

## SCRABBLE®

### MODALIDAD DUPLICADAS

#### (INSTRUCTIVO)

##### Qué es el SCRABBLE?

Es un juego de mesa que se puede jugar entre varias personas o, incluso, de manera individual. Consiste en formar palabras con letras (fichas numeradas) que se toman al azar de una bolsa y se colocan sobre un tablero, diseñado con casillas de colores, que permite ubicar las fichas y formar las palabras.



##### Cómo está compuesto el *kit* de juego?

El *kit* del juego clásico se compone de: un tablero plegable, 100 fichas, 4 atriles y una bolsa.

##### Qué modalidades de juego hay?

Hay dos modalidades de juego aceptadas oficialmente por la Federación Internacional de Léxico en Español (antes la FISE): **Clásicas y duplicadas**. Ambas modalidades se pueden jugar también de manera virtual mediante programas de software, plataformas *on line* o aplicaciones para celulares disponibles en tiendas virtuales.

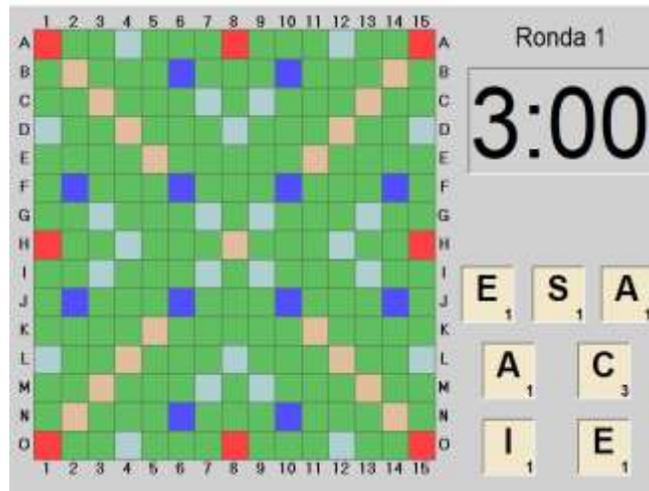
##### Descripción del tablero y las fichas del Scrabble

El tablero (físico o virtual) es un cuadrado de 15 x 15 formado por 225 casillas o cuadrículas de colores:



**El tablero:**

- Las casillas de color **verde** no otorgan bonificación
- Las casillas de color **rojo** **TRIPLICAN** el puntaje de palabra.
- Las casillas de color **curuba** **DUPLICAN** el puntaje de palabra.
- Las casillas de color **azul celeste** **DUPLICAN** el valor de letra.
- Las casillas de color **azul rey** **TRIPLICAN** el valor de letra.



**Las fichas:** son cuadradas y la letra está impresa en colores oscuros sobre un fondo claro. Cada letra tiene asignado un valor numérico a manera de subíndice en la parte inferior derecha de la ficha. La distribución de las 100 fichas es la siguiente:

A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>
A <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>3</sub>	C <sub>3</sub>	C <sub>3</sub>	C <sub>3</sub>	C <sub>3</sub>	CH <sub>4</sub>	D <sub>2</sub>	
D <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	
E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	F <sub>4</sub>	G <sub>2</sub>	G <sub>2</sub>	H <sub>4</sub>	
H <sub>4</sub>	I <sub>1</sub>	I <sub>1</sub>	I <sub>1</sub>	I <sub>1</sub>	I <sub>1</sub>	I <sub>1</sub>	I <sub>1</sub>	J <sub>3</sub>	L <sub>1</sub>	L <sub>1</sub>
L <sub>1</sub>	L <sub>1</sub>	LL <sub>8</sub>	M <sub>3</sub>	M <sub>3</sub>	N <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	N <sub>1</sub>	
Ñ <sub>8</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	
P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>	Q <sub>3</sub>	R <sub>1</sub>	RR <sub>8</sub>	S <sub>1</sub>					
S <sub>1</sub>	S <sub>1</sub>	S <sub>1</sub>	S <sub>1</sub>	S <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	
U <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>	V <sub>4</sub>	X <sub>8</sub>	Y <sub>4</sub>	Z <sub>10</sub>			

Hay en total 54 consonantes, 44 vocales y dos comodines.

Las letra de mayor valor es la “Z” (10 puntos) y las de menor valor tienen sólo 1 punto.

Los dígrafos en español son letras dobles que tienen sus propia ficha cada uno, como la “Ch”, la “LL” y la “RR”.

No se debe formar la “Ch” con la ficha “C” y la ficha “H”, así como tampoco se debe formar la “LL” con dos fichas “L”, ni la “RR” con dos fichas “R”.

Los comodines, al final de la tabla adjunta, son dos fichas en blanco (no tienen letra impresa) cuyo valor numérico es cero pero se pueden usar como cualquier letra del alfabeto.

**Duplicadas virtuales**

Como se mencionó, existe una modalidad llamada Duplicadas que se juega de manera individual contra el “Máster” o “computadora”. En esta modalidad el objetivo es hacer la jugada de mayor puntaje posible con las letras disponibles. El programa se basa en un software que calcula la jugada



más valiosa, por lo tanto, la puntuación del “Máster” será la máxima posible. Ganará el jugador que más se aproxime al puntaje final del “Máster”.

### Preparación para el juego de Duplicadas

Cada jugador debe alistar el tablero físico, un atril, lápiz y papel (se sugiere también un cronómetro). Debe sacar las 100 fichas y organizarlas alfabéticamente sobre la mesa como se muestra en la figura anterior. Debe preparar también su celular, asegurándose de que tenga buena carga.

Habrà un moderador durante todo el desarrollo de la partida que será el encargado de repartir las fichas virtuales a los jugadores, de llevar el control del tiempo, de avisar cuando deban ser enviadas las jugadas, de mostrar las jugadas del “Máster” y de enviar los resultados al final de la partida. El moderador creará un grupo de whatsapp con los jugadores para el envío de las letras y la publicación de cada jugada del “Máster”.

### Desarrollo de la partida de Duplicadas

Cuando todos se encuentren listos, el moderador dará inicio a la partida enviando por el chat grupal las primeras 7 letras que arroje el programa, como se ve en la figura adyacente, y cada jugador tendrá un tiempo de **3 minutos** para pensar su jugada y enviarla al chat privado del moderador.



**NOTA:** Los jugadores deben cuidar de no enviar su jugada por el chat grupal.

Cada jugador debe ir armando las jugadas sobre su tablero y contabilizando el puntaje respectivo en una hoja.

### Cómo se debe enviar cada jugada?

Supongamos que un jugador decidió que su mejor jugada era “JUGAR”. Veamos cómo se enviaría:



#### OPCIÓN 1: Sentido horizontal

La palabra inicial se ubica en **sentido horizontal** y se debe poder leer de izquierda a derecha. No es válida de derecha a izquierda.

Una de las letras se debe colocar obligatoriamente en la casilla central de color **curuba**. En el caso de “JUGAR” es la letra “R” la que se ubica allí.

Se identifica la coordenada alfanumérica de la primera letra, en este caso **H4** para la letra “J”, y se envía al chat privado del moderador la jugada así: **JUGAR H4**

### OPCIÓN 2: Sentido vertical

La palabra inicial se ubica en **sentido vertical** y se debe poder leer de arriba hacia abajo. No es válida de abajo hacia arriba.

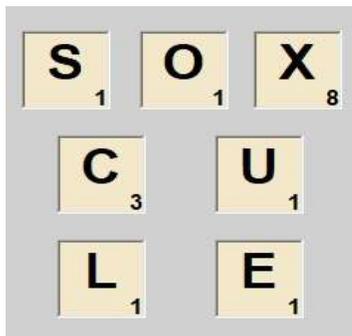
Una de las letras se debe colocar obligatoriamente en la casilla central de color **curuba**. En el caso de "JUGAR" es la letra "R" la que se ubica allí.

Se identifica la coordenada alfanumérica de la primera letra, en este caso **8D** para la letra "J", y se envía al chat privado del moderador la jugada así:

**JUGAR 8D**



Nótese que cuando la jugada se ubica en sentido horizontal, la coordenada inicia con la letra, mientras que en sentido vertical, la coordenada inicia con el número. Cualquier opción es válida para la primera jugada. Las siguientes jugadas se deben acomodar según lo indique el moderador. Veamos otro ejemplo, una partida pactada a 15 rondas (se puede también a bolsa completa):



**Ronda 1.** El moderador envía por el chat grupal las siguientes letras: SOXCULE.

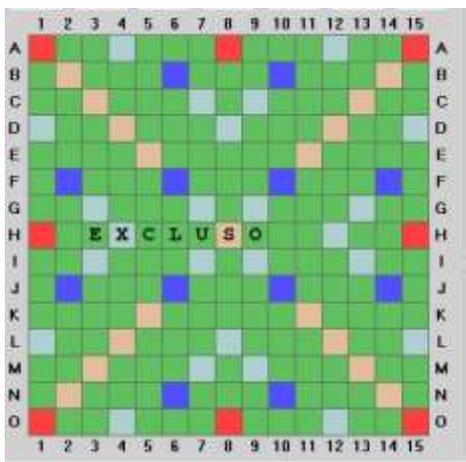
Lo primero que debe pensar el jugador es si hay un "SCRABBLE" o "BINGO" (cuando se puede armar una palabra con todas las 7 letras). Si hay "SCRABBLE" ahora debe pensar dónde ubicar la palabra en el tablero para que dé el mejor puntaje posible.

Si no hay "SCRABBLE" entonces debe pensar la jugada válida más valiosa.

En este caso el jugador puede formar la palabra "EXCLUSO" con todas las siete letras y la puede enviar así: **EXCLUSO H3** ó **EXCLUSO 8C**.

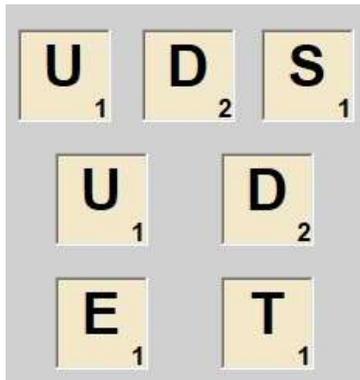
El puntaje de la jugada se calcula así:

- La "X" vale 8 puntos pero está ubicada en casilla de doble tanto de letra, casilla **azul celeste**, entonces se duplica su puntaje a 16.
- $1(E)+16(X)+3(C)+1(L)+1(U)+1(S)+1(O)=24$  puntos
- Como la palabra pasa por una casilla **curuba** entonces se duplica el puntaje de palabra:  $24 \times 2 = 48$
- Por último se suman 50 puntos por el "BINGO" o "SCRABBLE":  $48+50=98$  puntos (**Total de jugada**).



Nótese que la palabra “EXCLUSO” pudo haberse ubicado en otras coordenadas, por ejemplo H2 o 8B, pero el puntaje hubiese sido menor porque la “X” no se habría duplicado.

El jugador debe ubicar su jugada en el tablero físico en las coordenadas enviadas al moderador y esperar el envío de las letras correspondientes a la siguiente ronda.



**Ronda 2.** El moderador envía por el chat grupal las siguientes letras: UDSUDET.

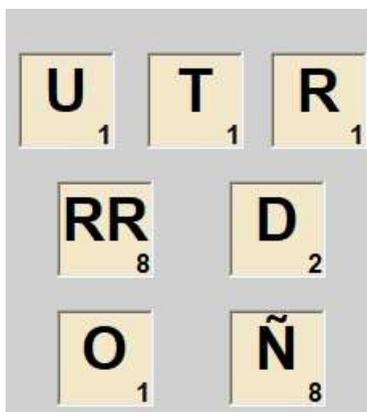
Lo primero que debe pensar el jugador nuevamente es si hay un “SCRABBLE” o “BINGO” y dónde ubicarlo. Como en este caso no hay “SCRABBLE” entonces debe pensar la jugada válida más valiosa tratando de aprovechar las letras puestas.



En este caso el jugador puede formar las palabras “DUDES” y “EXCLUSOS” que sería la jugada más valiosa y la debe enviar así: **DUDES 10D**

El puntaje de la jugada se calcula así:

- La segunda “D” en “DUDES” se ubica en la casilla de color azul rey para triplicar su valor  $2 \times 3 = 6$
- $2(D) + 1(U) + 6(D) + 1(E) + 1(S) = 24$  puntos
- $1(E) + 16(X) + 3(C) + 1(L) + 1(U) + 1(S) + 1(O) + 1(S) = 17$  puntos (La “X” ya no se duplica).
- **Total de jugada:  $24 + 17 = 41$  puntos.**



**Ronda 3.** Quedaron en el atril las letras UT, entonces el moderador envía por el chat grupal 5 letras para completar siete. Las nuevas letras son: RDOÑRr.

Como en este caso tampoco hay “SCRABBLE”, entonces el jugador debe pensar la jugada válida más valiosa tratando de aprovechar las letras puestas.

En este caso el jugador puede formar las palabras “ÑO”, “ÑU” y “OS” que sería la jugada más valiosa y la debe enviar así: **ÑO G7**



El puntaje de la jugada se calcula así:

- La “Ñ” vale 8 puntos pero está ubicada en casilla de doble tanto de letra, casilla azul celeste, entonces se duplica su puntaje a 16.
- $16(\tilde{N})+1(O)=17$  puntos
- $16(\tilde{N})+1(U)=17$  puntos
- $1(O)+1(S)=2$  puntos
- **Total de jugada:  $17+17+2=36$  puntos.**

Hasta la ronda 3 el “Máster” llevaría un puntaje acumulado de:  $98+41+36=175$  puntos.

Así sucesivamente transcurre la partida hasta llegar a última jugada, ronda 15, con la palabra “BALANCEO” que suma 68 puntos para un gran total de 674 puntos del “Máster”, que sería el máximo puntaje posible.

Los jugadores de élite logran puntajes cercanos al “Máster”, pero muy rara vez es perfecto (100%). Los jugadores promedio hacen puntajes alrededor del 80% y los principiantes pueden lograr puntajes de menos del 70% en promedio.

En esta partida no alcanzaron a salir los comodines, pero es importante mencionar que se deben escribir en letras minúsculas al enviar la jugada.



Nótese que en esta otra partida sí salieron los dos comodines que aparecen en letras minúsculas de color rojo. En este caso la primera palabra “TORRERAS” se tuvo que haber enviado por chat así: **TORRERAs H2** (nótese la “s” en minúsculas indicando que es un comodín).

También se puede observar, como curiosidad en esta partida, la palabra “HOJALDRE” en 14H adosada totalmente a “REDAREIS”



### **Dónde se puede jugar Scrabble?**

La sede de la Asociación colombiana de Scrabble está ubicada en Bogotá y se puede jugar cada semana de manera presencial en sitios públicos o en la sede de Cedritos. La Asociación organiza torneos clasificatorios a los regionales y al mundial que se organiza cada año.

También se puede jugar de manera virtual mediante programas de software, plataformas *on line* o aplicaciones para celulares disponibles en tiendas virtuales. Mencionamos a continuación algunos sitios y aplicaciones recomendables para el juego:

- Redeletras.com (plataforma paga de torneos online)
- (ISC) International Scrabble Club (plataforma gratuita)
- Scrabble GO (Aplicación gratuita para celulares)
- Lexicón de Scrabble (aplicación para validar palabras)
- DLE Diccionario de la Lengua española (aplicación para celulares)

### **Contacto**

Asociación Scrabble Colombia

Calle 152 No. 53 A 60

Bogotá, Colombia

(+57) 317 3642174

(+57) 300 3243697

(+57) 315 2221673



Asociación Scrabble Colombia



scrabblecolombia@gmail.com



@ColScrab



@ColScrab