Asociación Argentina de Scrabble®

Reglamento de juego resumido en tres páginas

1. **Descripción básica**: El juego consiste en formar palabras de dos o más letras, y colocarlas en el tablero, horizontal o verticalmente, de manera que puedan ser leídas de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo. Después de la jugada inicial, cada palabra debe ligarse con alguna de las incorporadas.

2. **Palabras válidas**: Serán válidas las palabras aceptadas en el Lexicon para Scrabble versión 2017, elaborado a partir del Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española (*DLe*), Edición XXIII (2015). No es necesario conocer el significado de las palabras jugadas.
No se aceptan abreviaturas, aféresis, apócopes, diminutivos, superlativos, aumentativos y despectivos, extranjerismos, nombres propios, onomatopeyas, prefijos, sufijos, siglas y acrónimos y símbolos químicos, salvo que tengan entrada propia en el *DLE*. Se aceptan los verbos en todos los tiempos y personas gramaticales, siempre que aparezcan conjugados en los paradigmas verbales de la edición electrónica del *DLE.*

3. **Anotaciones**: Durante la partida sólo se permite hacer anotaciones en un papel en blanco

4. **Inicio de la partida**: Para comenzar la partida, cada jugador retira siete (7) fichas de la bolsa. Luego combina dos o más de sus letras para formar una palabra, y la coloca en el tablero horizontal o verticalmente. Está obligado a poner una de las letras que forman su palabra en la casilla central marcada con una estrella.

5. **Reposición de letras**: Luego de jugar, contar y anotar su puntaje, repondrá tantas fichas como ha colocado en su jugada. Al sacar fichas de la bolsa, ésta deberá estar a la altura de los ojos

6. **Colocación de letras**: Todas las fichas jugadas en un turno deben colocarse en una línea horizontal o vertical y tienen que formar una palabra válida. Si esas fichas están en contacto con letras de filas o columnas contiguas, también ellas deben formar palabras válidas. El jugador obtiene puntos por todas las nuevas palabras que forme durante su turno.

7. **Formación de palabras**: Las palabras pueden formarse de las siguientes maneras:

a. Añadiendo una o más fichas a una palabra que esté colocada sobre el tablero.
b. Colocando una palabra que se cruce con otra en el tablero. La nueva palabra debe utilizar una de las letras de la palabra que ya se encuentra en el tablero.
c. Colocando una palabra completa paralelamente a otra que ya se encuentra en el tablero, de modo que las fichas contiguas también forman palabras completas.

8. Comodines: Existen dos fichas en blanco, o comodines, los cuales pueden utilizarse en sustitución de cualquier letra. El jugador que coloca un comodín debe indicar en voz alta la letra que éste representa, lo que no puede modificarse durante la partida. El valor de los comodines es de cero (0) puntos para calcular el valor de la(s) palabras(s) formada(s).

9. Letras dobles: Los dígrafos CH, LL y RR aparecen en una sola ficha. Por tanto, no podrán utilizarse dos eres, ni dos eles, ni la ce y la hache para formar una doble letra.

10. Valor de las fichas: El valor de cada ficha está indicado con una cifra en la parte inferior. La puntuación total obtenida en cada turno se calcula sumando el valor de las letras utilizadas en las palabras que se hayan formado en ese turno, más los puntos obtenidos por haber colocado una o ás fichas en casillas con premio.

11. Casillas con premio para letras: Al colocar una ficha en una casilla azul celeste (doble tanto de letra), se duplica el valor de dicha letra; y al colocarla en una casilla azul marino (triple tanto de letra), se triplica su valor.

12. Casillas con premio para palabras: Al colocar una palabra usando una casilla rosada (doble tanto de palabra), se duplica el valor de dicha palabra; y al colocarla usando una casilla roja (triple tanto de palabra), se triplica su valor. Al hacer el recuento de puntos de una palabra se deben sumar primero los premios de las letras, y luego duplicar o triplicar el valor de la palabra, según sea el caso.

13. Palabras que ocupan dos casillas con premio: Si se forma una palabra que ocupa dos casillas de "doble tanto de palabra", se multiplica por 4 la suma de puntos de sus letras; y si son de "triple tanto de palabra", se multiplica por 9.

14. Casilla central: La casilla central (marcada con una estrella) es de color rosado, por lo que duplica la puntuación de la primera palabra formada en el tablero.

15. Unicidad de premios: Los premios para las letras y palabras aplican solamente la primera vez que se ocupa la casilla de premio. Posteriormente, las fichas que ocupan esas casillas cuentan simplemente por su valor.

16. Palabras simultáneas: Cuando en un mismo turno el jugador forma dos o más palabras nuevas, se suma la puntuación de todas ellas. La(s) letra(s) común(es) entre ellas se cuenta(n) en cada palabra, incluido el premio, si lo tiene(n).

17. Premio por *scrabble:* Cuando un jugador coloca las 7 fichas de su atril en un solo turno, ha logrado lo que se llama un *scrabble*, y por ello obtiene 50 puntos extra como premio. Estos puntos se suman a la puntuación que haya obtenido en ese turno, después de duplicar o triplicar la puntuación, cuando corresponda.

18. Posición relativa de las letras: Cuando el jugador en turno termina de colocar en el tablero las fichas de una palabra, solo puede modificar la posición de las letras dentro de la misma fila o

columna en la que están, o internamente dentro de la misma Si el jugador no puede o no quiere cumplir con este punto, deberá retirar sus fichas del tablero y perder su turno.

19. Cambio de fichas: Un jugador puede utilizar su turno para cambiar algunas fichas de su atril, o todas si así lo desea. En ese caso debe anunciar “cambio”, coloca boca abajo las fichas que desea cambiar, saca igual cantidad de la bolsa y mete en la bolsa las fichas cambiadas. En ese turno anotará cero puntos.

20. **Pasar**: Está permitido pasar en cualquier momento del juego, sin cambiar fichas, mediante el uso de la voz "paso".

21. **Duración de la partida**: El tiempo máximo de duración de una partida será reglamentado para cada torneo en particular.

22. Aceptación de una palabra: El hecho de anotar la puntuación del oponente en la planilla, implicará la aceptación de la palabra colocada.

23. Cuestionamiento de una palabra: La validez de una palabra sólo se puede cuestionar antes de haber anotado su puntaje. Si esa palabra es inválida, el jugador que la haya formado deberá retirarla del tablero, devolver las fichas a su atril y perder el turno. Si han pasado uno o más turnos después de haber colocado una palabra inválida, no podrá efectuarse reclamación alguna, y todos los puntajes obtenidos en los turnos posteriores serán válidos, aun cuando se hayan construido palabras sobre alguna incorrecta. En ningún caso es obligatorio conocer el significado de la palabra colocada.

24. Consultas: No está permitido consultar a ninguna persona, ni en el diccionario, la validez de una palabra antes de colocarla en el tablero. Solo el oponente está autorizado a cuestionar una palabra.

25. Terminación de una partida: La partida finaliza cuando:

a. Ambos jugadores pasan dos (2) veces consecutivas. (Cambiar letras no se considera pasar. En cambio, quitar del tablero una palabra que ha sido rechazada por el oponente sí equivale a pasar.)

b. b Un jugador coloca todas las fichas de su atril y no quedan más en la bolsa. En este caso se le restarán al oponente los puntos de las fichas que tenga en el atril, y se le sumarán a quien haya terminado primero.

26. Normas de comportamiento: El Scrabble es esencialmente silencioso. Los jugadores no podrán dialogar con los participantes de otras mesas. Entre ellos solo hablarán lo indispensable para revisar las sumas de puntos y los resultados obtenidos. Está prohibido hacer comentarios sobre la forma en que el oponente encara la estrategia del partido.

Al jugador que está por colocar una palabra en el tablero no se le permite consultar sobre la validez de esa palabra.

Redacción ajustada: Horacio Moavro - 8 de abril de 2018