



SCRABBLE



CONTENIDO DEL JUEGO

El juego se compone de un **tablero de juego** y **100 fichas de letras**:

- 98 de las fichas son letras del abecedario y las 2 fichas restantes son fichas en blanco que actúan comodines.
 - Cada **ficha de letra** tiene un valor numérico indicado en la parte inferior derecha de la letra, que se corresponde con la puntuación de la misma. Esta puntuación varía según la frecuencia de aparición de la letra (a mayor frecuencia menor puntuación).
 - Las **fichas comodines** no tienen ningún valor numérico (no tienen puntos asociados) y se pueden usar como cualquier letra. Al jugar estas fichas, los jugadores deben declarar que letra representa, tras lo cual no puede ser cambiada.
- El **tablero** es de 15x15 casillas y cada casilla tiene un multiplicador de la puntuación asociado:
 - **Casilla normal**: no multiplica la puntuación
 - **Casillas especiales**:

Casillas de letra con premio  

- Casilla doble letra: multiplica la puntuación de la ficha colocada por 2. Se corresponde con la casilla de color azul claro.
- Casilla triple letra: multiplica la puntuación de la ficha colocada por 3. Se corresponde con la casilla de color azul oscuro.

Casillas de palabra con premio  

- Casilla doble palabra: multiplica la puntuación de la palabra formada por 2. Se corresponde con la casilla de color naranja.
- Casilla triple palabra: multiplica la puntuación de la palabra formada por 3. Se corresponde con la casilla de color rojo.

REGLAS DEL JUEGO

- 1) El **número de jugadores** mínimo es 1.
- 2) El **número de fichas** que recibe cada jugador aleatoriamente está fijado a 7 fichas.
- 3) Las **palabras se forman en vertical u horizontal**, nunca en diagonal y siempre de arriba a abajo o de izquierda a derecha.

- 4) La **puntuación de cada palabra** formada depende del valor de cada una de las fichas que la forman y de la posición dentro del tablero.
- Si una palabra cruza tanto casillas de letra con premio como casillas de palabra con premio, se añaden primero los valores de las letras con premio y, luego, se doblan o triplican los puntos de la palabra completa.
 - Los puntos adicionales de las casillas con premio son válidos durante el turno en que las fichas se ponen sobre ellas.
 - Si se pone un comodín sobre una casilla de triple o doble palabra, se dobla o triplica la suma de las fichas de la palabra, sin importar que la ficha en blanco no tenga valor. Si se pone sobre una casilla de triple o doble letra, el valor de la ficha en blanco sigue siendo cero.

Ejemplo: la puntuación de la palabra "CASA", en la que la ficha "C" se encuentra en una casilla doble letra:

$$\text{Puntos "CASA"} = \text{puntos ficha "C"} \times 2 + \text{puntos ficha "A"} + \text{puntos ficha "S"} + \text{puntos ficha "A"}$$

- 5) La **puntuación** o valor de cada ficha es la siguiente:

- ⇒ 2 fichas en blanco (0 puntos)
- ⇒ 1 punto: **A** x12, **E** x12, **O** x9, **I** x6, **S** x6, **N** x5, **L** x4, **R** x5, **U** x5, **T** x4
- ⇒ 2 puntos: **D** x5, **G** x2
- ⇒ 3 puntos: **C** x4, **B** x2, **M** x2, **P** x2
- ⇒ 4 puntos: **H** x2, **F** x1, **V** x1, **Y** x1
- ⇒ 5 puntos: **Q** x1
- ⇒ 8 puntos: **J** x1, **Ñ** x1, **X** x1
- ⇒ 10 puntos: **Z** x1

Las letras **W** y **K** no están incluidas en esta versión del Scrabble por ser muy poco utilizadas en las palabras en español. Para nuestra versión del juego tampoco hemos incluido fichas con dobles letras como "CH" en vez de usar "C" y "H".

- 6) En nuestra versión del juego el **primer turno** se genera de forma aleatoria.
- 7) Para **pasar el turno**, en caso de haber más de un jugador, se debe haber formado como mínimo una palabra. Como mínimo, el jugador debe haber colocado una ficha en el tablero, excepto en el primer turno.
- 8) En el primer turno el jugador está obligado a colocar la ficha en la **casilla central**, la cual está señalada con una estrella y cuenta como una casilla de doble palabra. En este turno el jugador debe combinar dos o más de sus letras para formar una palabra.
- 9) Los jugadores pueden pasar el turno al siguiente jugador sin restricciones, aunque tenga las fichas necesarias para crear una o varias palabras.

- 10) Los jugadores pueden **cambiar fichas** en su turno, reemplazando como máximo 7 fichas de su atril en un mismo turno y recibiendo el mismo número de fichas nuevas de forma aleatoria.
- 11) En caso de haber más de un jugador, se puede **poner en duda** la validez de una palabra. Si un jugador considera que una palabra puesta en el tablero por un contrincante es incorrecta puede presionar el botón “RECHAZAR” para quitarla del tablero y deberá ceder el turno con el botón “PASAR”. La palabra puesta en duda será revisada tomando como referencia un diccionario que está disponible en la carpeta </src/ArchivoCarga/diccionario.txt>.
- 12) En esta versión de Scrabble el jugador puede obtener ciertas ventajas a cambio de monedas. Por **cada 10 puntos el jugador recibirá tres monedas**. Las ventajas que un jugador puede comprar son:
- ⇒ Invertir el sentido en el que se pasan los turnos. Coste: 5 monedas
 - ⇒ Saltar un jugador en el siguiente turno. Coste: 5 monedas
 - ⇒ Comprar una ficha comodín. Coste: 5 monedas
- 13) El juego se acaba cuando:
- ⇒ Todas las jugadas posibles han sido realizadas, es decir, se ha llenado el tablero de fichas.
 - ⇒ Todas las fichas han sido robadas del mazo de fichas y un jugador ha usado todas las fichas de su atril.
 - ⇒ Todos los jugadores han pasado el turno dos veces consecutivas.
 - ⇒ Todos los jugadores han hecho 12 jugadas consecutivas sin obtener puntuación (cambios de fichas o pases de turno).
- 14) Una vez finalizado el juego, la puntuación de cada jugador se obtiene restando a su puntuación el valor de las fichas que quedan en su atril.

Puntuación total = puntos del jugador – \sum puntos de las fichas no jugadas del jugador

Si un jugador ha usado todas las fichas de su atril entonces sumará a su puntuación la suma del valor de las fichas no jugadas de sus contrincantes.

Puntuación total = puntos del jugador + \sum puntos de las fichas no jugadas de los contrincantes

Por ejemplo:

El jugador uno tiene una X y una A en su atril al final del juego, luego deberá restar 9 puntos a su total de puntos (la X vale ocho puntos y la A un punto). El jugador dos usó todas sus fichas, luego añade 9 puntos a su total de puntos.