Letras TOP

El Juego de las palabras

Plastigal

REGLAMENTO LETRAS TOP

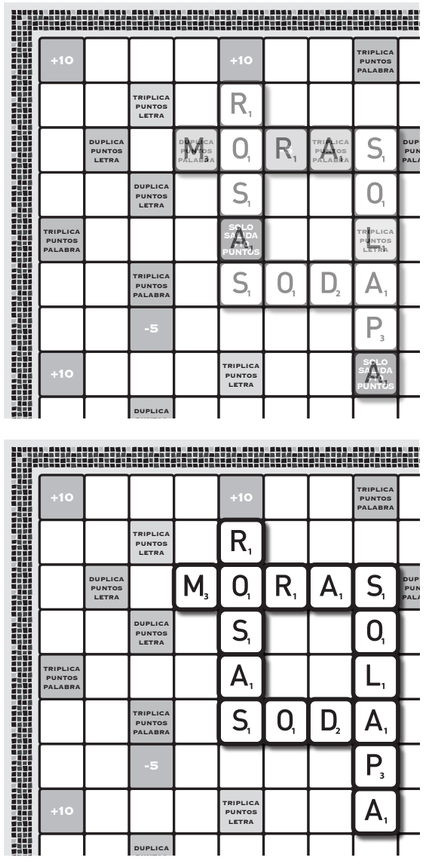
Cantidad de participantes: 2 a 4 personas.
Mecánica del juego: Letras Top es un juego de formación de palabras sobre un tablero, usando letras propias y otras colocadas previamente.
Objetivo: Sumar la mayor cantidad de puntos, tratando de aprovechar las casillas con premio, letras de valores más altos 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 si 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 primer 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 **C**ASA y también, en la misma jugada podría poner las letras **CA** al final, formando la palabra **C**ASA**CA**.
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", tambien 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.



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").

Letras TOP 3D

El Juego de las palabras

Plastigal

REGLAMENTO LETRAS TOP 3D

1- Objetivo.
Sumar la mayor cantidad de puntos armando palabras y finalizar el juego con más puntos que el resto de los participantes.
Se pueden armar palabras en castellano, (ver punto 7), de la siguiente manera:
a- Poniendo letras adyacentes en sentido horizontal o vertical en una línea recta.
b- Poniendo letras sobre otras previamente jugadas, transformando una o más palabras en otra. **Se pueden apilar como máximo hasta cinco fichas.**
c- Agregando letras al principio y/o final de las palabras, exceptuando el agregado de la letra "S" sola al final de una palabra, que la transforme en su plural.
d- Acomodando una palabra completamente adyacente a otra/s de tal manera que todas las letras que se tocan formen vocablos permitidos.
e- Cruzando una o más palabras con otra, ya sea utilizando una letra de las palabras preexistentes o bien tapando una/s de sus letras.
Las palabras jugadas valen la suma de puntos de las letras que las componen. Ver el punto 6 para más detalles de la puntuación.

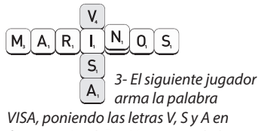
2- Contenido.
100 fichas compuestas por 98 letras con puntos y 2 comodines. 4 atriles porta-letras.
3- Preparativos del juego.
Acomodar todas las fichas con las letras hacia abajo sobre la mesa y mezclarlas, formado el pozo. Se reparte un atril para cada jugador. Uno de los participantes será el encargado de anotar los puntajes de todos.
Es recomendable contar con un diccionario castellano a mano, para corroborar el significado u ortografía de las palabras jugadas.
NOTA: Serán válidas todas las palabras castellanas que figuren en el diccionario, como así también las conjugaciones verbales de los infinitivos que ahí figuren y plurales también. Ver punto N° 7 para más detalles.

4- Desarrollo del juego.
a. Cada jugador toma una ficha del pozo. **Comienza la partida el que obtenga la letra más cercana a la 'A',** en caso de empate comenzará el más joven de la mesa. Se devuelven las letras al pozo y se vuelven a mezclar. **El sentido de juego es hacia la izquierda.**
b. Cada jugador toma siete letras y las pone sobre su atril para que solo él pueda verlas.
c. El jugador que comienza forma una palabra de dos o más letras, suma los puntos de las letras utilizadas, se los dice al jugador que lleva los puntos y repone sus fichas tomando del pozo la misma cantidad que utilizó para formar su palabra. **Si el jugador que comienza utiliza sus siete letras para formar una palabra válida, se suma 20 puntos adicionales de premio.**
Terminado, pasa el turno al jugador de su izquierda.
d. En su turno, los jugadores tienen 2 opciones:
1- componer una palabra de dos o más letras, adyacente o perpendicular a una ya colocada, o modificar alguna que ya esté formada agregándole al principio o al final una o más letras.
2- pasar o cambiar letras, (ver punto 8).
Todas las letras que se utilicen en cada turno deben estar en la misma fila o columna. No está permitido jugar en diagonal.
Luego debe contar los puntos, comunicarlos y reponer sus fichas tomando del pozo la misma cantidad que utilizó para formar su palabra.

5- Formando palabras.
En las siguientes figuras se puede ver una secuencia de juego de 6 jugadas, como ejemplo para entender mejor la mecánica:

1- El primer jugador arma la palabra ARIDO. Puntúa sumando los valores de las 5 letras.

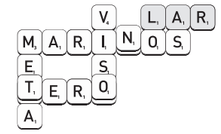
2- El siguiente jugador arma la palabra MARINOS, anteponiendo la letra M, tapando la letra D con una N y agregando la S al final. Puntúa sumando los valores de las 8 letras, incluso la D tapada.



3- El siguiente jugador arma la palabra VISA, poniendo las letras V, S y A en forma vertical. Puntúa sumando los valores de las letras V, I, S y A solamente.

4- Aquí el jugador arma la palabra MESA, poniendo las letras E, S y A en forma vertical debajo de la M. Puntúa con M, E, S y A solamente.

5- Aquí se arma la palabra TERO, poniendo las letras T, E, R y O.
Con la T, tapa la S de MESA y con la O, tapa la A de VISA, de esta manera logra armar también las palabras META y VISO. Puntúa con las 3 palabras más las letras tapadas.
Las letras T y O y las que tapan S y A se cuentan 2 veces ya que intervienen en 2 palabras.

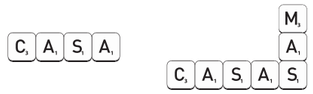


6- Ahora el jugador arma la palabra LAR, poniendo las letras L, A y R, paralelas y adyacentes a las letras OS de MARINOS. De esta forma también armó las palabras LO y AS. Puntúa con las 3 palabras.

Puntajes obtenidos en los ejemplos anteriores:
1- ARIDO: 6 puntos, resultado de sumar los valores de cada letra de su palabra
2- MARINOS: 11 puntos, provenientes de la suma de las letras de MARINO, más la D tapada. En caso que la D tuviera una o más letras por debajo, ésta/s no se incluiría/n en el puntaje de esta última jugada.
3- VISA: 7 puntos.
4- MESA: 6 puntos.
5- TERO: 7 de META + 6 de TERO + 8 de VISO = 21 puntos!
6- LAR: 3 de LAR + 2 de LO + 2 de AS= 7 puntos.

IMPORTANTE: **al formar una palabra tapando alguna o algunas de sus letras, debe quedar descubierta por lo menos una letra de la de abajo. Es decir, no es válido tapar todas las letras de una palabra para formar otra justo por encima de la primera.**

PLURALES: Recordar lo que ya dijimos, sobre la prohibición de agregar solo una "S" al final de una palabra para formar su plural; sin embargo si está permitido formar una nueva palabra que contenga una "S", tal que convenientemente ubicada, genere el plural de una palabra que ya se encuentre formada. Ver la siguiente figura de ejemplo, donde un jugador escribió CASA y el siguiente puso la palabra MAS, cruzada al final, formando CASAS de esta manera suma puntospor ambas palabras (12 puntos).



6- Cómo se cuentan los puntos.
Cada ficha vale la cantidad de puntos que tiene la letra abajo a la derecha.
Al encimar una letra sobre otra, se debe adicionar a los puntos logrados por la palabra formada los puntos de la letra que haya sido tapada. En caso que al colocar una letra en una pila, ya exista más de una letra, sólo se deben sumar los puntos de la ficha superior recién tapada.
En todos los casos en los que se forme más de una palabra, las letras en común (descubiertas o recién tapadas) se suman tantas veces como en palabras intervengan.
Se ganarán 15 puntos adicionales si se usan las siete letras del atril en un solo turno, excepto si lo hace el primer jugador, que en ese caso gana 20 puntos, tal cual lo expresado anteriormente. **Al finalizar el juego, cada jugador se resta los puntos de cada letra no utilizada de su atril. Si lo que le queda es uno o los 2 comodines, debe restarse 10 puntos por cada uno.**

7 - Palabras legales e ilegales.
Se consideran **palabras legales** a todas aquellas que figuran en un diccionario castellano y cualquier conjugación de los verbos infinitivos que ahí figuren, como así también los plurales de cualquier palabra legal.
Se consideran **palabras ilegales** y por lo tanto no pueden utilizarse en este juego las siguientes: Nombres propios. Símbolos y abreviaturas. Prefijos y Sufijos. Palabras en otros idiomas, salvo las que aparezcan en el diccionario.
En todo momento se puede objetar un término si se cree que tiene un error ortográfico o que es una palabra ilegal. Se debe desafiar la palabra antes del turno del otro jugador.
Si la palabra desafiada es ilegal, el jugador que la puso, debe escribir otra palabra o pasar ese turno. No pierde puntos por tal acción.

8- Cambio de letras / Pasar.
Con el fin de mejorar sus letras, un jugador puede cambiarlas, (cualquier cantidad de 1 a 7 es admitida), en este caso el jugador pierde el turno. Se procede de la siguiente manera, saca las letras a desechar de su atril, las apoya boca abajo sobre la mesa y antes de meterlas en el pozo, toma de ahí las misma cantidad de fichas que se descarta y las acomoda en su atril, ahora si mezcla con las del pozo las que había separado. A veces puede ser una ventaja pasar un turno para cambiar una o más letras. Letras como la Z o la J por ejemplo, cerca del final del juego son un inconveniente.

9- Final del juego.
Se da por terminado el juego cuando ocurre alguna de estas tres circunstancias:
- Cuando se acabaron todas las letras.
- Cuando ningún jugador puede armar una palabra con las letras que le quedan en su atril.
- Cuando todos los jugadores pasan su turno una vuelta completa.
Terminado el juego, para la cuenta final, recordar restarle a cada jugador los puntos de las letras y/o comodines no utilizadas.

10- Ganador.
El ganador será quien logre la mayor cantidad de puntos.