiecen a quedar pocas fichas en la bolsa.

Hacia el final de la partida, asegúrate de saber exactamente cuántas fichas quedan. A menudo, especialmente cuando vas ganando, es aconsejable dejar al menos una ficha en la bolsa, ya que esto te puede beneficiar de la siguiente manera:

* Si no puedes cerrar en la jugada siguiente pero sí al cabo de dos jugadas, tú dispondrás de 2 movimientos frente al único de que dispondrá tu rival, lo que te proporcionará más posibilidades de cerrar.

* Si tu rival hiciese un "SCRABBLE[®]" (colocar las 7 fichas en una sola jugada) en su siguiente jugada, cogiendo la última ficha de la bolsa, a ti al menos te quedaría una jugada para poder deshacerte de tantas fichas como fuera posible, y no quedarte con 7 en el atril que contarían como puntos de penalización al fin de la partida.

J, LL, Ñ, RR, X, Z

Estas son las fichas de mayor puntuación, pero no son la única manera de obtener una buena puntuación. No las malgastes, pero te recomendamos que trates de jugarlas cuanto antes. Estas letras tienen una gran puntuación precisamente porque no son muy comunes, así que si las mantienes en tu atril durante mucho tiempo, cuanto más avance la partida, más difícil te resultará poder construir una palabra con ellas.

La Z es la letra que te dará más puntos (10), por lo que deberías conseguir como mínimo una palabra de 25 puntos con ella, excepto al final de la partida, donde esto es cada vez más difícil. Recuerda que la Z es una terminación habitual de adjetivos (SAGAZ, EFICAZ, TENAZ, CAPAZ, etc.) e intenta recordar palabras de dos o tres letras que la incluyan (ZA, ZEN, ZIS, ZOC, ZUA, HAZ, FAZ, etc.).

Si estás dispuesto a memorizar algunas palabras poco comunes, concéntrate en aprender palabras que incluyan las letras de puntuación alta (J, LL, Ñ, RR, X y Z), como por ejemplo: ALJEZAR (incluye J y Z), LLEVANZA (incluye LL y Z), NOCIO, OTORREA y OX.

Seguimiento de fichas

Una buena estrategia es hacer mentalmente un seguimiento de las fichas de mayor puntuación o de las más útiles (J, LL, Ñ, RR, X, Z, S y comodín). En los campeonatos de SCRABBLE[®] se permite a los jugadores anotar las letras que van siendo colocadas sobre el tablero, con ayuda de una lista de distribución de fichas, como la que hemos incluido en el apartado correspondiente y que puedes fotocopiar. Al final de una partida muy disputada, este seguimiento te permite advinar qué fichas tiene tu rival en su atril, y calcular tu juego de modo que bloques sus posibilidades al máximo o que te permita alcanzar una gran puntuación en un lugar del tablero donde sabes que él no puede jugar ninguna de sus fichas.

Este seguimiento también resulta útil para saber, durante la partida, qué fichas es mejor jugar y cuáles es mejor que mantengas en tu atril. Por ejemplo, tienes la posibilidad de jugar las palabras SILBAR y SILBAN, obteniendo la misma puntuación por ambas, pero al consultar la lista de distribución de fichas te das cuenta de que todavía quedan 3 erres en la bolsa y sólo una N. En este caso, la jugada más inteligente sería SILBAR, para evitar tener una ficha repetida en tu atril más adelante, lo que lo desequilibraría.

Rotación de fichas

Cuantas más fichas pasen por tus manos, más posibilidades tendrás de conseguir una ficha de puntuación alta o una de las fichas "útiles" (J, LL, Ñ, RR, X, Z, S o comodín). Analiza tu atril a conciencia. A menudo, es una buena idea mantener en el atril una combinación de cinco o seis letras con muchas posibilidades, pero en general, siempre que puedas, recomendamos que juegues palabras de un mínimo de 4 letras en cada jugada.

Cuanto más juegos, mejor sabrás analizar las posibilidades de la combinación de letras de tu atril.

La letra Q

Es la letra más difícil de colocar en el tablero, porque debe ir seguida de una U.

A continuación te explicamos 3 estrategias de utilidad para jugar esta ficha de la mejor manera posible:

* Intenta jugarla al principio de la partida, porque cuanto más avance ésta, más difícil te resultará colocar la Q.

* Si tienes una Q y una U en el atril, piénsalo bien antes de jugar la U, porque si lo haces, tendrás que esperar a tener otra para jugar la Q, reduciendo tus posibilidades de deshacerte de ella.

* En cambio, si tienes una U no es buena idea mantenerla en tu atril a la espera de coger una Q. En primer lugar, porque en una partida de 2 jugadores, sólo tienes un 50% de posibilidades de robar la Q; y en segundo lugar, porque si tratas de formar palabras con 6 letras en vez de 7, estás reduciendo tus posibilidades de hacer un "SCRABBLE®" y conseguir una bonificación de 50 puntos.

Casillas con premio

Hay 4 tipos de casillas con premio: Doble Tanto de Letra, Triple Tanto de Letra, Doble Tanto de Palabra y Triple Tanto de Palabra. Concéntrate para aprovechar al máximo estas casillas, doblando y triplicando tu puntuación. Una buena estrategia es buscar la letra de mayor puntuación de tu atril e intentar situarla en una de estas casillas. Colocando palabras de sólo 2 ó 3 letras, a menudo podrás utilizar esa letra de puntuación alta en dos palabras a la vez, lo que cuadruplicará tu puntuación si se trata de una casilla de Doble Tanto de Letra o la multiplicará por 9 en una casilla de Triple Tanto de Letra.

También resulta muy beneficioso intentar combinar las casillas de Doble y Triple Tanto de Letra con las de Doble y Triple Tanto de Palabra en una misma jugada. En movimientos de este tipo es donde se suelen obtener las mayores puntuaciones. Si consigues colocar la Z en una casilla de Triple Tanto de Letra, por ejemplo, y formar una palabra que ocupe una casilla de Doble Tanto de Palabra, obtendrás una jugada de 60 puntos o más. También se obtiene una puntuación de la misma magnitud colocando una ficha de puntuación alta en una de las casillas de Doble Tanto de Letra de los laterales del tablero, y luego utilizando esta ficha para formar una palabra en vertical que ocupe hasta la casilla de Triple Tanto de Palabra del lateral o de la esquina del tablero.

Un magnífico ejemplo de utilización de casillas con premio es la jugada nº9 de la partida de ejemplo. El jugador colocó la palabra HERRERO, con la RR en una casilla de Doble Tanto de Letra y la O en una de Triple Tanto de Palabra, obteniendo una puntuación de 72 puntos.

Conoce a tu rival

Si sueles jugar a menudo con la misma persona, estudia sus puntos fuertes y débiles. Si le gusta un tablero abierto, donde poder realizar jugadas inteligentes y complejas, debes intentar mantener un tablero cerrado para impedirle eso. Por el contrario, si tu rival prefiere un tablero cerrado, entonces es conveniente que abras el juego. En líneas generales, si juegas contra un rival que posee un vocabulario superior al tuyo, te recomendamos que intentes mantener el tablero cerrado, de este modo reduces sus posibilidades de utilizar su vocabulario.

Cuando vayas a jugar una palabra, piensa de qué modo puede beneficiar a tu rival. Por ejemplo, puedes jugar ARROZ y ZORRA con las mismas fichas, pero si juegas ZORRA y tu rival tiene una S, le das la oportunidad de colocarla, mientras que jugando ARROZ dificultas más la jugada de tu rival. Cuando se trata de una partida muy disputada, colocar una u otra palabra puede resultar una decisión crucial.

VARIACIONES

Las reglas expuestas hasta este momento se pueden considerar como básicas para jugar a SCRABBLE®, sin embargo, siempre resulta interesante y creativo introducir nuevas reglas que se adapten a un grupo de jugadores. Lo importante es que dichas reglas sean claramente expuestas, acordadas y aceptadas por todos los jugadores antes de que empiece la partida. De todos modos, siempre que surjan dudas, es aconsejable remitirse a las reglas básicas.

REGLAS PROPIAS

Reciclar los comodines

Las reglas "oficiales" estipulan que los comodines, una vez colocados en el tablero, no pueden intercambiarse por la letra a la que representan. Existe una variación de juego que permite "reciclar" los comodines, es decir, intercambiarlos por la letra que representan tantas veces como se desee. En la partida de ejemplo, ABURRIRAS ha sido jugada con un comodín en lugar de la RR. En esta variación del juego, se permitiría que cualquier jugador que tuviera una RR pudiera cambiarla por el comodín. Este jugador podría jugar en ese mismo turno el comodín que acaba de intercambiar.

Diccionario abierto

Algunos jugadores juegan con el diccionario totalmente accesible, es decir, está permitido consultar una o más palabras antes de jugarlas, sin penalización alguna. Esta variación es especialmente útil para aprender vocabulario.

SCRABBLE® temático

Es una variación muy divertida. Se trata de otorgar puntos adicionales a las palabras relacionadas con un tema previamente acordado por todos los jugadores. Por ejemplo, si se juega en Navidad, se pueden dar 5 puntos extra a las palabras relacionadas con la Navidad. O si todos los jugadores son aficionados al deporte, se pueden dar puntos extra a las palabras relacionadas con este tema, etc. El juego resulta muy divertido porque el jugador que ha colocado una palabra que los otros no consideran que está relacionada con el tema elegido, deberá tratar de convencer a los demás de que sí lo está.

El cingulillo

Para hacer más interesante la primera jugada y conseguir un tablero más abierto, se puede introducir una regla que estipule que el primer jugador está obligado a colocar una palabra de un mínimo de 5 letras.

Si el jugador a quien le toca jugar primero no puede formar una palabra de un mínimo de 5 letras, pierde su turno, por lo que le toca jugar al jugador situado a su derecha. Si éste tampoco puede jugar, también pierde su turno y así sucesivamente hasta que alguien coloque una palabra de un mínimo de 5 letras. Si ninguno de los jugadores puede hacerlo, vuelve el turno al primer jugador, que debe formar una palabra de un mínimo de 4 letras. Si no puede, de nuevo pierde el turno y juega el de su derecha, y así sucesivamente, hasta que alguien pueda abrir el juego con una palabra de al menos 4 letras.

SCRABBLE® con 2 bolsas de fichas

Una variación del juego que lo hace más fácil consiste en dividir las fichas en dos bolsas, una para vocales y una para consonantes. De este modo, cuando al jugador le toca robar fichas de la bolsa para completar su atril, puede elegir si le conviene más coger una vocal o una consonante.

SCRABBLE® inverso

Al acabar una partida de SCRABBLE® se puede jugar también a SCRABBLE® inverso. Cada jugador, por turnos, retira del tablero como mínimo una ficha y como máximo 6. Todas las fichas retiradas deben formar parte de una misma palabra, y después de retirarla, todas las palabras del tablero deben seguir estando completas y cruzarse entre sí como en los crucigramas. El juego continúa hasta que se han retirado todas las fichas o hasta que no se puede realizar ninguna jugada más. Los jugadores obtienen puntos por cada ficha que retiran (su valor numérico, indicado en la propia ficha).

SCRABBLE® Bingo

Básicamente funciona igual que el bingo pero jugando con fichas de SCRABBLE®.

Reglas de juego:

- a) Cada jugador piensa 2 palabras, cada una de 7 letras, y las escribe en un papel. En estas dos palabras no puede haber más letras de las que dispone el juego SCRABBLE® (consultar "Distribución de fichas"). Por ejemplo, como SCRABBLE® sólo dispone de 2 letras D, en las dos palabras en total no puede haber más de dos des.

- b) Uno de los jugadores o una persona neutral elige fichas al azar de SCRABBLE® y las "canta". Los jugadores van tachando de sus 2 palabras las letras anunciadas por el jugador, como en el bingo. Cuando uno de los jugadores consigue tachar todas las letras de sus 2 palabras, dice en voz alta "SCRABBLE® Bingo", y el jugador que anunciaba las letras comprueba que es correcto.

Atención: sólo se puede tachar una letra a la vez. Es decir, cuando se "canta" la E, los jugadores sólo pueden tachar una de las es de sus palabras, aunque tengan más.

SCRABBLE® EN SOLITARIO

Aunque SCRABBLE® es un juego diseñado para dos, tres o cuatro jugadores, muchos aficionados lo consideran muy interesante para jugar en solitario. Algunos ejemplos de cómo jugar en solitario son los siguientes:

- a) Jugando con un único atril y las reglas básicas de SCRABBLE®, el jugador intenta superar un récord de puntos que ha conseguido anteriormente.
- b) Jugando con dos atriles, uno para el jugador y otro para un contrincante imaginario. Evidentemente, el jugador debe realizar los movimientos de ambos.
- c) Utilizando todas las fichas, colocadas boca arriba, el jugador trata de conseguir la máxima puntuación posible formando palabras sobre el tablero con ayuda del diccionario y eligiendo las letras que desee. La máxima puntuación que se puede conseguir jugando a SCRABBLE® es todavía un misterio.

SCRABBLE® MODALIDAD DUPLICADA

Este sistema de juego fue inventado por el belga Hippolite Wouters. Todos los jugadores juegan con las mismas letras, obteniendo puntuación únicamente por las palabras que consigan formar. En esta modalidad, la suerte no forma parte del juego. Pueden participar un número ilimitado de jugadores. En los países francófonos, donde esta modalidad de SCRABBLE® es muy popular, han llegado a tomar parte en una misma partida más de 1000 jugadores.

Reglas de juego:

Cada jugador dispone de un juego completo de fichas, un atril y un tablero. Antes de empezar la partida, los jugadores colocan sus fichas boca arriba en orden alfabético. El "árbitro" (o uno de los jugadores que actúa como tal) elige siete fichas al azar de entre una colección de fichas colocadas en la bolsa o en la mesa, boca abajo, y anuncia las letras elegidas.

Seguidamente, todos los jugadores toman estas letras de su juego de fichas, las colocan en sus atriles correspondientes e intentan formar una palabra con la máxima puntuación posible. Disponen de 3 minutos para componerla y para escribirla en un papel, junto con la puntuación y las coordenadas de la primera letra de la palabra. Para anotar las coordenadas, utilizar los números y letras del tablero que identifican las filas y columnas. Si la palabra va en posición horizontal, anotar primero la letra, por ejemplo, H8; si es vertical, anotar primero el número: 8H.

El "árbitro" recogerá todos los papeles y leerá en voz alta la palabra que ha obtenido la mayor puntuación. Seguidamente, los jugadores colocarán esta palabra en su tablero (quitando la suya si no fuera la misma), pero se anotarán los puntos correspondientes a la palabra que ellos han formado. Si la palabra se rechaza por ser inadmisibles, el jugador no consigue ningún punto. Después de formada la palabra ganadora y anotadas las puntuaciones, el árbitro cogirá nuevas fichas y las colocará en el atril hasta completar el total de 7, las nombrará en voz alta y el juego seguirá.

En la selección de letras de los primeros 15 movimientos, debe haber un mínimo de dos vocales y dos consonantes. A partir del movimiento 16, el mínimo debe ser de una vocal y una consonante (los comodines pueden sustituir a ambas, según convenga). Si las fichas elegidas no cumplen estos requisitos, se vuelven a dejar y se toman 7 nuevas fichas.

A continuación los jugadores formarán una palabra (intentando siempre obtener la mayor puntuación), y la colocarán sobre el tablero a modo de crucigrama respecto a la primera, como en una partida normal de SCRABBLE®. Como en el movimiento anterior, volverán a escribir su palabra en un papel, con la puntuación y las coordenadas de la misma.

El juego continúa así sucesivamente hasta que ya no queden fichas o hasta que se agoten las vocales o las consonantes. Gana el jugador que obtiene la mayor puntuación total. En SCRABBLE® Modalidad Duplicada, no juegan ningún papel ni la estrategia ni la suerte; los jugadores simplemente deben tratar de encontrar en cada turno una palabra con la mayor puntuación posible.

INFORMACIÓN

ASOCIACIÓN DE CLUBS SCRABBLE®

La Asociación de Clubs SCRABBLE® es una organización fundada para fomentar la creación de clubes de SCRABBLE®, prestarles ayuda para su formación y proporcionarles los servicios que necesitan.

Puedes ponerte en contacto con ellos para obtener una lista de clubes o para formar un club. Proporcionan todo tipo de ayuda e información y poseen una base de datos de los jugadores que han expresado interés en jugar en un club de SCRABBLE®. Actualmente existen más de 30 clubes de SCRABBLE® en toda España. También publican la revista "InfoSCRABBLE®", que ofrece una serie de competiciones, información de lo que ocurre en el mundo del SCRABBLE®, noticias de campeonatos, etc. Y es gratuita para todos los clubes registrados y miembros de la asociación.

Si deseas más información acerca de alguno de los servicios de la asociación, ponte en contacto con:

Asociación de Clubs SCRABBLE®

C/ Buenos Aires 60, Pral. 1ª

08036 Barcelona

TEL: 93.410.36.06

FAX: 93.439.55.27

SCRABBLE® en el mundo: existen clubs de SCRABBLE® en más de 30 países. Si deseas más información, ponte en contacto con la dirección indicada anteriormente.



INFORMACIÓN GENERAL

Servicio de atención al consumidor

Para producto adquirido en España dirigirse a: MATTTEL ESPAÑA, S.A.
Aribau 200. 08036 Barcelona.

Página web SCRABBLE®

SCRABBLE® dispone de una página web en Internet (en castellano) con toda clase de información sobre el juego: noticias, consejos, historia, productos y clubes. También consta de la sección "Juegos" que plantea varias jugadas de SCRABBLE® para que los jugadores puedan poner en práctica sus habilidades con distintas combinaciones de letras y disposición del tablero
www.mattelscrabble.com.

Versiones de SCRABBLE® en diferentes lenguas

Existen numerosas versiones de SCRABBLE® en diferentes lenguas que incluyen: francés, holandés, alemán, español, catalán, italiano, portugués, islandés, árabe, afrikaáns, ruso, griego, danés, sueco, noruego, finlandés, inglés, búlgaro, hebreo, checo, húngaro, malayo, polaco, eslavo, chino, japonés, turco, croata y también una versión braille.

Vocabulario Oficial del SCRABBLE®

Totalmente revisado y actualizado, a partir de la nueva edición del Diccionario Larousse publicado en 1998, el Vocabulario Oficial del SCRABBLE® contiene más de 80.000 voces ordenadas alfabéticamente, incluyendo definiciones de las palabras que presentan dificultades de comprensión. Constituye una fuente de referencia esencial para todos los jugadores de SCRABBLE®, tanto principiantes como expertos.

© J.W. Spear & Sons PLC, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.

SCRABBLE® es una marca registrada de J.W. Spear & Sons PLC.

Fabricado en Italia

ES 51280-0921 Rev 1