

Letras TOP

El Juego de las palabras

Plastigal P

REGLAMENTO LETRAS TOP

Cantidad de participantes: 2 a 4 personas.

Mecánica del juego: Letras Top es un juego de formación de palabras sobre un tablero, usando letras propias y otras colocadas previamente.

Objetivo: Sumar la mayor cantidad de puntos, tratando de aprovechar las casillas con premio, letras de valores más altos y palabras largas.

Preparativo:

1) Poner todas las fichas boca abajo sobre la mesa, formando lo que denominamos "pozo".

2) Cada jugador toma una ficha al azar y aquel que haya obtenido la más cercana a la letra "A" (inclusive la misma "A") comienza la partida.

3) Se devuelven esas fichas al pozo, boca abajo y se mezclan con las otras, cada jugador toma 7 letras y un atril y las dispone sobre el mismo, de manera que ningún otro las vea.

Comienzo de la partida:

a) El jugador que comienza, forma una palabra utilizando algunas o todas sus letras (ver premio especial para este último caso en el punto "f") y la ubica en forma horizontal o vertical, sobre el tablero y sobre alguna de las dos casillas marcadas como "SOLO SALIDA +10 PUNTOS"; no hace falta que la palabra comience o termine exactamente ahí, pero sí que alguna de sus letras se pose sobre la casilla mencionada.

Paso seguido, el jugador calculará los puntos logrados con su palabra de la siguiente manera: suma los valores de cada letra, teniendo en cuenta los puntos otorgados por las casillas con premio, más 10 puntos extras por apertura.

En el caso que no pueda, o no quiera formar una palabra, pasará su turno de **apertura** al jugador que está a su izquierda, que obtiene los mismos beneficios que su antecesor (10 puntos extras) y así sucesivamente. Mientras tanto el que cedió su turno, tendrá opción de hacer un cambio total o parcial de sus letras por las del pozo, colocando previamente las fichas que ha de devolver al mismo. Esta opción de pasar y cambiar letras, en vez de formar palabra, es válida en cada turno pero la opción de ganar 10 puntos extras, es válida solamente para el que forma la primera palabra.

b) La jugada termina cuando el jugador dice y se anota su puntaje en voz alta, luego repondrá la misma cantidad de letras usadas al formar su palabra, sacándolas del pozo, para siempre tener 7 letras en su atril.

c) Las palabras deben formarse horizontal o verticalmente, debiendo usar indefectiblemente una o más letras de las palabras ya formadas sobre el tablero. Es decir, no se pueden poner palabras aisladas de las ya existentes en el tablero, como mínimo una nueva palabra, debe compartir una o más letras con alguna preexistente. Las palabras en diagonal no valen.

d) Para formar nuevas palabras también se podrán agregar letras al comienzo, final o ambos lados de una palabra ya formada. Por ejemplo si sobre el tablero estuviera la palabra ASA, algún jugador en su turno puede colocar una letra C por delante, formando la palabra CASA y también, en la misma jugada podría poner las letras CA al final, formando la palabra CASACA.

En cada turno, si bien puede agregarse una sola palabra, también suman puntos aquellas nuevas palabras que se forman con otras letras de otras palabras que ya estaban previamente jugadas sobre el tablero.

Importante: No está permitido formar nuevas palabras que a su vez, por adyacencia con otra preexistente, formen palabras inválidas. Vale aclarar que es una buena idea tener un diccionario a mano durante la partida, con el único fin de revisar los vocablos que puedan resultar dudosos. También es aconsejable acordar de antemano, qué usos del idioma serán permitidos en la partida, conjugaciones verbales, diminutivos, abreviaturas, nombres propios, etc. **Nuestra recomendación es que sean válidas, únicamente aquellas palabras que figuren en el diccionario que se tenga a mano, sus plurales y todas las conjugaciones verbales.**

e) Los comodines pueden representar a cualquier letra, indicando el jugador la que utilizará en su palabra, no pudiendo luego ninguno de los jugadores, cambiarla en el resto de la partida. El comodín no suma puntos.

f) Recordemos que al empezar el partido, la salida otorga 10 puntos extras. Si la otra casilla de salida es utilizada durante el juego, no otorgará los 10 puntos extras. **En el caso que un jugador use todas sus letras en un solo turno, tendrá un premio extra de 50 puntos,** que se suman a los obtenidos con la jugada. Al terminar el partido, se descontará del puntaje total del jugador, el valor de las letras que le quedaron sin uso en su atril y en caso de poseer comodines, cada uno le descuenta 30 puntos.

Sumando los puntos

Las letras, tienen el valor que figura en ellas, recordemos que los comodines no suman puntos en las palabras que los contienen.

Para calcular el puntaje se sumarán los valores de las letras y los premios que reciban, duplicándose o triplicándose, o ambas cosas si corresponde, el valor de la palabra/letra.

Los casilleros con premios y descuentos, solo se contarán para la primer palabra que los use, no contándose en otras que usen sus letras, en las que sólo se contará el valor de sus fichas y premios nuevos que correspondiera. Si un comodín cae en un cuadro correspondiente a "DUPLICA o TRIPLICA puntos palabra"; la palabra completa se duplicará o triplicará, pero en cambio si cae sobre un "DUPLICA o TRIPLICA puntos letra", no suma puntos. Si cae sobre sobre "+10" o "-5", también se aplica el premio o castigo sobre esa palabra, lo mismo que si cae sobre "SOLO SALIDA +10 PUNTOS", en la primera jugada.

En caso que la letra se ubique en un cuadro donde conste un signo menos cinco (-5) o más diez (+10), se resta o se suma al valor de la misma. En el caso que una palabra tenga como premios un duplica o un triplica y a su vez un -5 o un +10, se debe primero calcular la/s multiplicaciones y luego sumar o restar.

Practicando la suma de puntos de la jugada

A continuación se reproduce una parte del tablero con el fin de aclarar posibles dudas sobre la suma de puntos, los premios, o la construcción de palabras.

+10				+10		TRIPLICA PUNTOS PALABRA	
		TRIPLICA PUNTOS LETRA		R ₁			
	DUPLICA PUNTOS LETRA		M ₃	O ₁	R ₁	TRIPLICA PUNTOS PALABRA	S ₁
		DUPLICA PUNTOS LETRA		S ₁			O ₁
TRIPLICA PUNTOS PALABRA			SOLO SALIDA PUNTOS				TRIPLICA PUNTOS LETRA
		TRIPLICA PUNTOS PALABRA		S ₁	O ₁	D ₂	A ₁
		-5					P ₃
+10						SOLO SALIDA PUNTOS	
						DUPLICA	

+10				+10		TRIPLICA PUNTOS PALABRA	
		TRIPLICA PUNTOS LETRA		R ₁			
	DUPLICA PUNTOS LETRA		M ₃	O ₁	R ₁	A ₁	S ₁
		DUPLICA PUNTOS LETRA		S ₁			O ₁
TRIPLICA PUNTOS PALABRA				A ₁			L ₁
		TRIPLICA PUNTOS PALABRA		S ₁	O ₁	D ₂	A ₁
		-5					P ₃
+10							A ₁
						DUPLICA	

ROSAS: Primera jugada, son 15 puntos (5 puntos de suma de letras + 10 puntos de salida)

MORAS: Segunda jugada, 37 puntos, (7 puntos de suma de letras multiplicado por 2 y después por 3 y al final se restan 5 por el -5 de la "R")

SODA: Tercer jugada, son 5 puntos, (solo la suma de los valores de las letras)

SOLAPA: Cuarta jugada, 10 puntos (7 puntos de letras sin premio y 3 de letra triplicada "L")

Ganador: ganará el partido el jugador que más puntos haya obtenido cuando ya no hayan más letras en el pozo y/o en los atriles o ningún jugador pueda utilizar las que tenga sobrantes. En este punto cada uno resta las letras de su atril al puntaje obtenido hasta ese momento y se descuentan lo/s comodines sin jugar si los tuviera (ver punto "e").