

Quiddler®

EL JUEGO DE LAS PALABRAS CORTAS®

INSTRUCCIONES

EDAD: desde 8 años en adelante

NÚMERO DE JUGADORES: 1 a 8 personas

OBJETIVO: El objetivo es obtener el número más alto de puntos y convertir los naipes en su mano en palabras. Un mínimo de dos o más naipes es necesario para formar palabras.

LA BARAJA: El juego de naipes consiste en 48 naipes y contiene naipes de A hasta Z, y también naipes especiales con letras dobles – QU, IN, ER, TH y CL. Cada naipe tiene su valor numérico.

EL REPARTO: Antes de que cada mano sea repartida, es necesario que barajen bien los naipes. En la primera mano del juego 3 naipes son distribuidos, uno por uno, en el sentido de las agujas del reloj. En cada mano siguiente, un naipe adicional será repartido a cada jugador; así, en la segunda mano hay cuatro naipes; en la tercera mano hay cinco naipes etc. En la última mano de la partida, cada jugador recibe diez naipes. Una partida completa consiste de ocho manos. Después de cada reparto, los naipes restantes serán colocados al centro de la mesa para iniciar una pila de extracción y el naipe de arriba girado para iniciar también una pila de descarte.

LA PARTIDA: El jugador a la izquierda del repartidor comienza el primero. La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada turno comienza o con tomar un naipe de la pila de extracción o de arriba de la pila de descarte. El turno se termina con el descarte de un naipe. Un jugador solamente puede colocar sus naipes sobre la mesa para terminar la partida, o en turno, si otro jugador ya ha salido.

Cuando un jugador puede salir (véase más abajo) cada uno de los jugadores restantes tiene un último turno. Cada jugador restante en turno, puede tomar un naipe de la pila de extracción o de la pila de descarte. Pues, el jugador va a colocar sus palabras y descartarse de un naipe. Él/ella recibe los puntos de los naipes que han formados unas palabras. Los puntos de los naipes no usados son deducidos del total del puntaje del jugador. No es posible que un jugador añada unos naipes a una palabra de otro jugador. La persona que va apuntando los resultados toma nota y lleva la cuenta del juego.

La repartición continúa con el jugador a la izquierda del repartidor, la mano próxima será repartida y la partida continúa hasta la octava mano cuando cada uno tiene diez naipes. El puntaje más alto gana.

LA SALIDA: Un jugador únicamente puede salir durante su turno. Después de tomar un naipe, un jugador debe ser capaz de ordenar **todos** sus naipes en su mano en palabras permitidas (véase más abajo) con un sólo naipe restante. Para salir él/ella coloca los naipes sobre la mesa y se descarta del último naipe.

LOS DESAFÍOS: En caso de que un jugador no esté de acuerdo con la legalidad de una palabra, él/ella puede desafiar esta palabra. Si la palabra se encuentra en el diccionario y se permite (véase más abajo), en ese momento, el *desafiador debe deducir* el número de puntos de la palabra de su puntaje. Si la palabra **no** se encuentra en el diccionario, el *jugador debe deducir* el número de puntos de la palabra de su puntaje. Él/ella no puede cambiar el orden de las letras para formar otras palabras

PALABRAS PERMITIDAS: Antes de comenzar la partida se recomienda escoger un diccionario. No se pueden usar nombres propios, prefijos, sufijos, abreviaturas o palabras unidas con guión. Todas las palabras deben contener por lo menos dos naipes. Los jugadores pueden utilizar el diccionario cuando **no** sean sus turnos.

EL PUNTAJE: Cada naipe muestra su valor numérico. En cada mano, los naipes ordenados en palabras permitidas cuentan en favor del jugador; los naipes no usados cuentan en contra del jugador. Sin embargo, ningún jugador sacará nunca menos de cero puntos en alguna partida. Además, hay dos puntos extras en cada turno. El jugador con **el mayor número de palabras** en cada turno recibe 10 puntos extras y el jugador con **la palabra más larga** recibe también 10 puntos extras. Los dos ‘puntos extras’ pueden ser ganados por el mismo jugador. En caso de un empate, nadie recibe los puntos extras. Anotación: Los puntos extras por la palabra más larga se refieren a la cantidad de las letras **no** de los naipes. Si hay solamente dos jugadores en un partido, es mejor usar **solamente** uno de ‘los puntos extras’.

SOLITARIO: Reparta ocho pilas de cinco naipes cara abajo. Pues, reparta un naipe cara arriba sobre cada pila. Trate de formar una palabra con las ocho letras visibles. Quite la palabra. Dé vuelta al naipe de arriba de las pilas de donde los naipes fueron retirados. Después de usar todos los naipes de una pila dé vuelta a un naipe de cualquiera pila y úsalo para rellenar la pila reducida – así hay de nuevo ocho pilas. El jugador gana si todos los 48 naipes son usados para formar palabras. Véase más arriba para las palabras permitidas.

FRECUENCIA DE LETRAS: El número de frecuencia de cada letra que se repite en la baraja es: A – 10, B – 2, C – 2, D – 2, D – 4, E – 12, F – 2, G – 4, H – 2, I – 8, J – 2, K – 2, L – 4, M – 2, N – 6, O – 8, P – 2, Q – 2, R – 6, S – 4, T – 6, U – 6, V – 2, W – 2, X – 2, Y – 4, Z – 2, QU – 2, IN – 2, ER – 2, CL – 2, TH – 2.

LAS LETRAS DECORATIVAS: Las letras mostradas al centro de los naipes fueron inspiradas por manuscritos celtas de 500 – 800 AD como el *Libro de Celtas*, el *Libro de Durrow* y otros. Esperamos que estas caligrafías les gusten mucho.