

The Classic Crossword Game

SCRABBLE

Edición en Español

REGLAS DE JUEGO

PARA 2,3 o 4 JUGADORES

CONTENIDO:

Un tablero, 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. El objetivo es obtener un puntaje alto aprovechándose de los valores de las letras y de las casillas premiadas que aparecen en el tablero.

PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

Todas las fichas se ponen al lado del tablero, en la bolsa o en cualquier otro recipiente de manera que no se vean las letras y se puedan mezclar. Para determinar quién tendrá el primer turno, cada jugador deberá tomar una ficha de la mezcla, el jugador que tome la letra más cercana al comienzo del abecedario o tome una ficha blanca, le corresponde el primer turno. Las fichas extraídas se vuelven a poner junto con las demás y se mezclan de nuevo. Finalmente, 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 toma 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 hacer un cambio, el jugador 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. **Finalización 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

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Casillas de palabras premiadas: El puntaje correspondiente a una palabra completa se duplica cuando una de sus letras se coloca en una casilla marrón y se triplica cuando una de sus letras se coloca en una casilla roja. Los premios se duplican o triplican los valores de las letras, si es que lo 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 marrón y por consiguiente duplica el puntaje de la primera palabra que se coloca en el tablero.

- Las casillas premiadas tienen efecto únicamente cuando una letra se coloca en ellas por primera vez en la partida. En los turnos siguientes, las letras que ya están colocadas en casillas premiadas se computan según su valor nominal.
- Cuando se coloca una ficha en blanco sobre una casilla marrón o roja, se duplica o se triplica el valor de la palabra, aun cuando la ficha en blanco carezca de valor.
- 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.)
- 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.
- 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.

CÓMO 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 FORMACIÓN DE PALABRAS Y ANOTACIÓN 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 el 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
BOCA	S A BOCA O	S A BOCA O PASAN	S A BOCA OREN PASAN	S A BOCA OREN PASAN AÑIL

REGLAS PARA UN JUEGO ABREVIADO

Quienes jueguen a Scrabble por primera vez deberían hallar que estas versiones son más fáciles y más entretenidas que la versión estándar.

Asimismo, se puede agregar el cronometrador de tres minutos para abreviar aún más los turnos del juego.

Variación 1: SCRABBLE con 9 fichas

Esta variación es idéntica al juego original con la de que los jugadores colocan 9 fichas en su estante (o puente) en lugar de las 7 habituales. Te apuntas 50 tantos de premio por usar 7, 8 o las 9 fichas que tienes en tu estante.

Variación 2: SCRABBLE con meta predeterminada

En esta variante, el juego se acaba cuando uno de los jugadores alcanza un puntaje predeterminado, sin importar la cantidad de fichas que quedan. Esta variante permite combinar grupos de jugadores de distintos niveles, ya que los tantos necesarios para ganar dependen del nivel del jugador (principiante, intermedio o experto). Estos son los puntos que se necesitan para ganar el juego.

	Principiante	Intermedio	Experto
Dos jugadores	70	120	200
Tres jugadores	60	100	180
Cuatro jugadores	50	90	160

Si los jugadores son del mismo nivel, cada uno necesita alcanzar el mismo número de tantos. Por ejemplo, dos jugadores de nivel intermedio jugarán hasta alcanzar 120 puntos, mientras que cuatro jugadores principiantes deben llegar cada uno hasta 50.

Licensed by



Winning Moves® Games

Classic, Retro, Cool, & Fun!
winning-moves.com

We love to hear from our consumers! Please contact us with any questions or comments about Scrabble: Spanish Edition.

wmoves@winning-moves.com (Email questions and comments.)
800-664-7788 ext. 114 (Consumer Relations.)

For more information about Winning Moves product safety and compliance please visit
http://www.winning-moves.com/product_safety

¡Nos encanta saber de nuestros usuarios! Por favor contáctenos con cualquier pregunta o sugerencia sobre Scrabble: Edición en español.
wmoves@winning-moves.com

(Envíe sus preguntas y comentarios por correo electrónico)
800-664-7788 ext. 114 (Consumer Relations)

Para obtener más información sobre el cumplimiento de las normas de seguridad de los productos Winning Moves, visite
http://www.winning-moves.com/product_safety



[/winningmovesusa](https://www.youtube.com/winningmovesusa) [/winningmovesgames](https://www.facebook.com/winningmovesgames) [@winningmovesusa](https://twitter.com/winningmovesusa) [@winningmovesusa](https://www.instagram.com/winningmovesusa)

HASBRO, its logo and Scrabble are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2021 Hasbro. All Rights Reserved. WINNING MOVES, WINNING MOVES GAMES, and CLASSIC, RETRO, COOL, & FUN, and Logos thereof, are registered trademarks of Winning Moves Inc. © 2021 Winning Moves Inc., 75 Sylvan Street, Suite C-104, Danvers, MA 01923 USA. All Rights Reserved. Manufactured by Winning Moves Inc., 75 Sylvan Street, Suite C-104, Danvers, MA 01923 USA. Colors and parts may vary. MADE IN CHINA.

HASBRO, su logotipo y Scrabble son marcas registradas de Hasbro y se utilizan con permiso. © 2021 Hasbro. Todos los derechos reservados. WINNING MOVES, WINNING MOVES GAMES, y CLASSIC, RETRO, COOL, & FUN, y sus logotipos son marcas registradas de Winning Moves Inc. © 2021 Winning Moves Inc., 75 Sylvan Street, Suite C-104, Danvers, MA 01923 EE.UU. Todos los derechos reservados. Fabricado por Winning Moves Inc., 75 Sylvan Street, Suite C-104, Danvers, MA 01923 EE. UU. Los colores y las piezas pueden variar. HECHO EN CHINA.