



En primer lugar, se establece el número de bazas que durará la partida o el número de puntos al que hay que llegar para finalizar la partida y declarar un ganador.

Se disponen los **tres MAZOS** de cartas separados y boca abajo: **Vocales, Consonantes y Cartas de Estrategia**.

Se programan los dos cronómetros con el tiempo que se acuerde (30 segundos para el primer cronómetro (**fase de estrategia**) y 1 minuto para el segundo (**fase de creación**)).

Empieza el jugador más joven siguiendo estos pasos: Reparto, Fase de Estrategia y Fase de Creación.

Reparto

Paso 1: Coloca 5 cartas de letras (vocales o consonantes, a su elección) en el centro de la mesa, **boca arriba** (con la letra visible). A estas 5 cartas les llamaremos **TABLERO CENTRAL**.

Paso 2: Reparte a cada jugador 3 Cartas de Estrategia y 3 cartas entre **vocales y consonantes** a cada jugador (lo que cada jugador elija) **boca abajo**. No se pueden ver hasta que se inicie la fase de estrategia (primer cronómetro).

Fase de Estrategia

Paso 3: El jugador que es mano, **acciona el primer cronómetro**. En este tiempo cada jugador ve sus cartas (sin mostrarlas al resto de jugadores) y tendrá que analizar, combinando sus letras con las del Tablero Central y sus cartas de estrategia las posibilidades que le ofrecen para formar una palabra con la valoración más alta.

Paso 4: Cuando el tiempo termina, **cada jugador se descarta e una de sus cartas de estrategia devolviéndola al mazo**. A continuación, el jugador más joven elige de entre una de las dos cartas de estrategia restantes y la acciona, mostrándola al resto de jugadores, guardando la restante para la siguiente baza. A continuación, el siguiente jugador por la derecha hace lo mismo y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan ejecutado su Carta de Estrategia para esa baza.

En esta fase, debido a las acciones ejecutadas, el Tablero Central, o las cartas que cada jugador tenía pueden sufrir cambios, así como las condiciones de esa baza, pero **ningún jugador puede quedarse sin letras en la mano**. Si, como resultado de un robo un jugador fuese a quedarse sin cartas, dicho jugador tendrá derecho a coger una letra de los mazos de letras.

Fase de Creación

Paso 5: El jugador mano activa el segundo cronómetro, (un minuto) en el que cada jugador debe formar la palabra más valiosa que se le ocurra. La palabra debe incluir **letras del Tablero Central y de las propias**. Cuando el tiempo termina, el jugador que es mano dice la puntuación que obtiene la palabra que ha construido y la muestra. Si la palabra es correcta, se anota en un cuadrante tipo:

	Baza 1	Baza 2	Baza 3	Baza 4	Baza 5	TOTAL
Juan	16					
Elvira	20					
Rafa	18					

Cada uno de los jugadores sigue el mismo proceso. Si algún jugador **repite una palabra** construida anteriormente por otro jugador en esa baza, **resta 4 puntos**.

Si la palabra no es válida (no existe, error ortográfico...) suma 0 puntos.

Paso 6: Una vez finalizada la anotación de la baza, se descartan las letras utilizadas en la misma y se comienza con la siguiente, pasando la mano al jugador situado a la derecha del que anteriormente lo fue.

Paso 7: Se vuelve a iniciar el proceso, pero en lugar de repartir 3 Cartas de Estrategia, se reparten 2, ya que en la baza anterior se había guardado una.

Determinación del ganador

Una vez finalizadas las bazas establecidas se procede a sumar los puntos que cada jugador ha obtenido y vence el que mayor puntuación haya alcanzado. En caso de que la partida haya sido al que haya alcanzado antes una puntuación determinada, la partida acabará cuando este hecho se produzca, independientemente del número de bazas que se haya necesitado.

En caso de empate entre 2 o varios jugadores, se jugará una última baza sin Cartas de Estrategia y ganará el jugador que obtenga la puntuación más alta.

Acciones extra: MULTIPLICA X 2

En el centro de **cada carta de letra**, aparece un número sobre un círculo de color (naranja, verde, negro o amarillo). El número indica el valor de esa letra. Cuando se forma la palabra, se suma el valor de cada una de las cartas utilizadas. **En el caso de que todas las letras tengan el círculo del mismo color, el valor será multiplicado por 2**. Si se ha conseguido formar una palabra con el fondo del mismo color y a la vez se ha accionado alguna carta de estrategia que sume o reste puntos (**¡Comodín!**, **¡Subidón Total!**, **¡Explosión de puntos!**) se debe sumar/restar antes los puntos y al final, multiplicar por 2.

¿Qué palabras valen?

Para evitar conflictos, conviene acordar antes de empezar qué palabras tendrán validez y cuáles no. Estas son sólo unas sugerencias:

Palabras que se consideran válidas: Todas las que recoge la RAE y además **nombres propios** de personas, países, ciudades... en castellano (Londres, sí, London, no), **extranjerismos** ampliamente utilizados (software, fútbol, wasabi).

Palabras que no se consideran válidas: Abreviaturas (EEUU, palabras con errores ortográficos, palabras extranjeras con traducción al castellano (football, cool), salvo que se esté jugando la baza en inglés, **acrónimos** (Mercosur = Mercado Común del Sur), **marcas** (Joma, Netflix), **nombres de empresas** (Amazon).

Aunque estas son sólo sugerencias, se aconseja seguirlas para que el desarrollo de la partida sea correcto.



¡Intercambio!: Intercambia una de tus cartas con otro jugador. No puedes ver la carta de tu adversario antes del intercambio.



¡Escudo Total!: Escudo protector. Las acciones que tomen contra tí, tanto individualmente como las que se tomen de forma colectiva no te afectarán en esta baza.



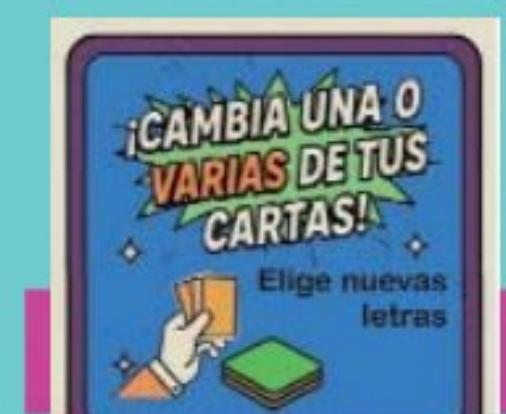
¡Deshazte de una!: Quita una carta a otro jugador y ponla en el Mazo Central. Nadie puede usarla.



¡En Inglés!: En esta baza, todos los jugadores deberán formar una palabra en inglés.



¡Comodín!: Utiliza esta carta como Consonante Vocal, suma 6 puntos y úsala como la letra que necesites. También el color del fondo del número es comodín.



¡Cambia una o varias de tus cartas!: Cambia una o varias de tus cartas de letras. Coge de los mazos de letras y descártate las que no quieras.



¡Intercambio total!: El jugador que acciona esta carta intercambia todas sus letras con quien elija.



Roba una carta: Roba una carta, sin mirarla, a otro jugador para tu uso exclusivo.



¡Con ésta jugamos todos!: Elige una carta de otro jugador y ponla en el Tablero Central. Ahora todos los jugadores pueden utilizarla para formar su palabra.



¡Carta Extra!: Coge una carta letra extra (vocal o consonante) de los mazos de letras.



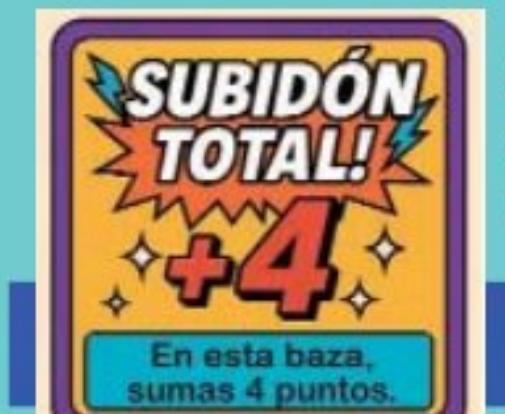
¡Robo del Siglo!: Roba una carta a cada uno de tus adversarios. Ahora sólo las podrás usar tú y formar una palabra más valiosa.



¡Con la que yo diga!: Tus adversarios (solo ellos) deberán usar la letra del Tablero Central que les indiques para formar su palabra en esta baza.



Cambia todo el Tablero Central: Con esta carta cambias todo el Tablero Central.



¡Subidón Total!: Suma 4 puntos en esta baza a los que obtengas con tu palabra.



Fuera una!: El resto de jugadores se descarta de una de sus letras y juegan con una menos.



¡Explosión de puntos!: Resta 4 puntos al jugador que decidas en esta baza.



¡Todos al Centro!: Todos los jugadores, excepto quien la acciona ponen en el Tablero Central una de sus letras boca arriba. Ahora todos los jugadores pueden utilizarla.



¡Sólo mía!: Roba una carta del Tablero Central. Ahora sólo la puedes usar tú.



En esta Guía Rápida aprenderás, en unos sencillos pasos, las instrucciones a seguir para ponerte a jugar cuanto antes.

La información ampliada que contiene esta guía rápida la puedes encontrar en el apartado "Cómo se juega" dentro de este folleto.



Coloca el Tablero Central.

Se colocan en el centro de la mesa 5 letras, consonantes o vocales.

Corresponde al paso 1 de "Cómo se juega"



Reparte 3 Cartas de Estrategia y 3 Letras a cada jugador.

Corresponde a los pasos 2 de "Cómo se juega"



Fase de Estrategia

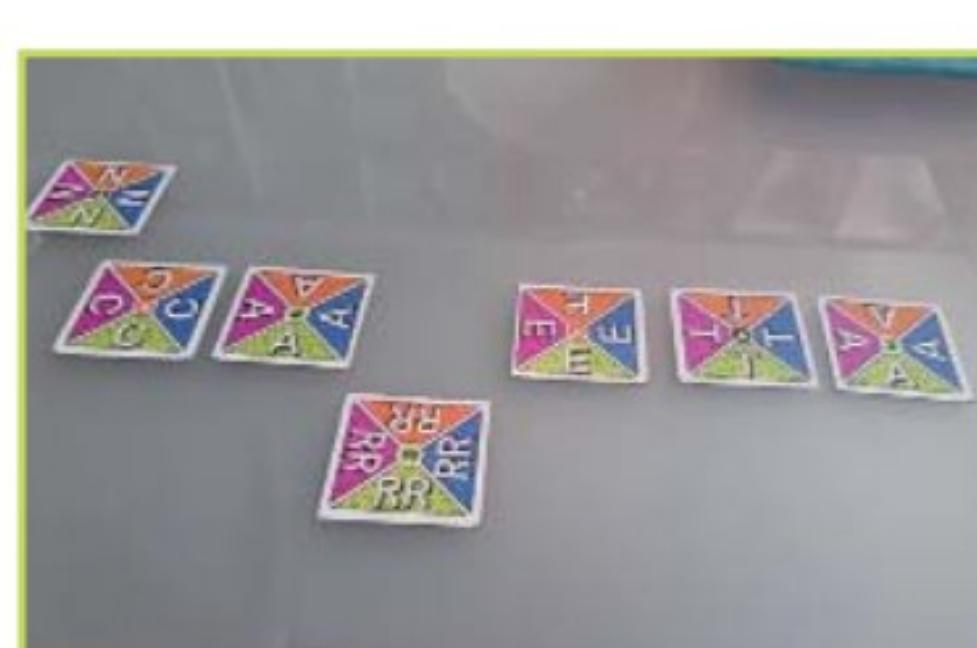
Se acciona el cronómetro y cada jugador ve sus cartas. Elige qué Carta de Estrategia va a usar, cuál va a devolver al mazo y cuál va a guardar para la siguiente fase. Cuando el tiempo ha terminado, cada jugador muestra y acciona la Carta de Estrategia que va a usar en esta baza. Este paso corresponde a los pasos 3 y 4 de "Cómo se juega"



Paso 4: Fase de creación

Se acciona el cronómetro y cada jugador tiene que formar la palabra más valiosa usando letras del Tablero Central y de sus propias cartas.

Este paso corresponde al paso 5 de "Cómo se juega"



Paso 5: Puntuación

Cuando el tiempo de Fase de Creación ha terminado, cada jugador muestra la palabra que ha formado y dice su puntuación. Se anota en el cuadrante (ver ejemplo en Paso 5 de "Cómo se juega") y se empieza de nuevo, repartiendo 2 Cartas de Estrategia en lugar de 3. Este paso corresponde a los pasos 6 y 7 de "Cómo se juega"



Edad recomendada: de 7 a 99 años

Número de jugadores: de 2 a 8

Tiempo estimado por partida: 20 a 40 minutos

Resumen

Letter Loom es un divertido y apasionante juego de cartas y estrategia en el que cada jugador deberá crear palabras con la mayor puntuación posible, combinando tanto el valor numérico que cada letra tiene como las distintas estrategias de las que dispondrá para mejorar sus resultados o devaluar los de otros adversarios.

Componentes

Para ello, el juego dispone de tres tipos de cartas:

- **Vocales.** Cada una de estas cartas tiene un valor numérico en el centro sobre un círculo de un color determinado (naranja, negro, verde o amarillo).

- **Consonantes.** Cada una de estas cartas tiene un valor numérico en el centro sobre un círculo de un color determinado (naranja, negro, verde o amarillo).

- **Cartas de Estrategia o Acción.** Cada una de estas cartas contiene una acción que el jugador podrá ejecutar.

- Dos cronómetros.

Escanando este código QR o entrando en la web www.theletterloom.com accederás a una sencilla aplicación que te permitirá configurar cada partida con nombre de jugadores, cronómetros y tabla de puntuación y sumatorios.

Escanendo este código QR accederás a un vídeo tutorial de sólo 3 minutos donde te enseñaremos a jugar a The Letter Loom.