PALABRA MAESTRA

GUÍA PRÁCTICA PARA
EL JUGADOR DE SCRABBLE

ÍNDICE

ÍNDICE 2
INTRODUCCIÓN 3
¿QUÉ ES SCRABBLE? 5
REGLAMENTO 8
ESTUDIO DE UNA PARTIDA 12
ANÁLISIS DE LAS JUGADAS 12
ANÁLISIS GLOBAL 16
VARIANTES A UNA PARTIDA 17
MODALIDADES DE JUEGO 21
SCRABBLE SOLITARIO 21
SCRABBLE EMPAREJADO 21
SCRABBLE DUPLICADO 22
SCRABBLE RACIONADO 22
Partida a dos jugadores 22
Partida a cuatro jugadores 23
ALGUNAS REFLEXIONES ACERCA DE SCRABBLE 24
RECOMENDACIONES 27
JUEGA, JUEGA Y JUEGA 27
UTILIZA EL DICCIONARIO Y LEE 27
CEDE EL SUR 27
INICIO DEL JUEGO 28
DESARROLLO DEL JUEGO 29
La suerte 29
Scrabbles, su búsqueda y el uso de los turnos 30
Pon cara de póker 31
SITUACIONES DE FIN DE PARTIDA 31
Sopesa las opciones 31
Utilización de los últimos turnos 32
ACTIVIDADES 34
FORMANDO PALABRAS 34
Ejercicio 1 34
Ejercicio 2 34
Ejercicio 3 35
Soluciones a los ejercicios 38
JUGUEMOS UNA PARTIDA 41
Partida a dos jugadores 42
Partida a tres jugadores 45
Partida a cuatro jugadores 48
PARTIDAS EN SOLITARIO 50
Único atril, máxima puntuación en cada jugada 51
Único atril, máxima puntuación de partida 54
TABLA DE SEGUIMIENTO DE RESULTADOS 56
OTRAS ACTIVIDADES 57
SCRABBLE, UN JUEGO DE NIÑOS 58
SCRABBLE Y LECTOESCRITURA 58
MÁS ALLÁ DE LA LECTOESCRITURA 59
ADAPTACIÓN AL NIÑO 60
PROYECTO DE SCRABBLE “PALABRA MAESTRA” 63
ÍNDICE ALFABÉTICO 64

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos, actuales y futuros amigos de este apasionante juego que es Scrabble.

Esta *Guía práctica para el jugador de Scrabble* está concebida como parte de una futura trilogía, la cual espero llegue a ver la luz en su totalidad.

Esta primera parte nace pensando en aquellos que se acercan por vez primera a este juego y en los que juegan con cierta asiduidad a él, y es que estoy convencido de que será de gran ayuda, tanto en lo referente al perfeccionamiento de la técnica como al disfrute más completo del juego, pues mi intención no es otra que colaborar a que se tenga mayor conciencia de la diversidad de facetas del juego y a que, por tanto, se le pueda sacar mayor partido. Sin embargo, la guía es sólo una ayuda, ya que al perfeccionamiento se llega sólo a través de la experiencia propia y de la práctica habitual. Para los que os acercáis por vez primera a Scrabble, no dudéis que no os resultará difícil ratificar esta última afirmación: os aseguro que Scrabble os cautivará y os pedirá una práctica constante.

Para aquellos que sois ya apasionados, incluso puede que estudiosos del juego en el sentido más estricto de la palabra, pienso que también puede seros muy útil este manual, al ayudaros a reflexionar sobre aspectos del juego a los que tal vez no hubieseis prestado la suficiente atención. Puede que, por el contrario, todo lo que desde estas páginas pueda deciros ya lo sepáis; ¡genial!, eso significa que os lo tomáis en serio.

En el proceso de corrección de la obra *Historia del tiempo*, de Stephen Hawking[1], su agente editorial le sugirió que, por cada fórmula que incluyese en el libro, las ventas se reducirían a la mitad, y es que aquél estaba concebido para la difusión a nivel popular de teorías científicas. No pretendo compararme ni de lejos al brillantísimo Hawking, pero sí es cierto que en este primer volumen he pretendido dar una serie de directrices y consejos en cuanto al juego, alejándome en todo lo posible de los datos estadísticos sobre los que se cimentan algunas partes del libro. No me interesa tanto el volumen de ventas como que esta obra pueda servir para acercar Scrabble a tanta gente como sea posible.

El segundo volumen de *Palabra maestra*, en gestación aún, tiene una carga teórica mayor, pues está proyectado para satisfacer a aquellos más acérrimos del juego, ésos que, como yo, necesitan estudiar palmo a palmo este vasto terreno que es Scrabble. Sin embargo, contiene también gran cantidad de recomendaciones prácticas, así como una buena diversidad de situaciones de juego, actividades con las que el scrabblista pueda ejercitarse en aspectos muy puntuales.

La tercera parte de la obra, una quimera todavía, es sin duda alguna la más ambiciosa, y es que forma parte de un proyecto aún más grande que la trilogía en sí y que no es otro que el de conseguir que Scrabble llegue realmente a calar hondo: un Scrabble en cada hogar, Scrabble para niños y ancianos, Scrabble para ricos y pobres.

[1] Stephen W. Hawking, eminente profesor y científico en el campo de la física teórica. Su obra *Historia del tiempo* habla del origen del universo y de las leyes que lo rigen.

Todos aquellos que améis este juego, aunque tan sólo sea una ínfima parte de lo que yo lo amo, disfrutadlo. Divulgadlo, regaladlo, transmitidlo a vuestros más allegados para poder disfrutarlo en común. Sueño con el día en el que pueda entrar en tu casa, o en la tuya, o recibiros en la mía con la única excusa de disfrutar de un rato agradable alrededor de un tablero de Scrabble.

Para aquellos otros que os iniciáis en estos menesteres, espero que esta guía os satisfaga, pero, sobre todo, espero que lo haga Scrabble y que siempre haya uno en vuestro hogar a partir de ahora.

Para todos vosotros, con todo mi agradecimiento, es esta obra.

© CONSEJOS

- ✓ Antes de adentrarte más en esta guía, hazte con un juego de Scrabble. He de suponer que si la estás leyendo es porque tienes intención de jugar. Sin él, probablemente no entiendas algunas cosas de las que aquí se dicen, o el desarrollo de las partidas y jugadas que se estudian.
- ✓ No trates de leer esta guía de corrido. Hazlo lentamente, reflexionando sobre los diferentes aspectos del juego. No la tomes como un catecismo. Lee un poco cada día o cada varios días y tómate períodos de descanso en los que disfrutar del resto de tu vida y en los que jugar de vez en cuando una partida. Recuerda que te acercas a Scrabble para disfrutar jugando y que, además, probablemente aprendas más de él con la práctica habitual que con todos los consejos y teorías que puedas encontrar en este libro.

® RECUERDA QUE...

- ✓ Al perfeccionamiento se llega sólo a través de la experiencia propia y de la práctica habitual. El objetivo primero de Scrabble ha de ser el entretenimiento, pero sólo lograrás superar a los demás cuando te superes a ti mismo.
- ✓ Reflexiona sobre los diferentes aspectos del juego.
- ✓ Si te apasiona este juego, debes ser su primer embajador.

¿QUÉ ES SCRABBLE?

Si os habéis fijado, hablo de “Scrabble” o de “el juego de Scrabble”, en mayúscula, y no de “el scrabble” (como podríamos referirnos a “el ajedrez”, “el parchís” o “el mus”). Lo nombro así no refiriéndome a la marca comercial patentada sobre el juego, sino porque lo entiendo como un ente en sí mismo, con nombre propio.

No lo dudéis: Scrabble es uno de los mejores regalos que podáis recibir jamás, así que, si no tenéis la suerte de que os lo regalen, daos ese capricho; es una inversión que muy pronto amortizaréis con grandes dosis de entretenimiento y emoción. No recuerdo quién me regaló mi primer Scrabble, pero a quien fuera le estaré eternamente agradecido. Desde aquél primero que tuve de niño, en edición de viaje, hasta el que poseo en la actualidad, he renovado el juego casi en diez ocasiones, he regalado otros tantos y he repintado las letras de las desgastadas fichas casi hasta la saciedad.

En nuestro país, Scrabble no goza de excesiva popularidad, pero en países de habla inglesa y francesa, como Gran Bretaña, Estados Unidos, Francia o Canadá, es un juego de gran aceptación en todos los escalones de la sociedad.

Scrabble es un juego que puede ser jugado por personas de casi cualquier edad y condición social. Tengo constancia de que en Francia, por ejemplo, en residencias de la tercera edad, se practica casi con tanta asiduidad como juegos de naipes u otros juegos de mesa más convencionales.

Al igual que el ajedrez, Scrabble puede considerarse un juego, un deporte, un entretenimiento y una actividad intelectual.

Scrabble no requiere un gran desembolso económico, pues basta con hacerse del juego, lápiz y papel.

Tampoco exige una gran formación o capacidad intelectual. Sin ir más lejos, a una familiar, de escasa formación académica, le encanta enfrentarse a mí durante horas, junto a una taza de café y, aparte del placer del juego por el juego, no son pocas las veces que disfruta al derrotarme. Sin ánimo de presentarnos a una competición, nos basta con saber leer, escribir, sumar y restar.

Scrabble divierte y entretiene y, además, potencia habilidades cognitivas como el aprendizaje y uso del vocabulario, el desarrollo de capacidades como la abstracción y la ordenación espacial, o el ejercicio de la memoria (tan bueno para todos y, especialmente, para las personas mayores). En definitiva, estimula la actividad mental, promoviendo nuestra salud en este ámbito.

Por último, es una buena excusa para desarrollar las relaciones sociales, en este tiempo en que nos resulta mucho más sencillo y cómodo dedicar los ratos de ocio a actividades de carácter individual. Para mí, no hay nada como el placer de sentarme junto a gente cercana a pasar unas horas alrededor de un tablero de Scrabble, conversando al tiempo que se disfruta del juego.

Para quienes no lo conozcáis aún, os diré que Scrabble es un juego de mesa consistente en formar palabras que se cruzan sobre un tablero, al modo de los crucigramas. Contiene una serie de fichas, representando cada una de ellas a una letra del alfabeto, las cuales tienen diferentes valores asignados. Hay letras que se repiten en el juego un mayor número de veces que otras, en función de la presencia que tienen en nuestro vocabulario. Además de los valores de cada letra, en el tablero aparecen algunas

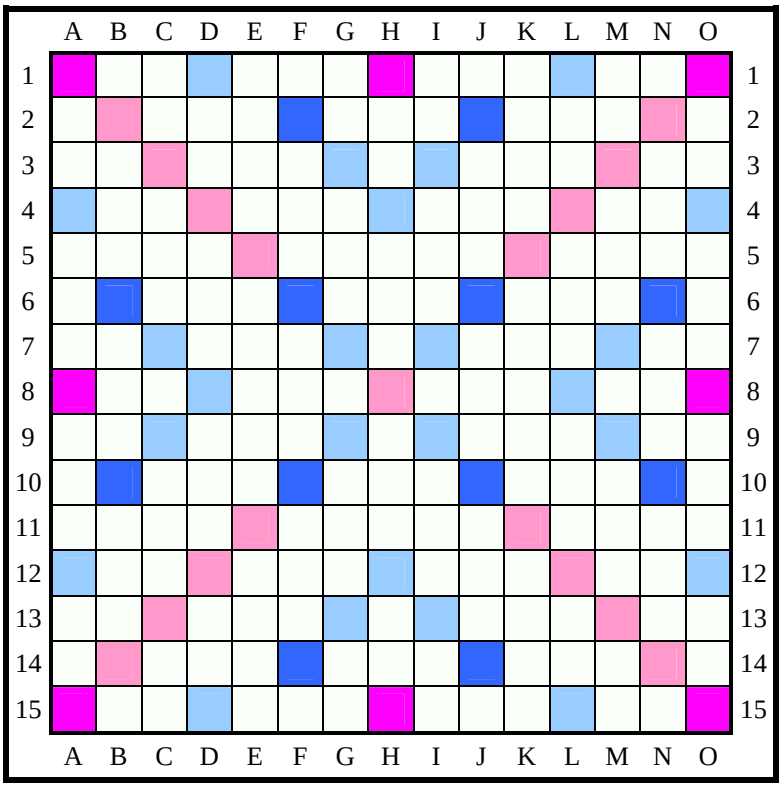
casillas con premio; del uso de las fichas combinado con la utilización de estas casillas se obtiene la puntuación de cada jugada. El objetivo del juego es llegar al final de la partida con mayor puntuación que los oponentes.

Los gráficos que aparecen a continuación muestran el valor de cada ficha y el número de fichas que existen de cada letra (tabla 1) y el tablero de juego (fig. 1):

Tabla 1 Letras, valores y número de fichas

Letra	Valor	Número	I	1	6	R	1	5
A	1	12	J	8	1	RR	8	1
B	3	2	L	1	4	S	1	6
C	3	4	LL	8	1	T	1	4
CH	5	1	M	3	2	U	1	5
D	2	5	N	1	5	V	4	1
E	1	12	Ñ	8	1	X	8	1
F	4	1	O	1	9	Y	4	1
G	2	2	P	3	2	Z	10	1
H	4	2	Q	5	1	COM[1].	0	2

Fig. 1 Tablero de juego



	Triple tanto de letra		Doble tanto de letra
	Triple tanto de palabra		Doble tanto de palabra

[1] Los comodines sustituyen a la letra que desee el jugador que los utiliza y equivalen a esa letra durante el resto del juego. Su valor, por el contrario, no es el de la letra a la que sustituyen, sino 0.

El juego original está pensado para que intervengan de dos a cuatro jugadores, si bien puede jugarse también individualmente o con un número distinto de participantes, en diversas modalidades que conoceremos más adelante.

La diferencia esencial entre una partida a dos y otra a tres o a cuatro jugadores es que, en la primera, y a pesar del azar, que es un factor bastante determinante en este juego, cada jugador es más dueño de su propio destino. Esto ocurre porque, en partidas a tres o a cuatro jugadores, una vez transcurrido nuestro turno, la situación en que encontraremos el tablero en el turno siguiente (una disposición más o menos abierta del juego) dependerá de los movimientos de hasta tres jugadores. Del mismo modo, si en partidas a dos nuestro rival es más inexperto que nosotros, eso nos beneficia, mientras que en partidas a tres o a cuatro jugadores sólo dará ventaja al jugador que vaya situado tras él, perjudicando al resto. En partidas a dos encontramos, pues, menos "interferencias" que en partidas a tres o a cuatro y dependemos sólo de la suerte y de la calidad nuestra y del contrario.

Le gusta comentar a un buen amigo que prefiere las partidas a tres jugadores, porque en las partidas a dos siempre queda en última posición y en las partidas a cuatro, además de no clasificar nunca en primer lugar, no hay sitio en la mesa para extender las fichas (él juega sin bolsa). En cuanto a este asunto de las preferencias, personalmente pienso que la partida a cuatro es la más interesante desde el punto de vista táctico y la que mantiene una mayor emoción hasta el final, por varios motivos: a) al concurrir cuatro jugadores, las puntuaciones están más repartidas y las diferencias de puntuación entre los participantes son menores; b) al saber que se cuenta con menos turnos individuales, los jugadores se permiten menos la licencia de utilizar turnos de cambio en busca del "scrabble"[1], con lo cual el juego es bastante más ágil; c) si, en una partida, el factor azar influye decisivamente sobre un jugador, proporcionándole gran ventaja, aún puede darse una dura lucha entre los tres jugadores restantes; y d) parece que se lucha más duramente contra aquellas "interferencias" a las que hemos aludido y la victoria sabe mejor aún. Desde el punto de vista técnico, analizando la partida como espectador, la partida a cuatro resulta sin duda la más interesante y compleja. La partida a tres es un híbrido entre estas dos opciones contrapuestas. En cualquier caso, Scrabble es una grata forma de entretenimiento, ya se juegue solo o acompañado, en cualquiera de sus modalidades.

® RECUERDA QUE...

- ✓ Tú también puedes jugar a Scrabble. No sólo te entretendrá, sino que, además, te ayudará a mantenerte en forma mentalmente.
- ✓ Existen multitud de modalidades de juego. En la variedad está el gusto, así que no dudes en probarlas todas.

[1] Jugada en la que se colocan en un turno las siete fichas que se poseen en el atril y que es premiada con una puntuación extra de 50 puntos.

REGLAMENTO[1]

1. El juego se inicia mezclando las fichas dentro de su bolsa o boca abajo, sobre la mesa. A continuación, cada jugador toma una ficha: iniciará el juego el que tenga la letra más cercana al principio del alfabeto[2]. En caso de empate entre dos o más jugadores, vuelven a tomar ficha los jugadores implicados hasta romper el empate. Vuelven a mezclarse todas las fichas y se inicia la partida.
2. Se elige a uno de los jugadores para que anote las puntuaciones[3].
3. Cada jugador tomará siete fichas y las colocará en su atril[4].
4. El primer jugador formará sobre su atril una palabra, la cual colocará en el tablero de forma horizontal o vertical, haciéndola pasar por la casilla central, marcada con una estrella. Las palabras formadas sobre el tablero han de leerse siempre de izquierda a derecha y de arriba abajo.
5. El turno de un jugador finaliza cuando éste coloca su palabra sobre el tablero, ésta se da por válida, se cuenta y anota la puntuación obtenida y el jugador repone en su atril las fichas necesarias para completar siete o hasta agotar las fichas de la bolsa.
6. El turno pasa al jugador siguiente, que forma una nueva palabra sobre el tablero, y así sucesivamente.
7. Todas las fichas jugadas en un mismo turno han de formar una sola línea, horizontal o vertical. La palabra formada debe ser completa y correcta. Si algunas de las fichas de la nueva palabra están en contacto con fichas de otra u otras palabras contiguas, deberán formar también palabras con sentido. Se obtienen puntos por todas las palabras formadas en el turno.
8. Existen diferentes maneras de formar una palabra:
    a) Añadiendo una o más fichas a una palabra ya formada sobre el tablero (fig. 2).
    b) Colocando una palabra que cruce, nazca o muera en una de las fichas de una o más palabras ya formadas, siendo utilizada dicha ficha como parte de la nueva palabra formada (fig. 3, 4, 5 y 6).
    c) Colocando una palabra completa, paralela y contigua a palabras ya formadas, siempre que las fichas contiguas formen, a su vez, palabras con significado (fig. 7).
9. Una vez colocadas las fichas sobre el tablero no pueden cambiarse de lugar.
10. Los comodines (fichas en blanco) pueden usarse en sustitución de la letra que se desee, debiendo comunicar la letra a la que representan, lo que no podrá modificarse durante la partida.

---

[1] Expongo aquí el reglamento original del juego, junto con aquellas variaciones que, por mi propia experiencia, me parecen oportunas.

[2] Yo prefiero iniciar con el que tiene la más cercana al final, pues, al haber menos fichas repetidas en el segundo tramo del alfabeto, es menos probable que haya un empate.

[3] En realidad, todos los jugadores pueden anotar las puntuaciones de cada jugada. Esto propiciará menos posibilidades de error en el recuento de puntos.

[4] Mi costumbre es organizar el orden de los turnos en el sentido de las agujas del reloj (de derecha a izquierda). Las letras se tomarán de la bolsa de una en una. Tanto ésta como las demás recomendaciones no son más que eso: recomendaciones, si bien es aconsejable que, en cualquier caso, todos los jugadores se pongan de acuerdo en la forma en que se llevarán a cabo antes de iniciar la partida.

11. El turno puede ser utilizado para cambiar algunas o todas las fichas del atril por otras de la bolsa[1] o para pasar (perder el turno sin realizar movimiento)[2]. Para cambiar fichas, se colocarán las que deseen cambiarse boca abajo, se tomarán de la bolsa tantas como vayamos a cambiar y se echarán a la bolsa las que se hayan dejado. En el caso de que todos los jugadores pasen dos veces consecutivas, se da por terminado el juego[3].
12. Las palabras permitidas se acordarán entre los jugadores antes de iniciarse la partida. Se recomienda basarse en un diccionario para la comprobación de palabras (es aconsejable no hacer la consulta antes de formar la palabra, sino después, para comprobación en caso de duda). Se permite cualquier palabra que aparezca en el diccionario, salvo nombres propios, abreviaturas, afijos y palabras con guión[4]. La validez de una palabra se pondrá en duda siempre antes de que se inicie el turno siguiente. Si se acuerda la no validez de una palabra, el jugador que la ha formado, la retirará del tablero y devolverá las fichas a su atril, perdiendo así el turno.
13. El juego finaliza cuando uno de los jugadores utiliza todas las fichas de su atril y ya no quedan fichas por robar, o cuando ningún jugador puede colocar fichas sobre el tablero para formar una nueva palabra.
14. La puntuación de una jugada se anota cuando ésta se da por finalizada. Cada ficha tiene su valor indicado junto a la letra a la que representa. El valor de los comodines es cero.
15. La puntuación total de una jugada consta de la suma de los valores individuales de cada ficha de todas las palabras formadas en el turno, más los puntos obtenidos de la colocación de algunas fichas sobre las casillas con premio.
16. Las casillas con premio de letra duplican o triplican el valor de la ficha situada sobre ella (“doble tanto de letra” y “triple tanto de letra”). Las casillas con premio de palabra duplican o triplican el valor de la suma de las fichas que componen la palabra que pasa sobre ella (“doble tanto de palabra” y “triple tanto de palabra”).
17. Para hacer el recuento de puntos de una palabra, primero se suman los tantos individuales de las fichas, teniendo en cuenta el valor de las casillas con premio para letras si se han ocupado. Posteriormente se multiplica el valor total de la palabra por dos o por tres si ésta pasa sobre una casilla con premio de palabra. Si al colocar una palabra se utilizan dos premios de doble tanto de palabra, su valor se multiplica por cuatro y por nueve si ocupa dos casillas de triple tanto de palabra. La casilla central, de color rosa, es también una casilla con doble premio de palabra.

---

[1] Para un mejor análisis del juego, llamaremos a esta acción “turno de cambio”, o “C”.

[2] A esta acción la llamaremos “turno de paso”, o “P”.

[3] Yo prefiero jugar con las siguientes normas: un jugador no puede utilizar dos turnos “P” o “C” consecutivos, ni un turno “C” seguido de uno “P” o viceversa. En el caso de que a un jugador, después de un turno “P” o “C”, le resultara imposible formar una palabra, debería abandonar el juego y las fichas que poseyera en su atril pasarían a la bolsa. En el caso de que, no quedando fichas en la bolsa, todos los jugadores utilizaran un turno “P”, se daría por finalizado el juego. Esta normativa hace mucho más ágil la partida.

[4] Personalmente, recomiendo también la no utilización de enclíticos en las formas verbales (“comía**selo**”), los extranjerismos o los acrónimos (siglas). En cualquier caso, la mayor o menor permisibilidad en cuanto a este aspecto debe ser acordada entre los jugadores antes de iniciar el juego (podría jugarse incluso permitiendo números romanos: “MCMXCVII”). En caso de duda, aun con el diccionario en la mano, la norma puede ser que se admite una palabra si la aceptan al menos la mitad más uno de entre los jugadores participantes.

18. Los premios para letras y palabras se contabilizan sólo cuando se ocupa la casilla. Prolongar una palabra que ya había utilizado casillas con premio no da derecho a contabilizarse las casillas con premio ya usadas.
19. Cuando, en un mismo turno, se forman dos o más palabras, se suman las puntuaciones individuales de todas ellas, contándose dos veces el valor de las fichas comunes, así como los premios que éstas ocupasen.
20. Cuando un jugador coloca las siete fichas de su atril en un solo turno[1], obtiene una bonificación de 50 puntos sobre la puntuación de la jugada.
21. Al finalizar el juego, cada jugador debe restar a su puntuación el valor de todas las fichas que hayan quedado en su atril. En el caso de que uno de los jugadores haya agotado todas sus fichas, éste sumará a su puntuación el valor total de las fichas que han sobrado a sus oponentes.

Fig. 2[2]

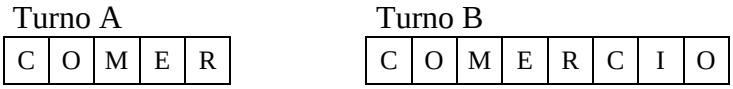


Fig. 3

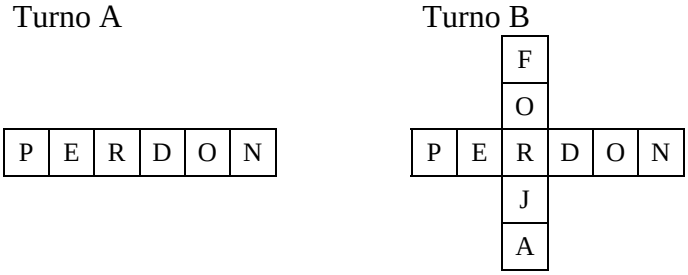


Fig. 4

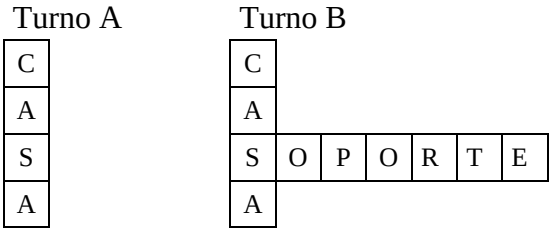
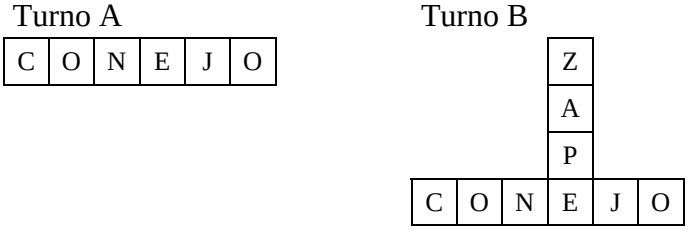


Fig. 5



[1] A esto lo llamaremos “scrabble” o “S”.
[2] Todos estos modelos de jugada pueden combinarse también entre sí en una misma jugada.

Fig. 6

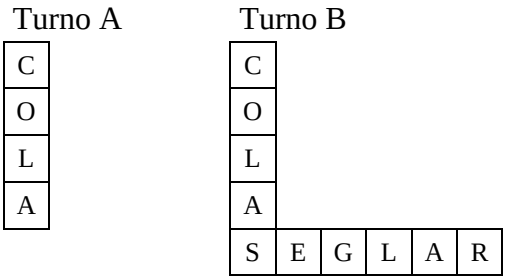
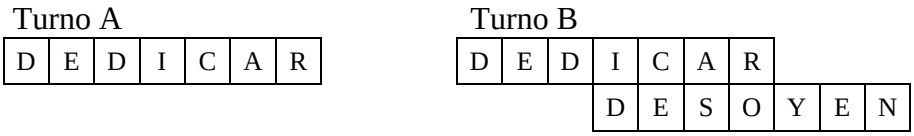


Fig. 7



® RECUERDA QUE...

- ✓ Existen varias maneras de formar una palabra. Algunas te resultarán algo más difíciles, pero no tengas miedo y practica con todas ellas. Dominándolas todas obtendrás mejores resultados.
- ✓ Todos los jugadores pueden anotar la puntuación de cada jugada. Será menos probable el error en el recuento de puntos.
- ✓ Las reglas del juego y la aceptación de palabras pueden ser tan flexibles o estrictas como deseéis. Sólo tendréis que poneros de acuerdo antes de iniciar el juego.
- ✓ No caigas en la tentación de acostumbrarte a jugar con la ayuda del diccionario, pues es una falsa tabla de salvación: acabas dependiendo de él para darte seguridad. Utilízalo como una herramienta de aprendizaje, consultando las dudas a posteriori, no como una ayuda para obtener mayores puntuaciones

ESTUDIO DE UNA PARTIDA

He elegido, conocidas ya mis preferencias, una partida a cuatro jugadores para su análisis.

Es aconsejable que, con el tablero, los atriles y las fichas delante, vayáis siguiendo el desarrollo de la partida paso a paso, para que podáis ir familiarizándoos con la mecánica del juego y con algunas de las estrategias que suelen utilizarse en Scrabble, presentes en la partida.

También es interesante que, tras desarrollar vosotros mismos cada turno sobre el tablero, reflexionéis sobre la acción y observéis si la opción elegida os parece la mejor o no. Doy fe de que los participantes en la partida son jugadores experimentados. Aun así, puede que en algunas jugadas encontréis opciones mejores a las que se han jugado. Tenéis que tener también en cuenta que los participantes han dispuesto de treinta segundos por turno individual, mientras que para analizar la jugada podéis emplear el tiempo que sea necesario.

Del mismo modo, intentad familiarizaos con la jerga de anotación de Scrabble. “T” significa turno. En cada turno se representan las jugadas de los cuatro jugadores: primero las letras en el atril, después la posición de la palabra o palabras formadas sobre el tablero[1], más tarde la puntuación de la jugada y la puntuación total y, por último, el número de comodines (“*”), los turnos “C” y “P” usados y los scrabbles (“S”) formados. El recuento de comodines, “C”, “P” y “S” se lleva a cabo para dirimir un posible empate entre dos o más jugadores al finalizar la partida, de la siguiente forma:

1) Queda por delante quien haya participado en menor número de turnos.
2) Quien haya utilizado menor número de turnos activos (es decir, mayor número de turnos “C” y “P”).
3) Quien haya conseguido más “S”.
4) Quien haya obtenido menos comodines.
5) Quien haya utilizado menos comodines.
6) Quien haya tenido como inmediatamente anterior en el turno a un jugador con una puntuación menor.

ANÁLISIS DE LAS JUGADAS

		ATRIL						
T. 1	J1	T	A	CH	Y	E	E	A
	J2	*	D	RR	E	R	E	E
	J3	C	N	A	D	O	I	V
	J4	G	M	A	C	A	J	I

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
8D	Chatea	28	0	0	0
I8,8D	De, Chatead	16	1	0	0
E4	Vaciando	96	0	0	1
D11,11D	Ji, Jo	27	0	0	0

[1] Esta posición es una coordenada que indica siempre la casilla en la que se inicia la jugada, al modo del juego de los barcos. Si la palabra se sitúa en posición horizontal, la coordenada está compuesta por un número y una letra; si lo hace en vertical, la coordenada es una letra y un número. Si en una misma jugada se forman dos o más palabras, se indica primero la coordenada de referencia de la palabra completa que se ha formado y, después, las de las palabras colaterales.

J1. Comienza la partida aprovechando bien el doble de letra, pero había una combinación mejor: con "chaye", en G8, se deshacía de "Y", una letra difícil y mantenía una "A" en su atril. Obtenía 6 puntos menos, pero guardaba mejores letras para el turno siguiente. VALORACIÓN[1]: 5.

J2. Aprovechando la posesión de un comodín, se mantiene a la espera de un posible scrabble, formando una combinación que le deja dos "E" intactas. Asume algo de riesgo, pues buscar un futuro scrabble con una "RR" en el atril puede ser un arma de doble filo. Otra posibilidad era "erre" en G6 o G8, pero no le otorgaba muchos puntos y dejaba un triple de letra abierto junto a una "E". A pesar de eso, le dejaba más posibilidades para un futuro scrabble, pues guardaba mejores letras. ¿Habrá actuado correctamente? VALORACIÓN: 7.

J3. Tuvo buena suerte tanto al tomar sus fichas como al encontrar el hueco sobre el tablero donde aprovechar dos dobles de palabra. Es éste un scrabble de los que a todos nos gusta conseguir. VALORACIÓN: 9.

J4. Ésta es una de esas jugadas de las que no sabes si es buena o mala sino a posteriori, pues se ha obtenido una buena puntuación con tan sólo dos fichas y se ha conseguido triplicar el valor de "J". Sin embargo, J4 ha guardado en su atril tres consonantes poco combinables que podrían rezagarlo en la clasificación. VALORACIÓN: 6.

		ATRIL						
T. 2	J1	L	S	S	Y	E	E	G
	J2	*	S	RR	C	R	E	E
	J3	L	O	P	R	U	O	O
	J4	G	M	A	C	A	B	*

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
7G,G7,H7	Ye, Ye, Ea	20=48	0	0	0
5B	Cerraré*s	66=82	1	0	1
B2	Pulcro	24=120	0	0	1
A7,7A	Gama, Go	24=51	1	0	0

J1. De conocer la existencia del verbo "chayar", debe estar lamentándose ahora de no haber usado la "Y", pues, aunque la jugada actual es buena, para poder desprenderse de ella en este turno ha guardado una mala combinación en su atril, con sólo una vocal, una "G" (poco combinable) y dos "S", que, aun siendo una muy buena letra, es más susceptible de participar en un scrabble cuando aparece sola. VALORACIÓN: 4 (¿?).

J2. El riesgo tomado a la hora de buscar scrabble con una "RR" en el atril ha dado sus frutos. La suerte también le ha acompañado. Lástima que no haya podido aprovechar un premio de letra o de palabra. VALORACIÓN: 8.

J3. A pesar de no contar con buenas letras, obtiene una buena puntuación que lo mantiene al frente del marcador con buena ventaja. Aun así, ¿no ha sido demasiado arriesgado abrir el triple de palabra (8A) para tan sólo 24 puntos? Probablemente ha pensado que lo aprovecharán J4 o J1 (3º y 4º en la clasificación a bastantes puntos) y que puede permitirse ceder algunos puntos con tal de mantener distancias con J2. Veremos si no tiene que arrepentirse. VALORACIÓN: 5.

J4. Era su mejor opción. "Amago" en C11 (con "ajo" y "mi" como colaterales) le ofrecía 4 puntos más, pero habría abierto dos triples de palabra y gastado el comodín: nada rentable. VALORACIÓN: 6.

[1] En la valoración de la jugada se tiene en cuenta tanto la puntuación conseguida (juicio objetivo) como el acierto o desacierto del jugador en su opción de palabra, teniendo en cuenta las opciones posibles (juicio subjetivo).

		ATRIL						
T. 3	J1	L	S	S	O	N	E	G
	J2	S	I	F	O	E	H	U
	J3	T	T	E	A	E	O	O
	J4	U	L	A	C	S	B	*

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
G4	Ge	3=51	0	0	0
B10,10A	Hueso, Ah	45=127	1	0	1
C2,2B,3B	Et, Pe, Ut	12=132	0	0	1
10G,I8	B*scula, Des	70=121	1	0	1

J1. Está arrastrando aún las consecuencias de no haber usado la “Y” en T1, porque tuvo que usarla en T2 y mantuvo la “G”, que ahora es la que le molesta. ¿T2 no fue también un error?: “gay” y “ye” en H7 y 9H le habrían dado sólo 8 puntos menos y ahora tendría otra “E” en lugar de la “G”. De ahí la valoración otorgada en el turno anterior. Respecto a este turno, teniendo en cuenta que va cuarto, distanciado del líder y que no puede optar a scrabble ni a una jugada muy valiosa, es una opción buena. Si os fijáis, este tipo de jugada es en realidad un turno “C” en la sombra, pues J1 se deshace de la ficha que no quiere sin agotar un turno de “C”. VALORACIÓN: 5.

J2. Usa una estrategia muy arriesgada: en su afán de alcanzar a J3, consigue una muy buena puntuación, pero jugándose que su rival más directo pueda prolongar la palabra y aprovechar un triple de palabra, alejándose definitivamente. ¿Valiente o temerario? VALORACIÓN: 7.

J3. Por suerte para J2, no puede aprovechar esa opción. J3 tiene fichas poco valiosas. Para tratar de distanciarse de su adversario más cercano, busca la mayor puntuación posible, guardando buenas letras para el turno siguiente. Dos peros: abre la posibilidad de alcanzar H1 con una palabra que empiece con “S” en C1 (“set”) y, además, no ha tratado de cerrar las opciones abiertas alrededor de “hueso”. VALORACIÓN: 4.

J4. Parece que era la única manera de la que podía formar y situar un scrabble que no es de los mejores, pues no consigue premios de palabra y queda de nuevo el tablero con muchas posibilidades. Pero era la mejor opción y había que usarla. Está en la lucha por la cabeza. VALORACIÓN: 8.

		ATRIL						
T. 4	J1	L	S	S	O	N	E	D
	J2	I	I	F	U	L	E	N
	J3	A	T	B	A	E	O	O
	J4	LL	O	A	U	A	N	P

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
M6	Soldasen	72=123	0	0	1
H10	Afilen	30=157	1	0	1
8K	Oblea	30=162	0	0	1
A12,12A,13A,14A	Llano, Lle, As, No	78=199	1	0	1

J1. El turno “C” ficticio llevado a cabo en el turno anterior ha fructificado en un scrabble, dejando la partida muy igualada. De haber jugado mejor en T1 y T2, tal vez ahora podría ir en cabeza. De todos modos, éste es un scrabble conseguido a fuerza de tenacidad desde unas letras iniciales relativamente malas. VALORACIÓN: 8.

J2. No era la mejor opción, sino “fluí” en 8L, con 3 puntos más y guardando “L”, “E” y “N” en lugar de “U”. Por otra parte, formar en 8L y dejar libre esta opción de H10 era una vía algo más favorable para que J3 aumentara su ventaja, pues la opción de H10 es, a priori, más susceptible de otorgar una mejor puntuación que 8L. VALORACIÓN: 6.

J3. Vemos ahora que, si J2 hubiese ocupado 8L, habría tenido más suerte, pues J3 sólo podía llegar al triple de palabra desde H10 con “atoaba”, lo que le daba 6 puntos

menos. Mantiene la distancia con J2 con su mejor combinación posible. VALORACIÓN: 7.

J4. Definitivamente, el riesgo tomado por J2 cuando colocó “hueso”, en su afán de alcanzar a J3, ha provocado aquello que no se deseaba. Los riesgos se asumen con todas sus consecuencias y las consecuencias de la acción de J2 las han pagado tanto él como su hasta ahora rival por la primera plaza. J4 ha tenido la fortuna y la capacidad de llegar hasta este turno con opciones, a pesar de haber contado con combinaciones de fichas no demasiado buenas. Un golpe sobre el tablero a poco del final de partida. VALORACIÓN: 10.

		ATRIL						
T. 5	J1	D	O	A	O	Z	I	S
	J2	E	I	R	U	Q	E	T
	J3	X	T	C	A	R	N	O
	J4	M	R	A	U	A	Ñ	P

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
10G	Basculad	16=139	0	0	1
L1,6L	Quiere, Es	32=189	1	0	1
12L	Tex	20=182	0	0	1
3I	Rapiña	32=231	1	0	1

J1. Con tres fichas en la bolsa, se acerca el final de partida. ¿Y por qué “basculad” y no “izado” en K4? La única explicación es que robaría él las tres fichas, que, además, es probable que no sean las mejores, y los demás rivales podrían descargar sus atriles, tomándole ventaja en la carrera por el turno de cierre. Veamos: con “izado” quedaría con 153 puntos, lo que tampoco le daría opciones a escalar posiciones, así que decide jugarse el todo por el todo, a la espera de un golpe de suerte en el último turno, cuando tal vez encuentre una buena casilla con premio en que colocar la “Z”. Tiene sentido. VALORACIÓN: 7.

J2. Es, sin duda, su mejor opción, no sólo en cuanto a la puntuación obtenida, sino también porque lo deja en disposición de afrontar el último turno con grandes posibilidades de conseguir el cierre de la partida. VALORACIÓN: 8.

J3. La encuentro una opción reservona: deshacerse de la “X” para no entregar muchos puntos si es otro quien cierra. Pero, si esto ocurre, quiere decir que él no logra la victoria; por lo tanto, ¿para qué le sirve? Para mí, la mejor opción era “cortina” en 3H, con los mismos puntos, pero dejándole sólo con la “X” para el último turno. VALORACIÓN: 4.

J4. Con la partida prácticamente en el bolsillo, elige la combinación más valiosa y la que le deja con menos puntos en el atril, marchándose definitivamente en la clasificación. El único riesgo es que J1 aproveche O1, prolongando “rapiña”. ¿Está J1 lo suficientemente lejos en el marcador o J4 ha arriesgado demasiado? VALORACIÓN: 7.

		ATRIL						
T. 6	J1	D	O	A	O	Z	I	S
	J2	I	H	T				
	J3	C	A	R	N	O		
	J4	M	U					

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
O1,3I	Zas, Rapiñas	52=191	0	0	1
14E	Hite	9=198	1	0	1
			0	0	1
			1	0	1

J1. Por suerte para J4, todo ha salido como él esperaba, al ocupar J1 el triple de palabra de O1, pero ¿qué habría pasado si “zas” la hubiera formado J2?. Aquí vemos

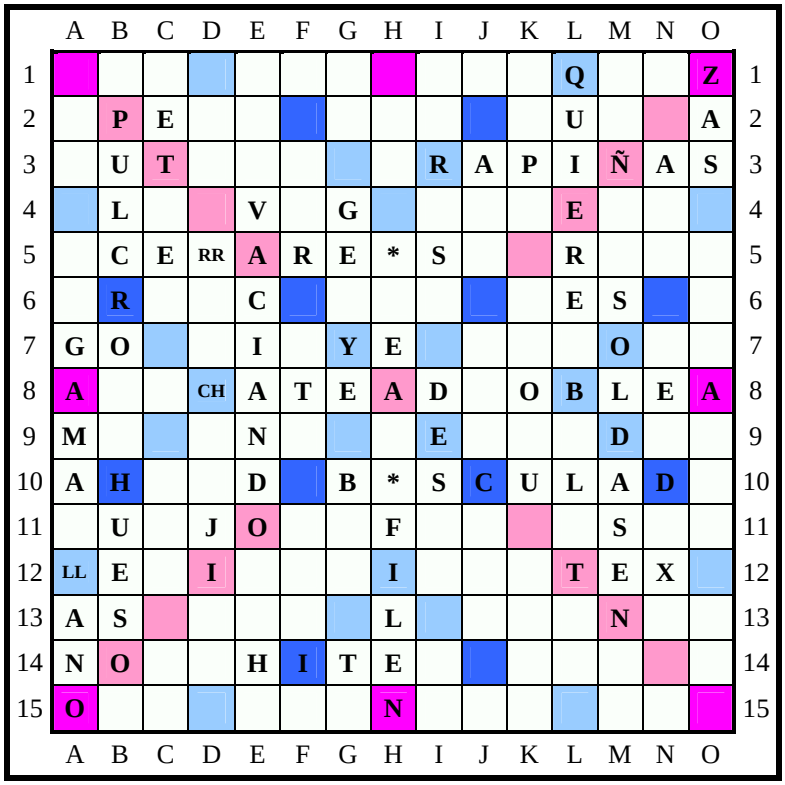
como, en ocasiones, los intereses de un jugador influyen en la puntuación de los demás, pues J1 aprovecha en este caso el ir situado en el turno tras J4 y le sirve para colocarse segundo momentáneamente. VALORACIÓN: 9.

J2. La eficiencia en el turno anterior le dio ventaja en la lucha por el turno de cierre y ahora lo aprovecha, volviendo, tras el recuento de puntos, al segundo puesto en la clasificación y quedándose con la miel en los labios tras haber realizado una partida muy trabajada. VALORACIÓN: 8.

		ATRIL						
FIN	J1	D	O	O	I			
	J2							
	J3	C	A	R	N	O		
	J4	M	U					

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
		-5= 191	0	0	1
		16= 214	1	0	1
		-7= 175	0	0	1
		-4= 227	1	0	1

Fig. 8 Situación final de la partida



ANÁLISIS GLOBAL

En líneas generales, podemos decir que tenemos una primera parte de la partida caracterizada por las jugadas no muy afortunadas de J1 y por la lucha de J2 y J3 por la cabeza y una segunda parte en la cual J4 da un vuelco a la clasificación gracias a un scrabble y al aprovechamiento de un hueco abierto por J2 en su indiscriminada lucha contra J3. Los turnos T3 y T4 marcan el punto de inflexión en la partida. Veamos cuáles han sido las claves de esta situación y los condicionantes para que esto ocurra:

TURNO 3.

- J1, con la misma puntuación que J4, aunque ya con un turno más, anda rezagado y viene arrastrando aún las consecuencias de una mejorable selección de sus fichas en los dos primeros turnos. Ante su distanciamiento de la cabeza, anda buscando un scrabble.
- En su lucha por el primer puesto, J2 y J3 abren dos caminos que pueden ser peligrosos si alguien consigue sacar provecho de ellos. Parece que hay un exceso de confianza en que la distancia sobre J1 y J4 es suficiente y sólo buscan obtener ventaja el uno sobre el otro.
- J4, gracias a un comodín, la suerte y una buena selección de fichas en el turno 3, se une a la cabeza de la clasificación. El juego queda mucho más abierto y, por tanto, con opciones para todos.

TURNO 4.

- J1 se suma a la lucha con el tan esperado scrabble. En este caso, ha tenido la fortuna de ser siguiente en el turno respecto de J4. Sin embargo, en este mismo turno se verá otra vez descolgado.
- Con los últimos dos scrabbles, J2 y J3 disponen de dos triples de palabra vacantes. Ambos los aprovechan. J2 opta por la que, en principio, puede no ser su mejor opción. J3 confirma, por motivos distintos a los previstos, esta suposición y mantiene su ventaja sobre J2.
- J2 y J3 obtuvieron en este turno dos buenas puntuaciones que deberían hacer que se mantuvieran en los primeros puestos. No obstante, el riesgo tomado por J2 en el turno anterior en busca de alcanzar a J3 (“hueso”) permite a J4 hacerse con el primer puesto, el cual ya no abandonará.

. . . . .

- La tercera posición alcanzada por J1 en el turno 6, rebasando a J3, que encabezara la clasificación hasta el turno cuarto es casi anecdótica, si bien viene a demostrar la influencia que el orden de los jugadores tiene en la clasificación final, lo cual no deja de ser una faceta más de el azar, pues ni él mismo esperaba que, gracias a la distancia tomada en el turno 5 por J4, éste le “regalara” la posibilidad de esta magnífica jugada.

VARIANTES A UNA PARTIDA

Como en cualquier otro juego, en Scrabble hay jugadas que condicionan el resultado de una partida. Hay jugadas que podemos calificar claramente como poco o nada acertadas. Otras veces, sin embargo, no podemos saber ciertamente si la opción elegida es la mejor de entre las posibles sino cuando el juego continúa y podemos apreciar las consecuencias de esa acción.

En ajedrez, por ejemplo, ocurre que la consecución de una o varias jugadas poco afortunadas va cerrando caminos hacia la victoria al jugador que las provoca. El incierto futuro del juego es una diversidad de caminos posibles, algunos de los cuales se van eliminando con cada jugada, hasta llegar al último camino posible al final del juego. En

Scrabble también ocurre así, con la salvedad de que, a veces, y sobre todo en partidas a cuatro jugadores, las acciones que, más o menos objetivamente, pudieran parecer más correctas en principio, no siempre derivan en un resultado mejor, máxime teniendo en cuenta la intervención de más de dos jugadores en los designios de la partida, cada uno de ellos con sus intereses particulares en el juego. A esto podemos llamarlo principio de incertidumbre, el cual creo más presente en éste que en otros juegos.

Veamos algunos ejemplos:

Parece obvio que “chaye” en el primer turno de J1 era mejor opción que “chatea”, ya que, aunque concede 6 puntos menos, elimina del atril “CH” e “Y”, dos letras difíciles y mantiene en él una “A”. J1 llega hasta el cuarto turno pagando las consecuencias de su acción, teniendo que deshacerse en T2 de la “Y” y en T3 de la “G” (podía haberse deshecho de ambas en T2), con dos combinaciones muy poco ventajosas. Si observamos que, además, la secuencia de fichas que roba entre los turnos 2 y 4 es “I”, “S”, “S”, “E”, “G”, “O”, “N” y “D” y que las fichas que podía haber mantenido en su atril tras T1 eran “T”, “E” y “A”, podemos advertir que, sin ser fichas de gran valor, sí que se intuyen algunas buenas opciones para haber llegado al scrabble antes de T4 o para haber logrado incluso dos scrabbles.

Parece obvio también que, si en su primer turno J2 hubiese formado “erre” en G6 o G8, habría tenido muchas más posibilidades de llegar al scrabble en T2, si bien lo consiguió, no sin algo de suerte, manteniendo la “RR” en su atril. En cualquier caso, también es cierto que habría asumido más riesgos al dejar un triple de letra abierto junto a una “E” y que, manteniendo la “RR”, además de seguir optando a scrabble, optaba también a poder colocarla en una casilla con premio de letra.

¿Pero es tal la obviedad de estas afirmaciones o, por el contrario, los resultados de una reflexión más profunda nos dirían otra cosa?

Como estos dos ejemplos, hemos observado a lo largo del análisis de esta partida algunas otras jugadas que, a priori, podían ser mejorables. ¿Pero qué hubiera pasado si en cada turno los participantes hubiesen jugado la que se presuponía como mejor opción?

Haciendo un inciso, hay que decir también que, a pesar de la experiencia de los cuatro jugadores, ellos contaron con treinta segundos de tiempo para el turno individual, mientras que para analizar la partida hemos gozado de mucho más y que, además, en muy pocos casos puede decirse de modo absoluto que una jugada sea mejor que otra que se haya llevado a término en la partida. Hablamos pues, también, de un principio de relatividad.

Vamos a estudiar a continuación ese “¿qué hubiera ocurrido si...?”, para lo cual tendremos en cuenta que, en esa diversidad de caminos posibles que se abren y cierran tras la consecución de una jugada, la partida real (la que ya se ha jugado) se ve alterada por cada modificación introducida, con lo cual, con el paso de los turnos, llegamos a una partida diametralmente distinta a la que en principio se jugó. Es por ello que éste es un análisis que se ha de realizar tan sólo a corto plazo, ya que queremos observar las consecuencias inmediatas de las acciones supuestamente mejorables. Si vamos más allá, llegaríamos a las consecuencias de las consecuencias de las consecuencias..., sin poder asegurar que todas las variaciones introducidas, supuestas opciones que tomarían los jugadores, sean realmente las que éstos habrían llevado a término.

Hay que decir también que, a pesar de las variaciones por las que hemos optado, se ha respetado la secuencia en que los jugadores han robado sus fichas, así como las opciones que éstos tomaron en la partida original. Es decir, si en aquella los jugadores llevaron a cabo sus opciones finales de jugada como las “más correctas”, se respetan

esas opciones de jugada siempre que la situación de la partida sobre el tablero ofrezca un panorama similar y las fichas sobre sus atriles sean las mismas.

El estudio se prolonga hasta el turno cuarto, a pesar de lo dicho en cuanto al análisis de la inmediatez de las consecuencias de cada jugada, debido a que se han considerado como susceptibles de modificación las jugadas de J1 en T1 y T2, la de J2 en T1, T3 y T4 y la de J3 en T3. Algunas de ellas, introducidas las variaciones oportunas, no encuentran lugar para producirse en la partida alternativa, al variar la estructura de la partida sobre el tablero. Por ello os animo a que, del mismo modo que elaboraremos ahora una secuencia de jugadas alternativa desde el turno 1, desarrolléis vuestras propias variantes comenzando desde cualquiera de aquellas jugadas que consideréis susceptibles de modificación.

Veamos sin más dilación el desarrollo alternativo de esos primeros cuatro turnos de la partida original:

		ATRIL						
T. 1	J1	T	A	CH	Y	E	E	A
	J2	*	D	RR	E	R	E	E
	J3	C	N	A	D	O	I	V
	J4	G	M	A	C	A	J	I

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
8E	Chaye	11	0	0	0
Cambia	RR, E por S, C	0	0	1	0
F4	Vaciando	74	0	0	1
E11,11E	Ji, Jo	36	0	0	0

T. 2	J1	T	L	S	S	E	E	A
	J2	*	D	S	C	R	E	E
	J3	L	O	P	R	U	O	O
	J4	G	M	A	C	A	B	*

I7,8E	Estelas, Chayes	72= 83	0	0	1
13G	D*screes	74= 74	1	1	1
H12,12H	Pelo, Pa	31= 105	0	0	1
5C	Gama	14= 50	0	0	0

T. 3	J1	G	O	N	D	D	O	A
	J2	S	I	F	O	E	H	U
	J3	T	T	E	R	U	O	O
	J4	*	U	L	C	A	B	A

7H,H7	Ge, Ge	6= 89	0	0	1
N10	Hueso	32= 106	1	1	1
O7,10N	Tute, He	17= 122	0	0	1
K6	Ba*cular	61= 111	1	0	1

T. 4	J1	O	O	N	D	D	O	A
	J2	S	I	F	I	U	L	E
	J3	A	E	A	R	B	O	O
	J4	S	LL	O	A	U	A	N

D10,11D,12D	Don, Ojo, Ni	22= 111	0	0	1
L4,6K,7K	Flus, Bu, As	20= 126	1	1	1
14J,J13,K6	Ea, Ce, Basculara	22= 144	0	0	1
M12,12M,14M	Llena, Lle, No	22= 133	1	0	1

Es probable que, como ya os dije, algunos de vosotros no estéis de acuerdo en que todas las variaciones incluidas aquí sean las opciones que los jugadores hubieran tomado realmente al modificar nosotros aquellas jugadas concretas que nos parecieron mejorables. En cualquier caso, podemos decir que este desarrollo alternativo de la partida es uno de los caminos posibles que el juego podía haber tomado.

En primer lugar vemos cómo, formando “chaye”, J1 podría haber obtenido el scrabble en el segundo turno. Sin embargo, la secuencia en la toma de fichas ha querido

que las dos jugadas siguientes no sean buenas para él, llegando al cuarto turno con 12 puntos menos de los que tenía en la partida original y también en cuarta posición.

En cuanto a J2, se ha optado por el cambio de “RR” y “E” en el primer turno, ya que, tras “chaye”, cualquier opción parecía tan válida como otra para este jugador. Consigue scrabble en el segundo turno, distinto al de la partida original, repite jugada en T3 y en T4 se busca la que le otorga una mayor puntuación al tiempo que se deshace de dos fichas difíciles como “F” y “U”. Llega al cuarto turno con 21 puntos menos y también en la misma posición que ocupaba originalmente.

J3 repite jugada en el turno 1, con menor puntuación, al no poder optar al doble de palabra y varía en T2, T3 y T4, también en busca de aquellas combinaciones más rentables y que mantienen en el atril las letras de mejor combinación. A diferencia del resto, llega al turno 4 un puesto más arriba (primero), aunque también con menos puntos (18).

En cuanto a J4, se respeta su primer turno, se efectúa un segundo turno similar al original, si bien con la ventaja de que se guarda una “A”, un tercer turno casi idéntico y un cuarto turno en el que se busca la mayor puntuación posible. Pierde 66 puntos y el primer puesto.

¿Se puede decir que las variantes que se han adjudicado a J1 son peores que las jugadas originales por el hecho de que le han otorgado menos puntos y de que lo mantienen en cuarto lugar?: no, pues ha recortado a sus rivales un total de 79 puntos. ¿Puede decirse entonces que, gracias a estas jugadas alternativas, habría conseguido mejorar el resultado de su partida?: no de modo absoluto, pues no podemos determinar a ciencia cierta hasta dónde han influido las variantes incluidas y hasta dónde los supuestos aciertos o desaciertos de sus rivales en la partida alternativa, o el cómo han respondido sus rivales a esas variaciones introducidas.

¿Se puede decir que J4, quien, en principio y desde nuestro punto de vista, no había cometido errores significativos, sí los ha cometido en la partida alternativa, para explicar la pérdida de 66 puntos y de la primera plaza?: tampoco, ya que se aprecia que en esta variante de partida no se le han presentado las mismas oportunidades que en la partida original, bien por acierto de sus contrincantes, bien porque el azar haya querido “dibujarle” la partida sobre el tablero de otra forma menos acorde a sus necesidades e intereses.

En cualquier caso, sí que parece que podamos concluir que la modificación de aquellas jugadas que en principio podían parecer mejorables ha concedido a los jugadores que las llevaron a cabo, ya sea de manera directa o indirecta, unos resultados ligeramente mejores que en la partida primitiva.

® RECUERDA QUE...

- ✓ Las partidas desarrolladas en esta guía no son perfectas. Tanto los jugadores implicados como tú y yo somos humanos, por lo que cabe la posibilidad de que existan errores. Si encuentras jugadas que consideres mejores que las expuestas, estaría encantado de que me lo comunicaras. Reflexiona sobre ellas.
- ✓ Acostúmbrate a anotar los comodines, turno de “C” y “P” y scrabbles obtenidos en la partida, para poder resolver posibles empates.
- ✓ En Scrabble, como en otros juegos, la mayor o menor corrección de una jugada sobre otras cumple los principios de incertidumbre (la posibilidad de comprobación es sólo teórica) y de relatividad (casi nunca se puede confirmar de modo absoluto). Por ello, lo que más importa es que te esfuerces en superarte a ti mismo y que te diviertas.

MODALIDADES DE JUEGO

A pesar de que, como hemos dicho, Scrabble es un juego ideado para la participación de dos a cuatro jugadores, existen otras modalidades de juego diferentes.

SCRABBLE SOLITARIO

Entiendo que ésta es la mejor opción para perfeccionarse en el juego. Procura no ceñirte al juego en sí, entendido como la formación y colocación de palabras sobre el tablero, sino que también deberías pararte a reflexionar acerca de aspectos puntuales del juego. Anota todo lo que se te ocurra, podrá ayudarte en un futuro a la hora de enfrentarte a un oponente.

- ✓ Puedes jugar con un único atril, basándote en las reglas del juego, intentando obtener la mayor puntuación posible. La puntuación debería ser más alta que en una partida entre jugadores diferentes, pues sólo hay que preocuparse por buscar la mayor puntuación en cada turno y no de dificultar el juego a los oponentes para que alcancen una puntuación menor que la nuestra.
- ✓ Puedes jugar simulando una partida a varios jugadores. En cada turno, ponte en la situación del jugador al que representas; es decir, olvídate del resto de los atriles y piensa sólo en obtener buenas puntuaciones y en dificultar el juego a los “demás” jugadores.
- ✓ Puedes jugar a obtener la mayor puntuación posible, sin utilizar el sistema de turnos. Coloca todas las fichas boca arriba y forma palabras que aprovechen al máximo los valores de las fichas y los premios de las casillas. Las palabras pueden estar formadas por un máximo de quince fichas y las únicas condiciones son que las formes de izquierda a derecha y de arriba abajo y que sigas cruzando unas con otras.

SCRABBLE EMPAREJADO

Se trata de una modalidad a cuatro jugadores en la cual hay dos parejas rivales. El objetivo del juego es que la puntuación conjunta de nuestro equipo supere a la de la pareja rival. Puede jugarse también de varias formas.

- ✓ Los jugadores de equipos distintos (A y B) se alternan en el turno (A-B-A-B). Hay poca variación en lo que al juego se refiere respecto de una partida clásica a cuatro jugadores, con la única diferencia de que se suman las puntuaciones de los jugadores de cada pareja.
- ✓ Los jugadores de cada equipo tienen turnos consecutivos (A-A-B-B). El primer jugador de cada equipo juega no sólo a conseguir una buena jugada, sino que, además, procura abrir el juego a su compañero. El segundo jugador del equipo trata, además, de dificultar el juego al primer jugador del equipo contrario.
- ✓ Siguiendo el mismo esquema A-A-B-B, los jugadores de cada equipo se sientan uno junto al otro, viéndose los atriles. Si se juega con una cuenta de

tiempo para el turno, ésta se duplica, pues se considera un turno el conjunto de las dos jugadas de cada equipo. En cada turno, la pareja puede intercambiarse un máximo de dos fichas entre sus atriles.

SCRABBLE DUPLICADO[1]

Esta variante, de gran popularidad en países francoparlantes, fue ideada por el belga Hyppolite Wouters.

En ella puede participar un número ilimitado de jugadores, contando cada uno con un juego completo de fichas, un atril y un tablero. Puede jugarse también simplemente con lápiz y papel.

El árbitro escoge siete fichas y las presenta, debiendo coexistir en la combinación un mínimo de dos vocales y dos consonantes (los comodines pueden sustituir a cualquiera de ellas) en los primeros quince movimientos. Si las fichas no cumplen estos requisitos, se cambian por otras siete.

Todos los jugadores intentan formar una palabra con la mayor puntuación posible dentro de un tiempo establecido. Cada jugador anota su palabra, junto con la posición en el tablero y la puntuación.

El árbitro recoge las anotaciones y coloca sobre el tablero maestro la combinación con mayor puntuación.

Cada jugador anota en su casillero la puntuación de la palabra que formó, restablece en su atril las fichas que habrían quedado al colocar la combinación que se ha dado como ganadora y continúa el juego. Gana quien consigue la mayor puntuación final.

Como puede apreciarse, aquí no juegan papel alguno el azar ni la estrategia, ya que se trata de conseguir la máxima puntuación posible en cada turno, contando todos los participantes con las mismas combinaciones de fichas.

SCRABBLE RACIONADO

Con esta modalidad se pretende minimizar la influencia del azar en el juego, dividiendo las fichas en grupos lo más equitativos posible, para que todos los jugadores dispongan de grupos de fichas similares. Además, se dirige el juego, en función de las necesidades del jugador en cada momento, con lo que se consigue mayor número de scrabbles y puntuaciones más altas.

Tras tomar cada jugador una ficha para sortear quién comenzará el reparto de las mismas, se colocan todas las fichas boca arriba y se procede a separarlas en grupos, de la siguiente forma:

PARTIDA A DOS JUGADORES

	A	**B**	**C**	**D**	**E**	**G**	**H**	**I**	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**	**R**	**S**	**T**	**U**	*****
Cada jugador	6	1	2	2	6	1	1	3	2	1	2	4	1	2	3	2	2	1

De entre las fichas sobrantes, se apartan “O”, “Q” y “U” y, sin dar la vuelta al resto de las fichas, cada uno de los dos jugadores, comenzando por el que saldrá, pasa una de

[1] Personalmente, a esta opción prefiero llamarla “Scrabble múltiple”.

las fichas a su oponente. Cuando sólo quedan “O”, “Q” y “U”, se ponen boca abajo la “O” y la “U” y se mueven. El jugador que tiene una ficha menos toma una: si es la “U”, toma también la “Q”; si es la “O”, toma del jugador contrario la última ficha que le dio y pasa a éste la “Q” y la “U”.

Cada jugador separa sus fichas en dos grupos, uno de vocales y otro de consonantes más comodín. Sitúa las fichas boca abajo, ante su atril, mezcla las de cada grupo y se inicia el juego comenzando por el jugador que posee la “Q”.

En cada turno, el jugador puede tomar fichas de uno u otro grupo, según considere oportuno.

PARTIDA A CUATRO JUGADORES

	A	**C**	**D**	**E**	**I**	**L**	**N**	**O**	**R**	**S**	**T**	**U**
Cada jugador	3	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1

Al igual que en la versión para dos jugadores, cada jugador pasa una de las fichas sobrantes al siguiente, habiendo apartado esta vez dos “I”, una “O”, una “U” y la “Q”. Cuando sólo quedan éstas, se da la vuelta a todas menos a la “Q” y cada jugador toma una ficha comenzando por el que menos tiene. Si éste obtiene la “U”, toma también la “Q”; si no, pasa la “Q” al que tomó la “U” y coge de aquél la última ficha que le fue asignada.

Se inicia el juego del mismo modo que en la partida a dos jugadores.

Podemos idear múltiples modalidades de Scrabble. Yo he diseñado algunas otras que presentaré en el segundo volumen de esta obra para realizar un análisis detallado de cada una de ellas.

® RECUERDA QUE...

- ✓ Hay tantas modalidades como puedan imaginarse. Solamente hacen falta un gusto especial por el juego y muchas ganas de experimentar.
- ✓ Para perfeccionarse, lo mejor es jugar en solitario. Para disfrutar, acompañado.

ALGUNAS REFLEXIONES ACERCA DE SCRABBLE

Antes de entrar de lleno con algunas recomendaciones prácticas que me gustaría compartir con vosotros, quisiera exponer, sin extenderme demasiado, algunos datos y conclusiones acerca de este juego, extraídos de un estudio realizado a partir del desarrollo de cincuenta partidas entre estos mismos cuatro jugadores.

Algunas de estas reflexiones son más obvias que otras. Algunas apenas si tienen carácter práctico: son meros datos que se pueden extraer del análisis del juego, sin apenas aplicación a la hora de sentarse ante el tablero. Otras, por el contrario, encuentran su aplicación en la puesta en práctica del juego, con lo cual pueden servir también como recomendaciones para la partida.

Procuraré ser conciso y evitar adentrarme en los datos y estadísticas en que se fundamentan. Para aquellos que estéis interesados, pretendo incluir éstos en la segunda parte de la obra: “Desarrollos del juego de palabras cruzadas”.

- ✓ A lo largo de las cincuenta partidas del estudio ha existido una gran igualdad en cuanto a las posiciones y puntuaciones obtenidas por los participantes. Esta igualdad de fuerzas no siempre deriva en la consecución de altas puntuaciones y de gran número de scrabbles: las puntuaciones individuales extremas se suelen conseguir cuando existen grandes diferencias en la experiencia que acumulan los jugadores. Una partida con bajas puntuaciones y pocos scrabbles puede indicar a menudo una equidad de fuerzas, lo que deviene en un juego más conservador, en el intento de que los rivales, de calidad similar a la nuestra, no se distancien en el marcador y siempre a la espera del momento oportuno en el que dar el golpe de gracia.

- ✓ Los resultados de un jugador, tanto en términos de clasificación como de puntuación, resultan de la combinación de diversas variables, tales como los tantos utilizados (valores de las fichas empleadas), el número de fichas usadas, los turnos totales y los turnos activos empleados, los scrabbles conseguidos, los comodines dispuestos, la proporción entre vocales y consonantes global y de cada turno y la ejecución del turno de cierre. Todo esto, mezclado con unas gotitas de fortuna y agitado con las manos de la experiencia deviene en resultados ventajosos. La grandeza de éste como de otros juegos reside en que nunca tenemos el control de todos los factores que determinan el éxito en el juego.

- ✓ Es evidente que el jugador que inicia la partida tiene más posibilidades que el resto de jugar un turno más: sólo si cierra el juego el jugador que inicia la partida en cuarto lugar en el turno, juegan todos el mismo número de turnos; por tanto, el primer jugador en el turno nunca dispondrá de menos turnos que el resto, sino siempre de los mismos o más. Es por eso que, a priori, cuenta con más opciones para conseguir una puntuación mayor. No obstante, esta variable no tiene tanta incidencia como otras en el resultado final, probablemente debido a que, a lo largo de la partida se puede relativizar su influencia mediante la entrada en juego del resto de variables a las que hemos aludido.

- ✓ Puede parecer sorprendente que gran parte de estas cincuenta partidas se haya iniciado con un turno de “C” o “P” de incluso hasta los cuatro jugadores, más aún si tenemos en cuenta que el número de turnos totales utilizados puede considerarse

bajo. A veces, en busca del tan codiciado scrabble, sacrificamos un turno si tenemos la sospecha de que existen claras posibilidades de conseguirlo. Pero no hay que buscar el scrabble a toda costa: hay que tener en cuenta que puntuaciones regulares a lo largo de una partida pueden dar mejores resultados que buscar el scrabble indiscriminadamente, llegando a pasar o cambiar dos o más veces. No existe una norma que nos diga cuándo debemos o no utilizar un turno de "C" o "P": la intuición es, como ya os habréis percatado, un factor muy importante en este juego. De entre todos, el primer turno de la partida sí que parece el más indicado para lanzarse en busca de la combinación de siete fichas, ya que, si buscamos una ficha en concreto, hay más posibilidades de que la encontremos al principio que al final, cuando queden ya pocas fichas en la bolsa, dándose también la circunstacia de que resulta más fácil ubicar un scrabble al principio, cuando el tablero está más despejado. A menudo, si J1 inicia con un turno de "C" o "P", real o ficticio, alguno de los otros jugadores le secundan en la acción, aprovechando la no puntuación.

- ✓ La proporción que entre vocales y consonantes mantiene un jugador a lo largo de la partida incide de manera notoria en su puntuación final. Es por eso por lo que, en cada jugada, deberemos buscar no sólo la combinación que nos otorgue la mayor puntuación posible, sino que, además, sopesaremos las siguientes variables: a) dejar una situación de juego sobre el tablero difícil para nuestros oponentes; y b) de no conseguir el scrabble, procuraremos mantener en nuestro atril aquellas fichas de mejor combinación y, en lo posible, una proporción equitativa entre vocales y consonantes. La proporción idónea para conseguir buenos resultados y tal vez un scrabble suele ser de cuatro consonantes por tres vocales, si bien también son buenas las proporciones 5-2, 3-4 y 2-5, siempre en función de que sobre el tablero existan vocales o consonantes susceptibles de ser el eslabón para un scrabble o para una buena combinación. Saber combinar las fichas que se poseen, así como saber utilizar los turnos de "P" y "C" cuando es debido, o utilizar turnos activos a modos de turnos de "C" es definitorio para modelar esta variable de la proporción de vocales y consonantes en nuestro beneficio.

- ✓ Al igual que no todas las fichas tienen el mismo valor en tantos ni están presentes en el mismo número dentro del saco, tampoco todas tienen el mismo protagonismo en el juego. Así, el valor absoluto de una ficha no se determina sólo porque otorgue más tantos o esté más presente en el juego que otras, sino por otros factores como puntuaciones, scrabbles y turnos de "C" o "P" en los que participa cada una y por la razón entre estos factores y las veces en que cada ficha está presente en la bolsa. Podemos decir que las fichas de mayor influencia son "A", "D", "E", "I", "N", "O", "R", "S", "T" y "*", no en este orden necesariamente. Es por ello importante que, al igual que buscamos una proporción razonable de vocales y consonantes en el atril, busquemos también la coexistencia de fichas de este grupo. Otras fichas como "Z", "X", "LL", "RR", "CH", "Q", "H", "F" o "Y" son también importantes en la medida en que pueden conceder una puntuación importante en jugadas muy concretas, aprovechando, sobre todo, casillas con premio para letra. Sin embargo, su influencia no es tanta en el juego, ya que, además de ser fichas que sólo aparecen una vez en la partida, participan también en un alto número de turnos de "C" y "P", con lo cual su importancia pierde fuerza en favor de aquellas otras fichas de menor valor pero mucho más fáciles de combinar en la búsqueda del scrabble. No hay duda de que la ficha más rentable es el comodín, pues es la que participa en mayor número de scrabbles y en más altas puntuaciones.

- ✓ A pesar de lo dicho en cuanto a que, a menudo, puntuaciones bajas pueden indicar una lucha igualada entre los jugadores, no es menos cierto que, entre los jugadores experimentados son también frecuentes las partidas en las que se consigue un alto número de scrabbles y un bajo número de turnos empleados[1]. No me atrevería a decir qué puntuaciones, número de scrabbles conseguidos o número de turnos usados se corresponden con una mayor o menor valía de los jugadores, ni a qué grado de experiencia de los mismos se puede relacionar con tal o cual puntuación o número de scrabbles o de turnos usados por partida. Sin embargo, sí que creo que podemos utilizar los datos obtenidos como referencia para conocer en qué nivel estamos o hasta dónde podemos llegar en Scrabble (estos datos no son un límite, el límite lo marcamos nosotros mismos): a lo largo de las cincuenta partidas se ha conseguido una media de 772 puntos, 4'3 scrabbles y 26'6 turnos (activos y pasivos) por partida, con unos máximos en partidas concretas de 370 puntos individuales, 858 de partida, 3 scrabbles individuales y 7 de partida y 20 turnos.

- ✓ Los turnos de cierre son altamente decisivos en la clasificación final de los participantes. Quien consigue el turno de cierre tiene grandes posibilidades de hacerse con la victoria, o de, al menos, ascender algún puesto en la clasificación. Se adivina, pues, de gran importancia luchar por conseguir el cierre de la partida, para lo cual hay que saber jugar tanto con las fichas que tenemos sobre el atril como con las que quedan en la bolsa en el último turno, para que los atriles de nuestros oponentes permanezcan con fichas durante más tiempo que el nuestro.

® RECUERDA QUE...

- ✓ Debes tratar de mantener, en la medida de lo posible, el dominio sobre todas las variables del juego que puedan depender de ti: turnos de "C" y "P", búsqueda del scrabble, proporción entre vocales y consonantes, búsqueda y mantenimiento de las fichas más combinables y búsqueda del turno de cierre.
- ✓ El mejor momento para buscar un scrabble es el inicio del juego. No obstante, nunca lo busques a cualquier precio; hay que saber cuándo ir a por él y cuándo no.
- ✓ Del mismo modo, hay que saber cuándo abrir la partida sobre el tablero y cuándo cerrarla.

[1] Un bajo número de turnos empleados supone el gasto rápido de las fichas de la bolsa, para lo cual hacen falta combinaciones de un alto número de fichas, bastantes de ellas scrabbles. Si consideramos, además, que el número de turnos de "C" y "P" que se han utilizado puede considerarse de medio-alto, obtenemos una rapidez en la toma-puesta de fichas más que destacable.

RECOMENDACIONES

JUEGA, JUEGA Y JUEGA

Si realmente te apasiona este juego, qué mejor manera de ocupar el tiempo de ocio que divirtiéndote y manteniendo activa tu mente. Si, además, llegas al punto de sentir la necesidad de estudiarlo a fondo y de perfeccionarte, la única forma en que lo conseguirás será a partir de la experiencia que proporciona la práctica habitual.

Juega en solitario y anota todo aquello que creas que puede ayudarte a mejorar.

UTILIZA EL DICCIONARIO Y LEE

Aquellos que tengáis una edad similar a la mía podréis recordar un programa de televisión fabuloso, “La bola de cristal”, en el que, proyectando imágenes de políticos internacionales y de las guerras y otros desatinos de la humanidad, se lanzaba el slogan: “si no quieres ser como ellos, lee”. Se daba a entender que la lectura proporciona cultura, entendida en el más amplio marco del civismo y el raciocinio humanos. Pensándolo objetivamente no es nada exagerado lo que, de modo irónico, se decía en ese film.

Todos conocemos los beneficios de la lectura habitual. En cuanto a Scrabble se refiere, ésta también nos ayuda en tanto que amplía nuestro vocabulario y mejora nuestra ortografía.

En lo tocante al diccionario, evidentemente no te voy a pedir que lo leas como si de una novela se tratara, pero sí es cierto que, por los mismos motivos que la lectura habitual, es una herramienta utilísima para el juego. Además, existen ciertas palabras, de uso muy poco frecuente en el lenguaje de todos los días, cuyo conocimiento nos ofrece suculentos beneficios que se materializarán en puntuaciones más altas. Hablo de palabras cortas que contienen letras de gran valor en el juego, tales como “cha”, “llar”, “lle” “ña”, “ño”, “ax”, “lux”, “ox”, “xi”, “ye”, “za”, etc. Algunas otras, más frecuentes en el lenguaje coloquial y algo más largas, también son frecuentes en el juego, pues cuentan con tres o cuatro letras muy comunes y una letra de gran valor.

Y recuerda, es pecado utilizar el diccionario para buscar una palabra antes de colocar ésta sobre el tablero. Puede convertirse en un vicio muy difícil de abandonar.

CEDE EL SUR

No te habitúes a jugar siempre con el tablero mirando hacia ti (al sur del tablero o lo que serían las 6 en un reloj). Aprende a jugar en cualquier punto cardinal y ganarás en agilidad mental y en orientación espacial. Cede el sur del tablero a aquellos jugadores más inexpertos. El orden de los puntos cardinales, de menor a mayor dificultad, es: sur (6 horas), oeste (9 horas), este (3 horas) y norte (12 horas).

INICIO DEL JUEGO

¿Cómo puedo iniciar una partida de Scrabble? Evidentemente, tomando siete fichas de la bolsa. Si has tenido la suerte de jugar en primer lugar, debes saber que cuentas con más opciones que tus oponentes para hacerte con la partida, si bien esto no hará que la ganes, sino que la victoria dependerá más bien de todo lo que ocurra a continuación.

Como ya he comentado, muchas partidas se inician con un turno de “C” o “P” de uno o más jugadores. Si tienes poca experiencia en el juego, tal vez esta opción no se dé muy a menudo en las partidas en las que intervengas, pero con el tiempo te darás cuenta de que es una opción tanto o más válida que otras. En partidas a dos jugadores, iniciar con un cambio o un paso, o utilizarlos en más ocasiones a lo largo de la partida no conlleva tanto riesgo como en partidas a tres o, sobre todo, a cuatro jugadores, ya que de dos a cuatro turnos de “C” y “P” en partidas a dos equivalen a uno o dos en partidas a cuatro, en relación a los turnos totales de una partida.

Veamos algunos ejemplos de cómo iniciar una partida:

ATRIL						
N	N	R	N	U	Y	S

Con fichas como éstas, es evidente que resulta mejor cambiar. ¿Qué fichas deberían cambiarse?: aquellas que consideres que pueden entorpecer la formación de una palabra valiosa o de un scrabble incluso. ¿Cuándo podemos considerar valiosa una palabra?: cuando, bien siendo una palabra corta o larga, concede una puntuación que podamos considerar exitosa, cuando nos hace desprendernos de las fichas menos combinables, cuando cierra las opciones sobre el tablero a nuestros rivales o abre el juego si es eso lo que nos interesa, cuando otorga un scrabble o cuando se da una combinación de todas estas opciones en mayor o menor medida. En este caso, ¿de qué fichas deberíamos desprendernos?: eso debes decidirlo tú; ya sabes que, de las fichas que tienes en el atril, “N”, “R” y “S” se consideran muy combinables y que la “U”, sin serlo, es, al menos, una vocal. Yo te recomendaría que guardaras una “N”, la “R” y la “S”, pero podrías guardar también la “U”. Aprende a sopesar las opciones y, sobre todo, cada vez que tengas que decidir, ten plena seguridad en ti mismo, pues una jugada realizada con seguridad dará siempre buenos resultados.

Veamos otra posibilidad:

ATRIL						
Y	I	E	L	E	H	O

Ésta es una de esas combinaciones en la que tan correcto puede considerarse formar una palabra como cambiar fichas. Si formamos palabra, sabemos que las fichas que nos quedarán sobre el atril no son demasiado buenas, pero obtendremos una puntuación más que aceptable formando en 8D. Por el contrario, si cambiamos fichas, tampoco tenemos las seguridad de que obtengamos una combinación excelente: por ejemplo, si cambiamos “Y”, “I” y “H” son hasta tres fichas las que se tienen que adecuar a las que ya tenemos para una buena combinación; si cambiamos o utilizamos un turno de cambio ficticio formando “yo”, para aspirar al scrabble necesitaríamos que en el turno segundo hubiera una buena disposición sobre el tablero para nuestro futurible scrabble, además de precisar el robo de dos fichas de cualquiera de los siguientes grupos: “D”, “E”, “S” y/o comodín para formar “deshiele”, “A”, “R”, “S” y/o comodín para formar “helaréis”

y “C”, “S” y/o comodín para formar “hélices”. Podría decirse que cualquier opción es tan buena como otra, si bien tal vez yo me habría decantado por “hiele” en 8D, manteniendo “Y” y “O” sobre el atril.

Y una última jugada:

ATRIL						
U	S	F	N	A	E	Q

Aunque a primera vista puede parecer una combinación un tanto fea, pronto observamos que, cambiando la “F”, aspiramos a scrabble con cualquiera de las siguientes opciones: “rasquen” (“R”), “casquen” (“C”), “saquean” o “arranques” (“A”), “saqueen”, “queseen” o “estanque” (“E”), “tanques”, “atasquen” o “estanque” (“T”), “arranques” (“RR”), o cualquiera de estas combinaciones con la aparición del comodín. Así pues, si desestimamos las fichas que tenemos en nuestro atril y no sabiendo aquellas con las que cuentan nuestros rivales, contamos con 38 posibilidades de entre 93 (41%) de robar una de las fichas que necesitamos, para 11 posibilidades diferentes de scrabble y necesitaremos tan sólo un poco de suerte para poder cruzar nuestra palabra sobre el tablero. Si aun así nos parece demasiado arriesgado, hay que valorar que, para formar una palabra medianamente valiosa en este primer turno, tendríamos que usar “Q”-“U” o “F” (son incompatibles en este caso), con lo que siempre mantendríamos alguna de estas fichas sobre el atril, además de necesitar el uso de, al menos una vocal, con lo que las opciones para el segundo turno no serían muy elevadas. No lo dudes, la opción del cambio es, en este caso, la mejor (en la partida original concedió un scrabble de 77 puntos en el segundo turno al cambiar la “F”).

Otras recomendaciones para el inicio del juego son:

Si tienes la posibilidad de ello, procura que, al formar tu palabra sobre el tablero, no quede una vocal junto a los dobles de letra 7G, 7I, 9G o 9I. Esto es aplicable al resto de la partida: siempre que esté en tu mano, evita dejar vocales junto a casillas con premio de letra, del mismo modo que debes evitar abrir opciones junto a dobles y, sobre todo, triples de palabra.

Si tienes dudas en cuanto a si utilizar un turno de “C” o “P” o uno activo, ten en cuenta lo siguiente: si eres el primero en poner, no serás el único en hacer uso del turno pasivo, sino que más de un jugador te secundará; si no eres el primero, las jugadas del resto te darán pie a decantarte por una u otra opción, pues ya tendrás fichas sobre el tablero a partir de las que sopesar diversas opciones y tendrás como referencia las puntuaciones de tus rivales y el hecho de que sus jugadas hayan sido turnos pasivos o activos.

DESARROLLO DEL JUEGO

LA SUERTE

No te quepa la menor duda de que, por muy experimentado que puedas llegar a ser en Scrabble, el azar siempre condicionará el destino que te espera en una partida. Es evidente que podemos modificar el destino, pero no todo está en nuestra mano.

La suerte influye no sólo a la hora de tomar las fichas de la bolsa, sino también en cuanto a que el jugador que tenemos delante abra o cierre más o menos el juego con sus

jugadas, a que otros jugadores obtengan mejores resultados que nosotros o a que tengamos la oportunidad de ocupar un buen número de casillas con premio.

A continuación veremos en qué forma podemos minimizar la influencia del azar, haciendo valer el peso de otros factores que sí dependen de nuestro saber hacer.

SCRABBLES, SU BÚSQUEDA Y EL USO DE LOS TURNOS

Casi todo lo que se puede decir acerca de este apartado lo hemos dicho ya al hablar del inicio de la partida.

Simplemente me gustaría volver a incidir sobre la idea de que hay que saber cuándo debemos buscar el scrabble y cuándo no y hasta dónde podemos llegar en su búsqueda sin correr el riesgo de arruinar la partida. Del mismo modo, tenemos que saber cuándo es el momento de utilizar un turno pasivo, de utilizar un turno activo a modo de uno pasivo, de formar una palabra en vez de otra, o de abrir o cerrar el juego.

En lo referente a abrir o cerrar el juego a lo largo de una partida, podemos dar las siguientes pautas generales:

- Si te encuentras en cabeza, distanciado en el marcador respecto a tus oponentes y sigues manteniendo buenas combinaciones de fichas en tu atril, continúa jugando de forma valiente, buscando combinaciones con altas puntuaciones: el juego será mucho más vistoso y agradable y optarás a grandes resultados.
- Si, yendo en cabeza, corres el peligro de que puedan darte caza y/o tus combinaciones sobre el atril se tornan dificultosas, lo mejor suele ser tratar de entorpecer el juego a los rivales para que no puedan optar a casillas con premio o a la formación de scrabbles. Cuando se opta por esta posibilidad se puede llegar a desarrollar un juego realmente reservón, rayando la mezquindad. Personalmente disfruto más con un juego abierto que con uno cerrado, si bien es cierto que el talento no reside únicamente en la formación de grandes combinaciones, sino también en el “trabajo sucio” y en saber mantener el resultado cuando no hay otra opción.
- Si andas rezagado en la clasificación, puede que no te quede más remedio que abrir la partida todo lo posible, aun a riesgo de que tus rivales aprovechen los huecos abiertos por ti y se distancien más aún en la clasificación. Si necesitas como el comer un juego abierto, ten en cuenta que tus rivales no lo abrirán por ti, pues esta opción responde sólo a tus intereses. El colmo de la mezquindad es jugar a cerrar la partida cuando se anda rezagado en la clasificación, con el fin de que nuestros rivales no aumenten la distancia sobre nosotros: si se ha de perder, que sea luchando hasta el final.

En cuanto al acto de sopesar la conveniencia de la formación de una palabra sobre otra, puede llegar a darse el caso de que sea más rentable formar una palabra menor de siete letras que un scrabble. Veamos algunos ejemplos:

- La palabra nos concede más puntos que el scrabble: tal vez podamos optar a formar “rezagado” sobre 3D, obteniendo scrabble y 71 puntos, o a formar “rezagad” sobre 15B, guardando una “O” y obteniendo 84 puntos. No hay duda que la segunda es la mejor opción.
- La palabra nos concede una puntuación alta y deja una posibilidad clara para un próximo scrabble: puede que contemos con la combinación A-I-X-O-E-S-D y optemos a “oxidasen” con 69 puntos, o que optemos a formar “ox” y “xi”, pasando “X” por un triple de letra en dos ocasiones en la misma jugada; obtendríamos 50 puntos y mantendríamos muy buenas letras en el atril para

volver a optar a scrabble. Tal vez la situación de la partida sobre el tablero de juego nos ayude a decantarnos por una u otra opción.

- Optamos a dos scrabbles, uno de menor puntuación que otro, pero aquél que concede más puntos deja abiertos dos triples de palabra y el de menor valor abre sólo un doble de palabra: optaremos por la segunda opción, salvo en el caso extremo de que estemos muy próximos al final de partida y no haya más remedio que obtener la mayor puntuación posible en la búsqueda del primer puesto, aun a riesgo de que nuestro oponente aproveche el hueco abierto y decante definitivamente el resultado a su favor.

A modo de conclusión podemos decir que no hay unas normas establecidas en cuanto a cuándo optar por una jugada sobre otra, sino que hay que saber leer la partida en cada momento, haciendo uso de la intuición que ganamos a través de la experiencia. Os daréis cuenta de que jugar a Scrabble puede llegar a ser un arte.

PON CARA DE PÓKER

A un jugador experimentado no se le debe leer en el rostro el pensamiento. Que tus miradas y gestos no muestren signos acerca de cuál será tu próxima acción.

Si juegas contra un oponente con poca experiencia, podrás observar que, en ocasiones, es fácil saber dónde está pensando jugar su siguiente movimiento, lo cual es un factor más a tu favor, a partir del cual podrás decidir dónde jugar, no sólo por la conveniencia de tu jugada para tus propios intereses, sino también para desbaratar las opciones del contrario.

Podemos también tratar de dar pistas falsas a nuestros rivales, fijando demasiado la vista sobre un hueco en el tablero cuando se está buscando ocupar la esquina contraria, o mareando con vehemencia las fichas sobre nuestro atril, haciendo parecer que estamos buscando la formación de un scrabble, para que el oponente vaya a cerrar un gran hueco abierto, cuando en realidad lo que queremos es aprovechar un recóndito triple de letra con una ficha de gran valor. Del mismo modo, no des muchas vueltas a tus fichas sobre tu atril ni las alinees cuidadosamente y con una sonrisa de satisfacción cuando hayas conseguido conformar un scrabble, sino hasta que lo hayas colocado sobre el tablero.

SITUACIONES DE FIN DE PARTIDA

Cuando se acerca el final del juego, debemos seguir aplicando las recomendaciones que hasta ahora se han dado, así como algunas otras más específicas que veremos ahora.

SOPESA LAS OPCIONES

Cuando se acerca el fin de la partida debes estar controlando las fichas que quedan por salir. Es evidente que no puedes llevar un control exhaustivo de todas las fichas que han salido, pero sí puedes saber, echando un vistazo rápido al tablero, que fichas de aquellas que tienen más valor (“Z”, “LL”, “Ñ”, “RR”, “X” y, sobre todo, “Q”) quedan por salir y cuántas “A”, “E” y “O” faltan aún. Si la “Q” no ha salido, mira también si queda alguna “U” en juego. Del mismo modo, observa si falta algún comodín. Todo esto te dará una idea de cuáles son las posibles jugadas de tus rivales y te ayudará a decidir tus opciones de juego.

¿Has llegado destacado a estos últimos turnos o, por el contrario, andas descolgado en la clasificación? ¿Será un final de partida reñido en el que el turno de cierre puede decidir el primer puesto? La táctica de juego será diferente en función de la respuesta que obtengas a estas cuestiones.

UTILIZACIÓN DE LOS ÚLTIMOS TURNOS

Trataremos de responder en líneas generales a esas preguntas planteadas respecto a la situación de la partida cuando se acerca el final.

- Llegas destacado en la clasificación. Ahora más que nunca debes tratar de evitar riesgos innecesarios. He visto perder una partida a un jugador que contaba con 68 puntos de ventaja por formar una jugada que, concediéndole 27 puntos, abría dos triples de palabra. Bien es verdad que de una ventaja total de 95 puntos jamás se espera pasar a perder por 67, pero puede ocurrir: combinación multiplicada por 9, scrabble y turno de cierre con el atril del derrotado repleto. Ninguna combinación en estos turnos finales es buena, por valiosa que sea, si concede a los rivales la más mínima posibilidad de arrebatarnos la victoria.
- Llegas rezagado en la clasificación. Tal vez ya sepas antes de finalizar la partida que ésta se te ha ido. Aun así, trata de obtener el mejor resultado posible. Si aún tienes alguna opción, lucha como nunca por no dejarla escapar. Ahora más que nunca debes sacar el máximo partido a tus piezas y buscar el turno de cierre. Fíjate en las fichas que quedan en la bolsa y forma una combinación que haga que ésta llegue a ti, cuando aún estéis todos los participantes con los atriles llenos, con el menor número posible de fichas. Entonces, descarga tu atril en la medida de lo posible, tratando de dejar en él fichas lo suficientemente combinables para engarzar en el tablero una última combinación que te deje sin fichas. Ánimo, el turno de cierre concede buen número de victorias, o, en su defecto, mejora a menudo la clasificación del que lo consigue.
- La partida toca su fin muy igualada. Es en este caso cuando el dominio de la situación se hace más importante. El éxito dependerá, máxime en partidas a dos jugadores, de saber determinar en pocos segundos qué fichas quedan por jugarse, qué opciones tienen nuestros oponentes con estas fichas y qué jugadas deberíamos ejecutar para decantar el resultado a nuestro favor. En partidas a dos jugadores, una posibilidad que, de presentarse, puede dar muy buenos resultados es, llegados a este punto de igualdad en la clasificación en los últimos turnos, cambiar “Q”, “RR”, “LL”, o cualquier otra ficha que sepamos que no hay posibilidad de colocar, cuando queda una sola ficha en la bolsa. No es una posibilidad muy frecuente, pero, cuando se da, deja el turno de cierre en manos de quien la lleva a cabo: de este modo, no tenemos premura en vaciar de fichas nuestro atril, pues podemos utilizar tantos turnos como sean necesarios hasta deshacernos de todas, obteniendo con casi toda seguridad un mayor número de puntos en varios turnos que de otra forma.

® RECUERDA QUE...

- ✓ Scrabble es más que el momento de sentarse ante el tablero de juego. Es todo acto comunicativo, todo uso del lenguaje que podamos hacer a lo largo de un día, nuestra lectura de cabecera, el periódico a primera hora de la mañana... Todo nuevo conocimiento relativo al uso de la lengua redunda por igual en Scrabble y en nuestro día a día. No pierdas ocasión para echar un vistazo al diccionario o para dedicarte un tiempo a la lectura.
- ✓ No utilices el diccionario como una "chuleta" para jugar. Terminarás dependiendo de él y no sabrás jugar de otra manera.
- ✓ Habitúate a jugar desde cualquier punto del tablero.
- ✓ Scrabble puede llegar a ser un arte. Conviértelo en un hábito saludable y siente cómo la práctica habitual se transforma en intuición. Deja que ésta sea tu mejor guía para determinar lo que debes hacer en cada momento del juego.

ACTIVIDADES

FORMANDO PALABRAS

El atril es un filón de metales preciosos por extraer. La práctica en la combinación de las fichas determina la rapidez con la que encontraremos las combinaciones más provechosas y el éxito a la hora de dar con ellas.

Durante el juego, cuando estamos tratando de conformar una palabra, no llegamos a desarrollar mentalmente todas las opciones posibles, sino que, intuitivamente, desechamos todas aquellas que conceden una puntuación menor o que tienen poca conveniencia dentro del marco de la partida, quedándonos con un pequeño ramo de cuatro o cinco posibilidades. Para llegar a desarrollar al máximo esa capacidad de intuición, es bueno que nos iniciemos con el siguiente ejercicio.

Se trata de que, a partir de la composición de siete fichas dada, formemos tantas palabras como nos sea posible en un tiempo determinado. Cada palabra formada tiene una puntuación de tantos puntos como fichas contenga. Junto a cada ejercicio en concreto proporcionaré el número de palabras y la puntuación máxima que pueden lograrse. Podemos jugar de dos maneras: tratando de conseguir tantas palabras y puntos como nos sea posible en el tiempo recomendado, o buscar el total de palabras y la puntuación máximas, anotando el tiempo que empleamos.

Recomiendo no utilizar el diccionario más que, si acaso, en la segunda opción, y sólo después de haber agotado el tiempo propuesto. Te aconsejo que, antes de empezar, dibujes en un papel una tabla con tantas casillas como palabras se puedan conseguir; así sabrás cuándo has completado el ejercicio sin necesidad de hacer un recuento de las palabras formadas.

Al final de la actividad presento las soluciones a cada ejercicio y una tabla de anotación de resultados para que puedas hacer un seguimiento de tu evolución.

EJERCICIO 1

Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 9 minutos, tantas palabras de más de 4 letras como te sea posible. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 12 palabras de 6 letras
- 22 palabras de 5 letras
- 26 palabras de 4 letras

Son, en total, 60 palabras, con una puntuación máxima de 286 puntos.

Combinación:

V	O	D	N	I	E	R

EJERCICIO 2

Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 5 minutos, tantas palabras de más de 3 letras como te sea posible. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 1 palabra de 7 letras
- 2 palabras de 6 letras
- 10 palabras de 5 letras
- 8 palabras de 4 letras
- 13 palabras de 3 letras

Son, en total, 34 palabras, con una puntuación máxima de 140 puntos.

Combinación:

I	Q	R	U	E	N	T

EJERCICIO 3

La siguiente combinación resulta mucho más provechosa de lo que en principio pudiera parecer, confirmando la importancia del comodín, el cual despliega aquí un abanico de posibilidades, aun con fichas medianamente combinables tales como “U”, “I”, o “M”.

Debido a la complejidad con la que la búsqueda de palabras se desarrollará, plantearé el ejercicio en varias partes.

** **Primera parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 3 minutos, que es aquél del que, aproximadamente, dispondrías en un turno, tantas palabras de 7 letras como te sea posible.

Son, en total, 18 palabras, con una puntuación máxima de 126 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

En las siguientes partes del ejercicio tendrás que formar tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible en un tiempo determinado. Las palabras y puntuaciones que doy como máximas no son las que en total se pueden conseguir, sino sólo aquellas derivadas de situar el comodín en la última sílaba de la palabra. Continuar buscando más posibilidades me llevaría bastantes horas y haría la actividad demasiado larga. Tú puedes utilizar el comodín en cualquier lugar de la palabra, si bien las puntuaciones máximas y los números máximos de palabras te servirán también como referente de tu nivel actual. He dividido la búsqueda en varias partes, cada una conformando un ejercicio en sí misma, con sus propios tiempos, máximos de palabras y puntuaciones máximas. Tómate un tiempo de descanso entre cada parte.

** **Segunda parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 2 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “AI” y “AM”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 5 palabras de 6 letras
- 7 palabras de 5 letras

Son, en total, 12 palabras, con una puntuación máxima de 65 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

** **Tercera parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 2 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “AS”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 7 palabras de 6 letras
- 4 palabras de 5 letras

Son, en total, 11 palabras, con una puntuación máxima de 62 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

** **Cuarta parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 2 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “EI”, “EM” y”ES”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 8 palabras de 6 letras
- 4 palabras de 5 letras

Son, en total, 12 palabras, con una puntuación máxima de 68 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

** **Quinta parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 2 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “IM” e “IS”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 3 palabras de 6 letras
- 3 palabras de 5 letras

Son, en total, 6 palabras, con una puntuación máxima de 33 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

** **Sexta parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 11 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “MA” y “ME”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 27 palabras de 6 letras
- 41 palabras de 5 letras

Son, en total, 68 palabras, con una puntuación máxima de 367 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

** **Séptima parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 13 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “MI” y “MU”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 29 palabras de 6 letras
- 56 palabras de 5 letras

Son, en total, 85 palabras, con una puntuación máxima de 454 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

** **Octava parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 2,5 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “SA” y “SE”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 1 palabra de 6 letras
- 16 palabras de 5 letras

Son, en total, 17 palabras, con una puntuación máxima de 86 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

** **Novena parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 6 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “SI” y “SU”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 10 palabras de 6 letras
- 26 palabras de 5 letras

Son, en total, 36 palabras, con una puntuación máxima de 190 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

** **Décima parte** ** Con las fichas que se presentan a continuación, trata de conseguir, en un tiempo de 2 minutos, tantas palabras de 5 y 6 letras como te sea posible, con la condición de que empiecen por “US”. Si juegas sin límite de tiempo, tendrás que encontrar:

- 6 palabras de 5 letras

Son, en total, 6 palabras, con una puntuación máxima de 30 puntos.

Combinación:

E	U	I	M	S	A	*

SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS

EJERCICIO 1

D	E	R	I	V	O	
D	E	V	I	N	O	
D	I	E	R	O	N	
D	I	N	E	R	O	
E	N	V	I	D	O	
N	E	R	V	I	O	
R	E	V	I	N	O	
R	I	E	N	D	O	
V	E	N	D	I	O	
V	E	N	I	D	O	
V	I	E	N	D	O	
V	I	E	R	O	N	
D	O	R	E	N		
E	N	R	I	O		
N	E	V	O			
N	I	D	O			
O	D	R	E			
O	I	R	E			
O	R	E	N			
O	R	I	N			

E	N	V	I	O		
N	I	V	E	O		
N	O	V	I	E		
O	D	I	E	N		
O	R	D	E	N		
O	R	I	N	E		
R	E	I	D	O		
R	E	I	N	O		
R	E	N	D	I		
R	E	V	I	O		
R	I	N	D	E		
R	I	N	D	O		
R	O	N	D	E		
V	E	N	D	I		
O	V	E	N			
R	E	N	O			
R	E	V	I			
R	I	E	N			
R	O	E	D			
R	O	E	N			

V	E	N	D	O		
V	E	N	I	D		
V	E	N	I	R		
V	I	D	E	O		
V	I	R	E	N		
V	I	R	E	O		
D	I	N	O			
D	I	R	E			
D	I	V	O			
D	O	N	E			
D	O	R	E			
E	R	I	O			
I	D	E	O			
I	N	D	O			
V	E	D	O			
V	E	R	O			
V	I	D	E			
V	I	N	O			
V	I	R	E			
V	I	R	O			

EJERCICIO 2

T	R	I	N	Q	U	E
Q	U	I	N	T	E	
Q	U	I	T	E	N	
I	N	T	E	R		
N	U	T	R	E		
N	U	T	R	I		
Q	U	I	E	N		
Q	U	I	T	E		
R	E	T	I	N		
T	I	Q	U	E		
T	I	R	E	N		
T	R	I	N	E		

T	U	R	N	E		
Q	U	I	N			
R	I	E	N			
R	I	T	E			
T	I	R	E			
T	R	E	N			
T	R	U	E			
U	N	I	R			
U	N	T	E			
I	R	E				
N	E	T				
Q	U	E				

Q	U	I				
R	E	I				
R	I	N				
T	E	N				
T	E	R				
T	U	I				
T	U	N				
T	U	R				
U	N	E				
U	N	I				

EJERCICIO 3. ** Primera parte **

A	H	U	M	E	I	S
A	M	I	G	U	E	S
A	M	U	R	E	I	S
A	M	U	RR	I	E	S
A	S	U	M	I	R	E
E	M	U	L	A	I	S

E	S	M	U	I	A	N
E	S	M	U	I	D	A
E	S	M	U	I	R	A
E	S	M	U	Ñ	I	A
H	U	M	E	A	I	S
M	A	U	L	E	I	S

M	A	U	LL	E	I	S
M	U	RR	I	A	S	E
Q	U	E	M	A	I	S
R	U	M	I	A	S	E
S	U	M	A	R	I	E
S	U	M	E	R	I	A

EJERCICIO 3. ** Segunda parte **

A	M	I	G	U	E	
A	M	I	N	E	S	
A	M	I	S	T	E	
A	M	U	R	E	S	

A	M	U	RR	I	E	
A	I	S	L	E		
A	M	A	I	S		
A	M	A	S	E		

A	M	E	I	S		
A	M	E	O	S		
A	M	I	N	E		
A	M	U	R	E		

EJERCICIO 3. ** Tercera parte **

A	S	U	M	E	N	
A	S	U	M	E	S	
A	S	U	M	I	A	
A	S	U	M	I	D	

A	S	U	M	I	O	
A	S	U	M	I	R	
A	S	U	M	I	S	
A	S	I	L	E		

A	S	U	M	E		
A	S	U	M	I		
A	S	U	R	E		

EJERCICIO 3. ** Cuarta parte **

E	M	I	T	A	S	
E	M	U	L	A	S	
E	S	M	U	I	A	
E	S	M	U	I	D	

E	S	M	U	I	R	
E	S	M	U	I	S	
E	S	M	U	Ñ	A	
E	S	M	U	Ñ	I	

E	I	R	A	S		
E	M	I	T	A		
E	M	U	E	S		
E	S	M	U	I		

EJERCICIO 3. ** Quinta parte **

I	M	A	M	E	S	
I	M	A	N	E	S	

I	M	E	L	A	S	
I	M	A	N	E		

I	M	E	L	A		
I	S	L	A	M		

EJERCICIO 3. ** Sexta parte **

M	A	E	S	I	L	
M	A	I	C	E	S	
M	A	J	E	I	S	
M	A	LL	E	I	S	
M	A	M	E	I	S	
M	A	N	E	I	S	
M	A	Q	U	E	S	
M	A	Q	U	I	S	
M	A	RR	E	I	S	

M	A	S	Q	U	E	
M	A	T	E	I	S	
M	A	U	L	E	S	
M	A	U	LL	E	S	
M	A	U	S	E	R	
M	A	Y	E	I	S	
M	E	CH	A	I	S	
M	E	D	I	A	S	
M	E	I	G	A	S	

M	E	LL	A	I	S	
M	E	N	A	I	S	
M	E	R	A	I	S	
M	E	S	A	I	S	
M	E	S	I	A	S	
M	E	S	U	R	A	
M	E	T	A	I	S	
M	A	E	S	E		
M	A	E	S	O		

M	A	S	E	I	S	
M	A	L	E	S		
M	A	LL	E	S		
M	A	M	E	S		
M	A	N	E	S		
M	A	N	U	S		
M	A	Q	U	E		
M	A	Q	U	I		
M	A	R	E	S		
M	A	RR	E	S		
M	A	S	E	N		
M	A	S	E	S		
M	A	S	I	A		
M	A	T	E	S		

M	E	L	A	I	S	
M	A	U	L	E		
M	A	U	LL	E		
M	A	Y	E	S		
M	E	A	I	S		
M	E	A	S	E		
M	E	C	A	S		
M	E	CH	A	S		
M	E	D	I	A		
M	E	D	I	S		
M	E	G	A	S		
M	E	I	G	A		
M	E	L	A	S		
M	E	L	I	S		

M	A	J	E	S		
M	E	LL	A	S		
M	E	N	A	S		
M	E	N	S	U		
M	E	N	U	S		
M	E	R	A	S		
M	E	S	A	D		
M	E	S	A	N		
M	E	S	A	R		
M	E	S	A	S		
M	E	S	M	A		
M	E	T	A	S		
M	E	Y	A	S		

EJERCICIO 3. ** Séptima parte **

M	I	A	R	E	S	
M	I	E	R	A	S	
M	I	E	RR	A	S	
M	I	G	U	E	S	
M	I	S	A	R	E	
M	I	S	A	S	E	
M	I	S	E	R	A	
M	I	U	R	A	S	
M	U	A	R	E	S	
M	U	D	E	I	S	
M	U	E	C	A	S	
M	U	E	L	A	S	
M	U	E	R	A	S	
M	U	E	S	C	A	
M	U	I	N	A	S	
M	U	LL	A	I	S	
M	U	Ñ	A	I	S	
M	U	R	A	I	S	
M	U	R	E	I	S	
M	U	RR	I	A	S	
M	U	RR	I	E	S	
M	U	S	E	A	L	
M	U	S	I	C	A	
M	U	S	I	T	A	

M	U	S	T	I	A	
M	U	S	T	I	E	
M	U	T	A	I	S	
M	U	T	E	I	S	
M	I	A	R	E		
M	I	A	U	S		
M	I	C	A	S		
M	I	D	A	S		
M	I	D	E	S		
M	I	E	R	A		
M	I	E	RR	A		
M	I	G	A	S		
M	I	J	E	S		
M	I	L	E	S		
M	I	LL	A	S		
M	I	M	A	S		
M	I	M	E	S		
M	I	N	A	S		
M	I	N	E	S		
M	I	S	A	D		
M	I	S	A	L		
M	I	S	A	N		
M	I	S	A	R		
M	I	S	A	S		

M	I	S	E	S		
M	I	S	I	A		
M	I	S	M	A		
M	I	T	A	S		
M	I	T	U	S		
M	I	Z	A	S		
M	U	A	R	E		
M	U	CH	A	S		
M	U	D	A	S		
M	U	D	E	S		
M	U	E	C	A		
M	U	E	L	A		
M	U	E	R	A		
M	U	G	A	S		
M	U	G	E	S		
M	U	G	I	S		
M	U	I	N	A		
M	U	L	A	S		
M	U	L	S	A		
M	U	LL	A	S		
M	U	LL	E	S		
M	U	LL	I	S		
M	U	Ñ	A	S		
M	U	Ñ	E	S		

M	U	S	I	T	E	
M	U	R	A	S		
M	U	R	E	S		
M	U	S	A	S		
M	U	Z	A	S		

M	I	S	E	N		
M	U	S	C	A		
M	U	S	E	O		
M	U	T	A	S		

M	U	Ñ	I	S		
M	U	T	E	S		
M	U	T	I	S		
M	U	C	E	S		

EJERCICIO 3. ** Octava parte **

S	E	M	I	T	A	
S	A	C	I	E		
S	A	E	T	I		
S	A	I	E	S		
S	A	I	N	E		
S	A	M	I	A		

S	A	M	I	O		
S	A	N	I	E		
S	A	Q	U	E		
S	A	U	C	E		
S	A	U	D	I		
S	E	A	I	S		

S	E	G	U	I		
S	E	M	A	S		
S	E	M	I	S		
S	E	P	I	A		
S	E	R	I	A		

EJERCICIO 3. ** Novena parte **

S	I	A	M	E	S	
S	I	M	U	L	A	
S	I	M	U	L	E	
S	U	M	A	I	S	
S	U	M	A	R	E	
S	U	M	A	S	E	
S	U	M	E	I	S	
S	U	M	I	D	A	
S	U	M	I	R	A	
S	U	M	I	S	A	
S	I	E	G	A		
S	I	E	N	A		

S	I	E	RR	A		
S	I	F	U	E		
S	I	G	U	E		
S	I	M	A	S		
S	I	M	I	A		
S	I	M	U	N		
S	I	Q	U	E		
S	U	A	V	E		
S	U	C	I	A		
S	U	E	C	A		
S	U	E	L	A		
S	U	E	V	A		

S	U	I	D	A		
S	U	I	T	E		
S	U	I	Z	A		
S	U	M	A	D		
S	U	M	A	N		
S	U	M	A	R		
S	U	M	A	S		
S	U	M	E	N		
S	U	M	E	S		
S	U	M	I	A		
S	U	M	I	D		
S	U	M	I	R		

EJERCICIO 3. ** Décima parte **

U	S	A	I	S		
U	S	A	R	E		

U	S	A	S	E		
U	S	E	I	S		

U	S	I	E	R		
U	S	I	N	A		

JUGUEMOS UNA PARTIDA

Con la siguiente actividad podrás comprobar tu nivel y progresos en el juego. Se trata de jugar una partida con las limitaciones que se derivan de la distancia, tanto geográfica como temporal. En este ejercicio existe una valoración para algunas de tus jugadas posibles. Evidentemente, podríamos discrepar en cuanto a las valoraciones de cada jugada, pero he tratado de ser lo más objetivo posible y de sopesar, atendiendo a criterios diversos para cada ocasión, basados en la intuición ganada con los años de experiencia, qué opciones son más válidas que otras.

El modelo empleado es el de “Scrabble duplicado” o “Scrabble múltiple”, es decir, en cada jugada anotarás los puntos que has conseguido con tu combinación, pero situarás sobre el tablero la opción que desde aquí se apunta como más correcta, para que pueda haber una interacción entre la partida diseñada en estas páginas y tus movimientos. A diferencia del “Scrabble múltiple” tradicional, las jugadas no se valoran tan sólo por la puntuación obtenida, sino, como te he dicho, por otros muchos criterios como mantener buenas fichas en el atril o dar las mínimas opciones al oponente.

En principio no cuentas con un tiempo determinado por turno. Si te consideras un jugador avanzado, puedes concederte un tiempo de unos tres minutos por turno, que es el tiempo que transcurriría entre el final de uno de tus turnos y el inicio del siguiente en una partida real. Sí te aconsejo que no hagas uso del diccionario, pues, aunque gracias a él aprendemos muchas palabras útiles para el juego, no es bueno acostumbrarse a jugar las partidas dependiendo de él.

Extiende todas las fichas sobre la mesa, boca arriba; si las ordenas alfabéticamente te resultará más ágil el juego. Monta en tu atril tu primera formación de siete fichas. Una vez le hayas echado un vistazo, forma tu combinación, sin mirar en el libro las jugadas siguientes y anota los puntos que te da[1]. A continuación, mira si tu jugada tiene valoración; si la tiene, anótate estos puntos en un casillero distinto del de las puntuaciones de partida. Si tu jugada no ha coincidido con la que tiene una valoración de tres puntos, cámbiala en el tablero por ésta y toma en tu atril las fichas necesarias para obtener la formación siguiente tal y como aparece en estas páginas. Después, forma sobre el tablero la jugada con la que tu oponente responde a la tuya. Repite el proceso hasta el final de partida. Tú serás J1 y tu objetivo es vencer.

PARTIDA A DOS JUGADORES

Mira aquí (▼) para formar tu jugada

		ATRIL						
T. 1	J1	S	H	L	D	P	A	I
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
		ATRIL						
T. 2	J1	S	E	L	A	D	O	O
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
		ATRIL						
T. 3	J1	V	E	*	G	Y	E	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

Aquí (▼) no debes mirar hasta que no ejecutes tu jugada
La jugada expuesta en cada turno está valorada con 3 ptos.

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
8D	Hipad	30	0	0	0
2: 8D= Hilad // **1**: Cambiar H y P					
Cambia	- - -	0	0	1	0
POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
I7,8D	Soleado, Hipado	73= 103	0	0	1
2: I2,8D: Soleado, Hipado // **1**: 12D,D11,E11: Soleado, As, Do					
E4	Tundiría	86= 86	0	1	1
POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
13H	Yo	5= 108	0	0	1
2: Cambiar V,E,G e Y // **1**: Cambio que incluya 2 de V,G,Y					
11I	Aquí	16= 102	0	1	1

[1] Si has conseguido una puntuación mayor que con la jugada que aquí se da como la más correcta, anótate la puntuación de ésta, no la tuya. Esto se debe a que, aunque por puntuación tu jugada sea mejor, hay otros criterios en relación a los cuales tal vez no lo sea. Te aseguro que al final obtendrías peor resultado.

		ATRIL						
T. 4	J1	V	E	*	G	T	E	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
14C,H13,I7	Vegete*, Ye, Soleados	75= 183	1	0	2
2: L5: Vegete*s // **1**: Vegete* en otro lugar					
J6,7I	Ño, So	27= 129	0	1	1

		ATRIL						
T. 5	J1	U	S	E	D	E	E	X
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
15C,C14,D14	Ex, Ve, Ex	39= 222	1	0	2
2: L6: Exudéis // **1**: Usar o cambiar una sola E					
5I,J5	Barrón, Año	38= 167	0	1	1

		ATRIL						
T. 6	J1	U	S	G	D	E	E	R
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
L2	Derogues	72= 294	1	0	3
1: Usar o cambiar sólo U y G					
2G	Asiladas	72= 239	0	1	2

		ATRIL						
T. 7	J1	F	CH	H	I	B	A	T
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
1E,G1,H1	Ficha, Cha, As	45= 339	1	0	3
2: 8D= Hilad // **1**: Cambiar H y P					
8K	Merca	27= 266	0	1	2

		ATRIL						
T. 8	J1	A	J	H	Z	B	U	T
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
1M,M1,N1	Haz, Ha, As	52= 391	1	0	3
2: 1M,M1,N1: Jau, Ja, As // **1**: G7: Haz					
10B	Pulid	18= 284	0	1	2

		ATRIL						
T. 9	J1	M	J	C	O	B	U	T
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
C9	Jubo	21= 412	1	0	3
2: Cruzar a Merca por C o A // **1**: Cruzar a Pulid por U					
N8	Coreanos	74= 358	0	1	3

		ATRIL						
T. 10	J1	M	LL	C	E	R	U	T
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
15L	Cus	11= 423	1	0	3
2: 15K: Curse // **1**: G5: Mulla					
G7,10B	Cano, Pulido	19= 377	0	1	3

		ATRIL						
T. 11	J1	M	LL	C	E	R	L	T
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
D3,4D	Lle, Et	22= 445	1	0	3
2: 5D: Cucú // **1**: Cambiar M, LL y C					
D2	Elle	10= 387	0	1	3

		ATRIL						
T. 12	J1	M	S	C	I	R	L	T
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
O4,9N	Micras, Os	15= 460	1	0	3
2: O4,9N: Climas, Os // **-10**: Palabra de 3 o 4 fichas con fin en 2D					
12A,E4	Atoen, Tundirían	22= 409	0	1	3

		ATRIL						
T. 13	J1						L	T
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
K1,3K	Tal, Le	7= 467	1	0	3
2: 12M: Tal // **1**: Cualquier otro cierre					
		-2= 407	0	1	3

Fig. 9 Situación final de la partida

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1					F	I	CH	A			T		H	A	Z	1
2				E			A	S	I	L	A	D	A	S		2
3				LL							L	E				3
4				E	T							R			M	4
5					U				B	A	RR	O	N		I	5
6					N					Ñ		G			C	6
7					D		C		S	O		U			R	7
8				H	I	P	A	D	O		M	E	R	C	A	8
9			J		R		N		L			S		O	S	9
10		P	U	L	I	D	O		E					R		10
11			B		A				A	Q	U	I		E		11
12	A	T	O	E	N				D					A		12
13								Y	O					N		13
14			V	E	G	E	T	E	*					O		14
15			E	X								C	U	S		15
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	

No sé si te habrás dado cuenta, pero ha habido una jugada clave que puede que haya determinado el signo de la partida. Veamos tus resultados:

VALORACIÓN:

- De -10 a 11 puntos: Creo que aún puedes aprender mucho más en este juego. No te lo tomes excesivamente en serio, es decir, sigue acercándote a él para disfrutar, pero procura practicar en solitario y extraer conclusiones acerca de la mecánica del juego y de las posibles estrategias que se pueden llevar a cabo.
- De 12 a 24 puntos: Has jugado bien tus fichas. Creo que, de ser una partida real, habrías ganado casi con toda seguridad, pero puede que hubiera existido una diferencia menor entre J2 y tú.
- De 25 a 39 puntos: Excelente. A mi entender, has hecho una partida que raya la perfección, sabiendo distanciarte cuando tus opciones te lo han permitido y mantener el resultado cuando no.

Si en el turno 12 formaste en 2A, te habrás percatado de tu error. Incluso aunque estuvieras entre los 25 y los 39 puntos de valoración, has estropeado toda una partida con una jugada poco reflexiva. J2 tendió una trampa al poner “elle”, pues podía haber

obtenido más puntos con otras combinaciones, pero el scrabble era el único camino que tenía para ganar.

Si no cometiste este error, enhorabuena si habías caído en la cuenta. Si no pusiste ahí, pero tampoco habías reparado en esa estrategia, procura estar más atento en ocasiones sucesivas, porque también a ti podía haberte ocurrido algo como esto:

TURNO 12: si formaste en 2A:

- "Mire": habrías perdido con J2 en A2 ("motea*en) ..... 451 a 473 puntos
- "Cite" o "críe": " " A1 ("aconte*e) ..... 451 a 533 puntos
- "Lime": " " A1 ("ol*ateen") ..... 451 a 515 puntos
- "Rime": " " A2 ("ratonee*") ..... 451 a 467 puntos
- "Time": " " A2 ("tontea*e") ..... 451 a 467 puntos

PARTIDA A TRES JUGADORES

Mira aquí (▼) para formar tu jugada								
		ATRIL						
T. 1	J1	B	*	R	S	S	N	U
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
		ATRIL						
T. 2	J1	N	*	R	S	S	N	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
		ATRIL						
T. 3	J1	E	S	O	A	I	M	Z
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
		ATRIL						
T. 4	J1	R	S	D	D	Q	A	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						

Aquí (▼) no debes mirar hasta que no ejecutes tu jugada La jugada expuesta en cada turno está valorada con 3 ptos.					
POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
Cambia	B, U	0	0	1	0
1: Cualquier otro cambio					
Cambia	- - -	0	0	1	0
8G	Jo	18	0	0	0
POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
H4	S*nrosen	68= 68	1	1	1
2: 7H: Sonr*sen					
6B	Cepillen	40= 40	0	1	0
11E	Atent*do	82= 100	1	0	1
POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
7H	Remozáis	71= 139	1	1	2
1: J10: Za					
O1	Yuntéis	33= 73	0	1	0
M3	Hurta	16= 116	1	0	1
POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
8L,L7,M3	Ar, Za, Hurtar	24= 163	1	1	2
2: 8L,L7,M3: As, Za, Hurtas // **1**: Cambiar incluyendo Q					
J10	Ña	24= 97	0	1	0
C2	Cunden	20= 136	1	0	1

		ATRIL						
T. 5	J1	L	S	D	D	Q	L	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
Cambia	L, D, Q	0= 163	2	1	2
1: 9L,L7,M3: Se, Zas, Hurtare; o 3B: Que					
K4	Borro	26= 123	0	1	0
E4	Huía	14= 150	1	0	1

		ATRIL						
T. 6	J1	S	U	D	O	O	L	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
9L,L7,M3	Se, Zas, Hurtare	26= 189	2	1	2
2: F10: Ut // **1**: B6,7B: Cu, Un					
N9,9L	Deliras, Sed	74= 194	0	1	1
15I	Colease	30= 180	1	0	1

		ATRIL						
T. 7	J1	X	U	D	O	O	L	A
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
12K,K11,L11	Ox, Do, Ox	39= 228	2	1	2
2: 3B: Luxad // **1**: 12D,E1: Ox, Ax					
3B	Que	7= 204	0	1	1
F2,4E	Fía, Ha	20= 200	1	0	1

		ATRIL						
T. 8	J1	S	U	D	G	O	L	A
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
E9	Gua	4= 232	2	1	2
2: 2F: Fugado // **1**: 2F: Fugados					
N2,2N,3M	Cu, Ca, Han	22= 226	0	1	1
B6,7B	Cochera	16= 216	1	0	1

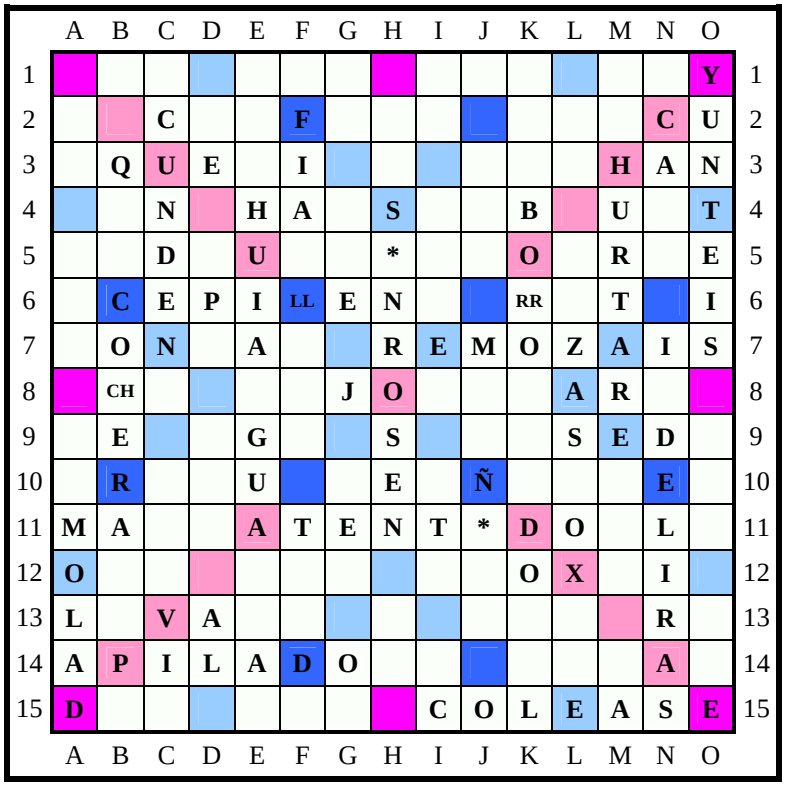
		ATRIL						
T. 9	J1	S	B	D	M	O	L	A
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
A11,11A	Molad, Ma	31= 263	2	1	2
2: A11,11A: Modal // **1**: A11,11A: Modas					
14A	Apilado	28= 254	0	1	1
13C,C13,D13	Va, Vi, Al	22= 238	1	0	1

		ATRIL						
FIN	J1	S	B					
	J2	G						
	J3							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
		-4= 259	2	1	2
		-2= 252	0	1	1
		6= 244	1	0	1

Fig. 10 Situación final de la partida



VALORACIÓN:

- De 0 a 9 puntos: Creo que es muy probable que hubieras quedado en tercera posición. La verdad es que ha sido una partida muy reñida, con dos oportunidades de scrabble para J1, la primera de ellas buscada, gracias a las cuales se ha podido optar a la victoria.
- De 10 a 13 puntos: Puede que aun con esta puntuación tampoco hubieses ganado el juego. Sin embargo, hay una opción que comentaremos a continuación que tal vez hubiese ofrecido mejores resultados de haber optado por otra posibilidad. Con ella, puede que hubieses ganado la partida aun estando en este escalón de puntuación. Desarróllala para ver qué hubiera pasado.
- De 14 a 27 puntos: Excelente. Compara tus fichas con las de tus contrincantes, pues pienso que, en principio, las fichas que has tomado, salvo la suerte en las secuencias de T2 y T3, no eran las más idóneas para ganar la partida.

En el turno 5, la jugada en 9L,L7,M3 (“Se”, “zas”, “hurtare”) se da como la segunda más apropiada y en el turno 6 se toma como la mejor opción. Sin embargo, nuestra jugada en T6 sirve a J2 y J3 para volver a tener opciones de victoria, llegando J2 a sobrepasarnos en el marcador.

Esta jugada se dio como buena asumiendo que se corría un riesgo, lo cual se confirmó con las jugadas de nuestros rivales. Se optó por ella porque se valoró que el riesgo merecía la pena, por los siguientes motivos: a) era una jugada de 26 puntos, que nos dejaba a 39 del segundo y a 66 del tercero; b) ya había otras dos posibilidades para el scrabble de nuestros oponentes sobre el tablero, cruzando en 2C (“C”) o en B6 (“C”), así que el abrir otro camino podría ser incluso beneficioso, pues, si los otros dos caminos se ocupaban, siempre nos quedaría otro para formar una combinación larga o un posible scrabble que se nos presentase sobre el atril; c) el scrabble en N9 sólo podía

conseguirse iniciando con una “D” (ya habían salido 3 de 5), una “R” (3 de 5), o una “T” (4 de 4); y d) el jugador que, por secuencia en el turno, más posibilidades tenía de aprovecharlo era el más rezagado, si bien es cierto que, al conseguirlo, abrió la posibilidad de dos triples de palabra con un posible scrabble para J3, que podía habernos costado muchísimo más caro.

El hecho es que la cosa sucedió como previmos que podía haber ocurrido en el peor de los casos y que, a pesar de eso, la situación se solventó con éxito. Concurrieron todas las circunstancias adversas que previnimos que podían darse, cosa harto difícil. Pero ¿y si J2 y J3 no hubieran conseguido esas dos jugadas?: la diferencia de puntos al finalizar la partida habría sido mucho mayor.

PARTIDA A CUATRO JUGADORES

Mira aquí (▼) para formar tu jugada

		ATRIL						
T. 1	J1	U	L	L	S	P	R	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
	J4	RESPONDE CON ►						

		ATRIL						
T. 2	J1	U	L	L	S	P	R	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
	J4	RESPONDE CON ►						

		ATRIL						
T. 3	J1	O	E	*	O	C	U	N
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
	J4	RESPONDE CON ►						

		ATRIL						
T. 4	J1	S	E	*	O	C	F	N
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
	J4	RESPONDE CON ►						

Aquí (▼) no debes mirar hasta que no ejecutes tu jugada
La jugada expuesta en cada turno está valorada con 3 ptos.

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
Pasa	- - -	0	0	1	0
2: Cambia L // **1**: 8D: Pulse					
8D	Ca*tigo	74	1	0	1
E7	Varga	18	0	0	0
F5,7E	Axes, Ve	31	0	0	0

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
5B	Plurales	70= 70	0	1	1
1: 11A: Plurales					
12C,E7	Bis, Vargas	20= 94	1	0	1
4D,D4,E4	Ñu, Ña, Ar	38= 56	0	0	0
4H,H4,I4	Chotas, Che, Os	41= 72	0	0	0

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
C3,4C	Culo, Uña	22= 92	0	1	1
2: C12: Bu // **1**: Cambiar U					
H1	Porche	33= 127	1	0	1
K3	Caí	10= 66	0	0	0
Cambia	- - -	0= 72	0	1	0

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
J7	Conf*eso	72= 164	1	1	2
2: 9I,I8,J8: Enfoc*s, Ge, On					
2D	Marreo	30= 157	1	0	1
10B	Juego	31= 97	0	0	0
1H	Peleonas	83= 155	0	1	1

		ATRIL						
T. 5	J1	N	D	E	A	E	D	I
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
	J4	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
13H	Desanide	72= 236	1	1	3
1: 10H: Defienda					
O7	Querelles	131= 288	1	0	2
L11	Tundí	14= 111	0	0	0
H10	Anidad	27= 182	0	1	1

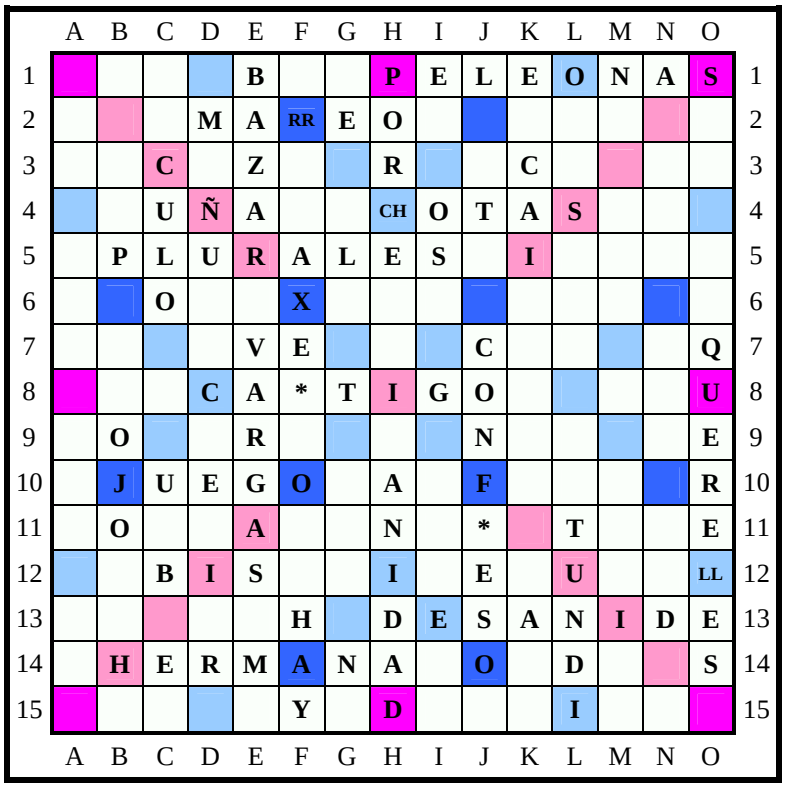
		ATRIL						
T. 6	J1	A	M	R	D	H	N	E
	OTRAS VALORACIONES ►							
	J2	RESPONDE CON ►						
	J3	RESPONDE CON ►						
	J4	RESPONDE CON ►						

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
14B	Hermana	28= 264	1	1	3
1: 2N,N1,O1= He, Ah, As					
F13	Hay	9= 297	1	0	2
E1	Bazar	16= 127	0	0	0
B9	Ojo	10= 192	0	1	1

		ATRIL						
FIN	J1	D						
	J2	L	T					
	J3	A						
	J4							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
		-2= 262	1	1	3
		-2= 295	1	0	2
		-1= 126	0	0	0
		5= 197	0	1	1

Fig. 11 Situación final de la partida



VALORACIÓN:

- De 0 a 6 puntos: No lo sé, pero me temo que podrías haber quedado en tercera o incluso en cuarta posición de haberse desarrollado realmente la partida. Bien es verdad que he concedido muy pocos puntos de valoración en esta partida, con lo que podrías estar en este escalón y, sin embargo, haber conseguido los tres scrabbles. Sé tú mismo quien valore tu actuación.
- De 7 a 8 puntos: Se puede decir que has hecho una partida bastante buena. En realidad, si te das cuenta, en esta partida puede no haber existido mucha diferencia en cuanto al resultado del marcador por estar en uno u otro escalón de valoración. Esto se debe a que, en casi todos los turnos, ha existido una jugada alternativa a la que he dado como más correcta y una variedad de opciones muy por debajo de esa alternativa, no valorada ninguna de ellas.
- De 9 a 18 puntos: No podías haber jugado mejor. Aún así, ya has visto que no hemos conseguido la victoria. Analicemos lo ocurrido.

Se puede decir que ésta es una de las mejores partidas que podríamos jugar jamás: tres scrabbles en seis turnos y eso habiendo utilizado el primer turno para pasar. La partida de J2, si la observamos objetivamente, ha sido muy buena también, pero no del calibre de la nuestra, con las diferencias de haber obtenido algunas letras de más peso que nosotros (“RR” y, sobre todo “Q” con “U” y “LL”) y de haber logrado un scrabble de los que muy pocas veces se disfrutan: 131 puntos en un solo turno.

La posibilidad por la que se optó en el turno 1 era una opción arriesgada. No puedo asegurar que fuera mejor ni peor que las otras dos propuestas, pero salió bien. Cambiar la “L” permitía las opciones de “pulsera”, “pulsare” o “pleuras” si se robaba una “A”, o de “repelús” si se robaba una “E” o un comodín. Poner “pulse” concedía 20 puntos, pero se utilizaba una “E” y una “S” y quedábamos sin vocales. La opción por la que optamos era buena porque era bastante probable que, tras el primer turno, quedara una “A” libre para cruzar nuestras fichas en un scrabble, como así sucedió.

El turno 5 fue la clave de la partida. En el turno 4, la opción de “enfoc*s”, “ge” y “on” se valoró con sólo un punto, debido a que la opción que dimos como más correcta, además de conceder un punto más, no abría a J2 la posibilidad del triple de palabra en O8 y/o O15. Sin embargo, en el turno 5, cualquiera de las dos opciones valoradas abrían ambos triples, así que había que formar el scrabble, pues marcaba una distancia de 79 puntos. Lo que no era de esperar sucedió: un scrabble para J2 cuando las fichas pendientes de salir no eran las más favorables, menos aún una combinación en la que comparezcan “Q” y “LL”. Se dio el más difícil todavía: scrabble, dos letras de gran valor, la convivencia de “Q” y “U” en el atril (sólo quedaban dos “U” por aparecer), el aprovechamiento de un doble de letra con la “LL” y de un triple de palabra. Y dando gracias porque no llegó al segundo triple.

Podemos considerar un honor haber quedado a poco más de treinta puntos y haber contribuido a la belleza de esta partida con tres scrabbles.

PARTIDAS EN SOLITARIO

Si recordamos las modalidades que hemos presentado como posibles para jugar en solitario, eran tres: simulación de una partida de entre dos y cuatro jugadores, jugar con un único atril buscando la puntuación más alta en cada jugada y jugar con un único atril

y con todas las fichas descubiertas, pudiendo formar combinaciones de hasta quince fichas y buscando la máxima puntuación de partida.

En realidad, la primera de estas modalidades ya la hemos desarrollado en el ejercicio anterior, pues éste no era más que un simulacro de partida a varios jugadores en la que se concedía una puntuación a cada una de tus jugadas. No te limites a las tres actividades propuestas y continúa desarrollando partidas en las que, en cada turno, te pongas en la situación de cada uno de los supuestos jugadores.

La tercera modalidad, en la que se juega con las fichas descubiertas, no la desarrollaré aquí, ya que no quiero darte pista alguna acerca de cómo repartir la totalidad de las fichas sobre el tablero para conseguir la mayor puntuación posible. Sí que te diré, para que te sirva de referencia, que pueden obtenerse puntuaciones que superan los 1500 puntos. No te recomiendo que pongas en práctica esta modalidad más que en una o dos ocasiones, ya que puede llegar a hacerse un tanto cansado. Tómala simplemente como una curiosidad, una experiencia más dentro de tu conocimiento del juego.

Sí desarrollaremos a continuación un ejercicio basado en la modalidad en la que, con un único atril se busca la mayor puntuación posible en cada jugada. Si te das cuenta, ésta no es más que una variante del Scrabble “duplicado” o “múltiple”, con un solo participante.

Del mismo modo que en este caso buscamos la opción que más puntos otorgue en cada jugada, podríamos desarrollar otra variante en la que se busque la máxima puntuación de partida con un único atril: es decir, buscar aquellas jugadas que, además de conceder buenas puntuaciones, dejen buenas fichas en el atril para posteriores scrabbles y buena disposición en el tablero para el máximo aprovechamiento de las casillas con premio. Esta opción es, por tanto, una mezcla entre la modalidad de un único atril por turnos y un único atril con las fichas descubiertas. Sin embargo, no desarrollaré más que los cuatro primeros movimientos para que conozcáis la mecánica del juego, ya que se me ha antojado una modalidad algo pesada. Si, aun así, queréis ponerla en práctica por curiosidad, os diré que, en mi caso, he obtenido los siguientes resultados: 1) 31 turnos usados; 2) 49 palabras formadas; 3) 1042 puntos conseguidos; 4) 5 scrabbles materializados.

ÚNICO ATRIL; MÁXIMA PUNTUACIÓN EN CADA JUGADA[1]

Mira aquí (▼) para formar tu jugada

		ATRIL						
T. 1	J1	*	O	D	S	CH	R	H
	OTRAS VALORACIONES ►							

		ATRIL						
T. 2	J1	I	D	O	I	R	O	N
	OTRAS VALORACIONES ►							

Aquí (▼) no debes mirar hasta que no ejecutes tu jugada
La jugada expuesta en cada turno está valorada con 3 ptos.

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
8D	H*chos	30	1	0	0
2: 8D: Chor*d // **1**: 8D: Hord*s					

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
D8	Hindi	18= 48	1	0	0
2: D8: Hondo // **1**: D8: Horno/Honor/Honro					

[1] Te recomiendo limitar el tiempo para cada turno a un total de entre 90 y 180 segundos, según sea tu nivel de juego. Te recuerdo que no están permitidos los turnos pasivos.

		ATRIL						
T. 3	J1	D	H	O	E	R	O	E
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
E7,9D,10D,11D	Héroe, Ir, No, De	24= 72	1	0	0
2: 9G,G8,H8: Héroe, Oh, Se // **1**: F6: Hechor					

		ATRIL						
T. 4	J1	D	P	A	G	Z	O	E
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
G3	Pedazo	31= 103	1	0	0
2: G7: Pozo/Poza/Zope // **1**: G6: Azogo					

		ATRIL						
T. 5	J1	Q	E	N	G	D	O	O
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
7G,H7	Zoo, Os	15= 118	1	0	0
2: 6G/3G: Anegó/Pegón // **1**: F8,9D: Che, Iré					

		ATRIL						
T. 6	J1	Q	E	N	G	D	O	S
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
8A	Deshechos	45= 163	1	0	0
2: 9G,G3,H7: Sonde, Pedazos, Oso // **1**: 9G,G3,H7: Segó, Pedazos, Ose					

		ATRIL						
T. 7	J1	Q	C	N	G	U	O	M
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
4C	Moquen	26= 189	1	0	0
2: H1,3G: Que, Pe // **1**: 4B: Conque					

		ATRIL						
T. 8	J1	A	C	D	G	I	T	U
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
2D,G2	Tuca, Apedazo	31= 220	1	0	0
2: 2C,G2: Cuida, Apedazo // **1**: H1,3G: Güin, Pi					

		ATRIL						
T. 9	J1	O	N	D	G	I	S	R
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
J2,7G	Dignos, Zoos	27= 247	1	0	0
2: J7,7G/J8,7G: Signo, Zoos/Giros, Zoos // **1**: 5G,H4: Dignos, Ni					

		ATRIL						
T. 10	J1	U	N	*	A	Y	E	R
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
9H,H7	Ayun*re, Osa	67= 314	2	0	1
2: A5: Ayud*ren // **1**: A5: *yudaren					

		ATRIL						
T. 11	J1	Ñ	E	R	I	A	S	E
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
A8	Diseñare	122= 436	2	0	2
2: O4,9H: Reñías, Ayunares // **1**: 1A,D1,E1: Riñes, Et, Su					

		ATRIL						
T. 12	J1	E	T	E	P	L	X	I
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
N9	Expelí	62= 498	2	0	2
2: N9: Expele // **1**: 10M,M9,N9: Ex, Re, Ex					

		ATRIL						
T. 13	J1	A	T	E	J	R	A	LL
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
15J,N9	Tallare, Expelía	55= 553	2	0	2
2: 15J,N9: Tajare, Expelía // **1**: 15K,N9: Ajear, Expelía					

		ATRIL						
T. 14	J1	E	N	D	J	E	C	F
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
O5,9H	Cejen, Ayunaren	52= 605	2	0	2
2: 1A,D1: Jefe, Et // **1**: 15H: Entallare					

		ATRIL						
T. 15	J1	S	G	D	U	B	A	F
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
L6	Bufadas	32= 637	2	0	2
2: L6: Fugabas // **1**: L8: Fabas: 26					

		ATRIL						
T. 16	J1	E	G	V	T	L	U	O
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
1A,D1	Volé, Et	27= 664	2	0	2
2: 1A,D1: Vote, Et // **1**: 3I: Vilote					

		ATRIL						
T. 17	J1	T	G	L	T	A	U	L
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
3J	Igual	12= 676	2	0	2
2: 11H: Guata // **1**: M13,13M,14M: Ata, Al, Ti					

		ATRIL						
T. 18	J1	T	RR	I	T	S	A	L
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
6L	Barre	29= 705	2	0	2
2: B5: Arríe // **1**: 11I: Tarra					

		ATRIL						
T. 19	J1	T	A	I	T	S	M	L
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
K11,11K,12K	Malta, Ma, As	24= 729	2	0	2
2: K11,11K,12K: Masía, Ma, As // **1**: O1,3J: Mía, Iguala					

		ATRIL						
T. 20	J1	O	E	I	T	S	O	R
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
15G	Restallare	48= 777	2	0	2
2: 15H: Retallare // **1**: 15H: Estallare					

		ATRIL						
T. 21	J1	O	A	I	T	A	O	B
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
14A	Rábita	20= 797	2	0	2
2: 14A: Rotaba // **1**: O1,3J: Oía, Iguala					

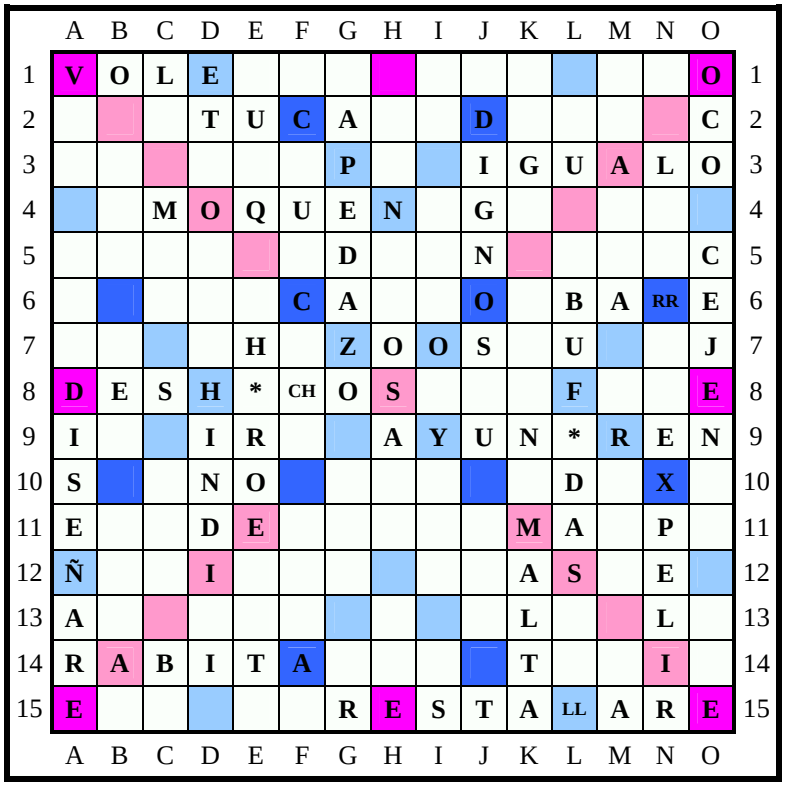
		ATRIL						
T. 22	J1	O	O	C	C			
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
O1,3J	Oco, Igualo	22= 819	2	0	2
2: 13F,F13: Coco, Ca // **1**: N1: Coló					

		ATRIL						
T. 23	J1	C						
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
6F	Ca	10= 829	2	0	2
2: B1: Oc // **1**: 12J: Cas					

Fig. 12 Situación final de la partida



Vemos como algunas jugadas con igual puntuación se han valorado de forma diferente, al igual que en algunas valoraciones se ha tenido en cuenta más de una opción (separadas por "/"). Esto se debe a la consideración de diversos criterios, tales como validez de las fichas que se mantenían en el atril, número de fichas que se utilizaban o mayor o menor apertura del juego sobre el tablero.

En líneas generales, se puede decir que si has conseguido entre 694 y 829 puntos y entre 46 y 69 puntos de valoración tienes un nivel de juego excelente. Si conseguiste más de 581 puntos y más de 23 puntos de valoración, tienes un buen nivel, si bien aún puedes mejorar muchos aspectos de tu juego, o bien anduviste algo despistado en jugadas concretas. Si estás por debajo de estos parámetros, tómalo como algo positivo: aún puedes aprender muchísimo de este juego.

ÚNICO ATRIL; MÁXIMA PUNTUACIÓN DE PARTIDA[1]

Como ya te dije, desarrollaré sólo los cuatro primeros movimientos. A partir de ahí, depende sólo de ti. Ya sabes, te reto a superar esos 1042 puntos: es posible.

Mira aquí (▼) para formar tu jugada

		ATRIL						
T. 1	J1	S	I	C	E	A	R	A
	OTRAS VALORACIONES ►							

Aquí (▼) no debes mirar hasta que no ejecutes tu jugada
La jugada expuesta en cada turno está valorada con 3 ptos.

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
8B	Acerías	70	0	0	1
2: 8C: Acerías // **1**: 8D: Caerías					

[1] Al igual que en la actividad anterior, no se permiten los turnos pasivos. Concédete algo más de tiempo para cada jugada.

		ATRIL						
T. 2	J1	E	A	I	T	D	D	Z
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
7G,G7,H7	Za, Za, As	44= 114	0	0	1
2: G7: Za					

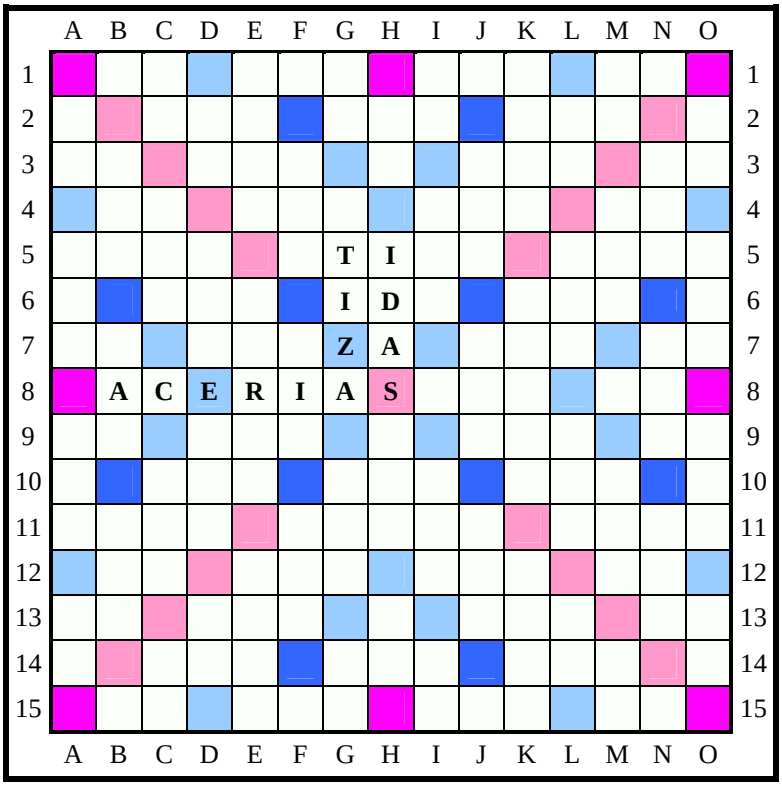
		ATRIL						
T. 3	J1	E	Q	I	T	D	D	I
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
6G,G6,H6	Id, Iza, Das	19= 133	0	0	1
2: 6F,G6: Di, Iza					

		ATRIL						
T. 4	J1	E	Q	X	T	E	D	I
	OTRAS VALORACIONES ►							

POSIC.	PALABRAS	PUNTOS	*	P-C	S
5G,G5,H5	Ti, Tiza, Idas	20= 153	0	0	1
2: 9C,C8,D8: Ex, Ce, Ex					

Fig. 13 Situación actual de la partida



Como habrás observado, en los turnos 1 y 4 no se ha optado por la combinación que más puntos concedía. En el primer turno, se opta por “acerías” en 8B porque, aunque concede 4 puntos menos que las otras dos opciones, permitirá “cacerías” en el triple de palabra de 8A. En el turno 4 se opta por jugar en 5G por varios motivos: 1) la opción deja abierta la posibilidad de continuar prolongando las palabras paralelas con “atiza” en G4 y una consonante en H4, al tiempo que permite ampliar la segunda palabra hasta alcanzar el triple de palabra de H1; 2) se considera mejor opción emplear una “T” y una “I” en lugar de una “E” y una “X”; y 3) la “X” podrá usarse posteriormente aprovechando una casilla con premio para letra. Recuerda que buscamos la máxima puntuación de partida, con lo que nuestras fichas en cada turno no son sólo herramientas para conseguir la mejor puntuación en ese turno, sino también para preparar el camino a todas aquellas jugadas que, posteriormente, puedan contribuir a esa máxima puntuación posible de partida.

La secuencia en la que robarás las fichas restantes es la siguiente:

E	U	U	O	T	E	U	S	C	T	R	A	A	C
A	L	R	O	N	E	O	LL	C	R	D	O	A	H
E	A	S	H	B	D	E	B	J	A	O	Ñ	M	RR
E	A	L	E	O	L	N	I	S	*	U	*	S	N
D	A	V	L	O	P	A	Y	CH	P	N	I	U	E
G	S	T	R	O	I	O	E	G	F	N	M		

Estimo que cualquier puntuación por encima de los 950 puntos se puede considerar como muy buena, buena por encima de los 900 y mejorable por debajo de éstos.

TABLA DE SEGUIMIENTO DE RESULTADOS

ACTIVIDAD	EJERCICIO	FECHA	RESULTADOS		
			Tiempo	Palabras	Puntos
FORMANDO PALABRAS	1) 9 min., 60 pal., 286 pt.	* * *			
	2) 5 min., 34 pal., 140 pt.	* * *			
	3.1) 3 min., 18 pal., 126 pt.	* * *			
	3.2) 2 min., 12 pal., 65 pt.	* * *			
	3.3) 2 min., 11 pal., 62 pt.	* * *			
	3.4) 2 min., 12 pal., 68 pt.	* * *			
	3.5) 2 min., 6 pal., 33 pt.	* * *			
	3.6) 11 min., 68 pal., 367 pt.	* * *			
	3.7) 13 min., 85 pal., 454 pt.	* * *			
	3.8) 2’5 min., 17 pal., 86 pt.	* * *			
	3.9) 6 min., 36 pal., 190 pt.	* * *			
	3.10) 2 min., 6 pal., 30 pt.	* * *			

ACTIVIDAD	EJERCICIO	FECHA	RESULTADOS	
			Valoración	Puntuación
JUGUEMOS UNA PARTIDA	2 jug.) val.: 39, 467 pt.	* * *		
	3 jug.) val.: 27, 259 pt.	* * *		
	4 jug.) val.: 18, 262 pt.	* * *		
			Puntuación	
PARTIDAS EN SOLITARIO	1 atril, máxima puntuación de jugada (829 pt.)	* * *		
	1 atril, máxima puntuación de partida (1042 pt.)	* * *		
	1 atril, fichas descubiertas, máxima puntuación posible (≈ 1500 pt.)	* * *		

OTRAS ACTIVIDADES

He considerado éstas como las actividades más importantes de iniciación en Scrabble, si bien pueden servir también para aquellos jugadores más avanzados.

Reflexiona acerca del juego, ya que puedes diseñar tú mismo otra gran variedad de actividades y modalidades diferentes.

Espero sacar próximamente a la luz nuevas modalidades del juego y una cantidad mucho mayor de actividades que proporcionen un buen número de horas de entretenimiento y de práctica al scrabblista.

® RECUERDA QUE...

- ✓ Tanto la rapidez a la hora de encontrar combinaciones posibles como la intuición necesaria para desechar de manera automática aquellas menos oportunas son dos habilidades que se consiguen con la práctica en la combinación de las fichas.
- ✓ Estos ejercicios han de servirte como guía para tu entrenamiento. No te limites sólo a ellos y practica tanto como te sea posible.

SCRABBLE, UN JUEGO DE NIÑOS

El ser humano es un ser lúdico por naturaleza. Durante los primeros años de nuestra vida, el juego ocupa la mayor parte de nuestro tiempo, porque es a través de éste que adquirimos nuevos aprendizajes y porque todo nuevo aprendizaje supone un reto que aceptamos a modo de juego. El niño, a la búsqueda de un nuevo objetivo que cumplir, repite sistemáticamente una conducta, una acción, hasta llegar, a través de un método de ensayo-error, a alcanzar ese objetivo. Si nos damos cuenta, es el mismo método que empleamos los adultos para aprender a jugar a un juego nuevo y a dominarlo, una práctica continuada en la que, con cada nueva partida, se mejoran las habilidades.

En la edad preescolar, el niño comienza a desarrollar el juego simbólico, que es aquél en el que “hace como si...”, representa una idea, un concepto o un objeto real con otro objeto que lo simboliza, aprendiendo por mediación de este juego aquellas conductas que le servirán para desenvolverse en su entorno social y natural. El lenguaje en sí no es más que una modalidad de juego simbólico, pues con él simbolizamos aquello a lo que nos referimos en la palabra o palabras con las que aludimos a ello. Una casa es “casa” y no “perro” porque hay un acuerdo tácito en una determinada comunidad lingüística, la que tiene como lengua el castellano, según el cual la palabra “casa” sirve para simbolizar, hacer mención, traer a la mente el objeto casa.

Scrabble es un juego en el que se utilizan símbolos, sin buscar la relación real con aquello que simbolizan dentro del uso común de la lengua. Las palabras, en Scrabble, están desposeídas de significado en cuanto al objetivo del juego. Sin embargo, como cualquier otro juego en el que se utilice la palabra, puede servir como medio para que el niño llegue al conocimiento de la lengua y, como tal, en uno u otro momento, resulta interesante para el niño.

Además, Scrabble es un juego de azar, en el que se otorga una puntuación en relación a una determinada meta conseguida: la formación de palabras. La puntuación no es más que el premio a una acción determinada y este premio califica la acción como buena, mala, regular... Por todo ello, Scrabble, como cualquier otro juego, es susceptible de resultar atractivo para casi cualquier niño.

Mi propia experiencia con niños de entre cuatro y doce años me dice que Scrabble es un juego de gran aceptación entre éstos, siempre y cuando sepamos cómo plantearlo en relación a la edad.

SCRABBLE Y LECTOESCRITURA

El mejor momento para acercar Scrabble al niño es aquél en el que comienza con el aprendizaje de la lectoescritura.

La lectoescritura no es más que la asimilación o interiorización de los símbolos que conforman el alfabeto (letras) y sus sonidos (fonemas), de la forma en que se pueden combinar (sílabas y palabras), de la significación que cada palabra tiene (objeto al que simbolizan), de su representación (escritura) y de su interpretación (lectura). En sí misma, la lectoescritura es una actividad que se rige por las mismas reglas que Scrabble (combinación de letras para formar palabras) y, por tanto, sigue las mismas pautas de aprendizaje en un nivel inicial. La diferencia esencial entre el uso del lenguaje y el desarrollo del juego es que, una vez hemos aprendido a leer y escribir, asimilamos la mecánica de la formación de palabras hasta automatizarla, llegando a concebir las palabras como un todo, sin la necesidad de pensar en cada una de las letras que hay que

combinar para formar una palabra concreta, mientras que, en Scrabble, primero hacemos uso la combinatoria sobre las fichas de que disponemos para conseguir un ramo de palabras posibles, después tratamos de combinar estas opciones con las letras que hay sobre el tablero y, de aquellas posibilidades que aún nos quedan, optamos por la que nos otorga mayor puntuación o por la que se ajusta en mayor medida a nuestro objetivo en cada momento del juego.

Algunos de los métodos que en la escuela se ponen en práctica para el aprendizaje de la lectoescritura hacen uso precisamente de unas fichas en las que están representadas las diferentes letras, tal y como ocurre en Scrabble. Por ello, la primera vez que el niño se acerca a Scrabble le resulta ya familiar, ya que la mecánica es la misma.

En estos primeros estadios de acercamiento al lenguaje debemos procurar no presentar el juego al niño demasiado pronto, por dos motivos esenciales: 1) el niño debe aprender primero que una letra puede representarse tanto en minúscula como en mayúscula y debe haber aprendido a interpretar una letra tanto de una forma como de otra; y 2) la representación de un valor junto a una letra dentro de la ficha de Scrabble puede llevar al niño a confusión si aún no ha asimilado el concepto, la representación, el nombre y el sonido de cada letra.

MÁS ALLÁ DE LA LECTOESCRITURA

Una vez que el niño domina con cierta soltura las reglas de la combinación de las letras y de la formación de palabras, podemos mostrarle el juego de Scrabble, para que, de forma intuitiva, no dirigida, lo explore, manipule los atriles, el tablero y las fichas, repare en las diferencias de colores de las casillas, en la diversidad de letras representadas en las fichas y en que cada letra va acompañada de un número. La experiencia del descubrimiento de Scrabble es en sí misma un juego fascinante para el niño: el simple acto de zurrir las fichas dentro de la bolsa y extraerlas, una tras otra, para descubrir con emoción qué letra nos ha deparado el azar le resulta extraordinario. Pronto verá que con esas fichas puede desarrollar esa misma actividad que ya conoce, que es la formación de palabras a través de la combinación de las fichas y que, además, puede "enmarcar" esas palabras dentro de cualquier zona del tablero, asignando a cada casilla una ficha.

En ningún momento debemos dirigir ni forzar el aprendizaje del niño más allá de sus propias necesidades e intereses. El niño podría, por ejemplo, adquirir la falsa conciencia de que, en la lengua, unas letras tienen más valor que otras, cuando en realidad deben aprender a diferenciar las reglas de Scrabble de las reglas del lenguaje. La propia evolución de su proceso de aprendizaje nos dirá cuándo el niño está preparado para aspectos como el empleo de letras más complicadas, tales como "CH", "H", "J", "LL", "Ñ", "Q", "RR", "X", "Y" o "Z", la formación de palabras en vertical, o el significado que tiene el que existan diferencias de valoración entre unas fichas y otras o entre unas casillas y otras. Tampoco debemos retrasar su aprendizaje porque tengamos la idea de que el niño aún no está preparado para adquirir determinados conocimientos: debemos resolver todas las dudas que el niño nos plantee, pudiendo, eso sí, dar una respuesta más o menos completa a sus preguntas en relación al entendimiento con el que el niño acoja nuestras respuestas.

Algunos juegos que se pueden desarrollar durante este período, bien haciendo uso de las fichas de Scrabble, bien por mediación de la palabra o de un lápiz y un papel, son:

- Palabras encadenadas: hay que buscar palabras que empiecen con la última letra de la palabra anterior (en un nivel más avanzado, se pueden formar iniciando con la última sílaba); por ejemplo, “silba**r**”, “rob**o**”, “oscur**a**”, “ángel”..., o “sil**bar**”, “bar**co**”, “coci**na**”, “nado”...
- Prolongación de palabras: se trata de prolongar una palabra dada, añadiendo cada vez una letra más a partir de la primera letra o el conjunto de primeras letras de la palabra inmediatamente anterior; por ejemplo, “**s**ilbar”, “**so**l”, “**soc**orro”, “**soci**o”, “**socie**dad”...

y otros juegos que, si bien no siguen la misma mecánica de combinación de letras, sí que hacen al niño reflexionar acerca de la lengua y el vocabulario, tales como:

- Iniciales o acentuaciones temáticas: el objetivo es encontrar palabras de la misma categoría temática y que tengan un elemento gramatical común, como puede ser que empiecen por la misma letra o que tengan la misma acentuación; por ejemplo, “**c**irco”, “**c**aballo”, “**c**areta”, “**c**ocodrilo”..., o “can**ción**”, “graba**ción**”, “saxo**fón**”, “musi**cal**”...

Éstos y otros juegos de palabras no deben ponerse necesariamente en práctica simultáneamente, sino que cada uno está indicado para un nivel evolutivo diferente.

En cuanto al proceso de aprendizaje de Scrabble, lo normal sería que el niño comenzase por la formación de palabras sencillas (puede ser conveniente comenzar a jugar sólo con aquellas fichas de más fácil combinación), para pasar a orientarse espacialmente en el tablero (esto implica un proceso mental que requiere de la capacidad de abstracción), posteriormente cruzaría palabras sencillas, se introduciría el resto de fichas, incluidos los comodines, y la variable del valor de las fichas y, por último, se considerarían las casillas con premio, el recuento de puntos y la reglamentación completa del juego. Ésta sería la evolución normal del proceso, lo cual no significa que tengamos que ir secuenciando los pasos como si de una dosificación de medicamentos se tratara o que las diferentes etapas no puedan solaparse unas con otras o darse en otro orden.

Puedo asegurar que el niño que se vale de Scrabble como una herramienta más de acercamiento al lenguaje siente más interés por éste y desarrolla en mayor medida sus capacidades potenciales, del mismo modo que el buen conocimiento y uso del lenguaje deriva en un gusto especial por el juego. Afirmo también que un niño con un proceso de aprendizaje normal puede llegar a jugar a Scrabble, con una edad de ocho o nueve años, con tanta o más destreza que tú o que yo.

ADAPTACIÓN AL NIÑO

Uno de los principios fundamentales dentro del proceso de aprendizaje infantil es el de adaptación. Adaptarse al niño significa, como ya hemos adelantado, atender a las necesidades que su propio proceso de aprendizaje nos marca, respetar su ritmo, así como adecuarnos a las necesidades, intereses y características concretas del niño.

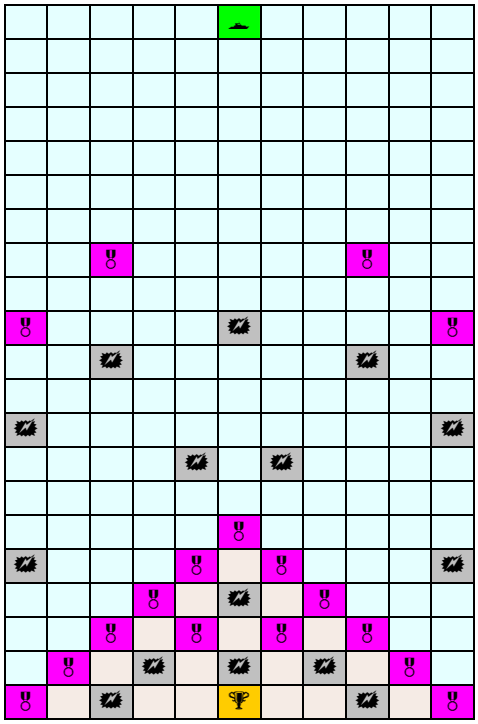
De otra parte, el aprendizaje es en sí un proceso de adaptación, de respuesta a unos requerimientos planteados. Si el aprendizaje es significativo, esto es, si resulta interesante para el niño, en tanto que responde a sus intereses y necesidades, resultará grato y sencillo. En este sentido, encontraremos que, en la mayoría de los casos, el descubrimiento de Scrabble por parte del pequeño resultará ser un aprendizaje atractivo y significativo para él.

Pero, al igual que el niño se adapta a Scrabble, como un nuevo objeto de conocimiento y aprendizaje, también podemos adaptar Scrabble al niño, efectuando

unas pequeñas modificaciones sobre el juego original, para las cuales no olvidaremos tampoco atender a lo que el propio proceso de aprendizaje nos dicte. Todas estas variaciones se refieren al momento en el que el niño comienza a jugar a Scrabble tal y como conocemos el juego, con una reglamentación más o menos similar a la original.

Algunas de estas variaciones pueden ser:

- Reducir el número de fichas, como ya comentamos anteriormente, eliminando fichas tales como “CH”, “H”, “J”, “LL”, “Ñ”, “Q”, “RR”, “X”, “Y”, “Z”, o aquellas que representen las letras con las que el niño tenga más dificultad o con las que su vocabulario sea más limitado.
- Diseñar fichas con letras minúsculas si el niño requiriese comenzar a jugar antes de dominar el uso de las mayúsculas. Si diseñamos las fichas de modo que, al formar cualquier palabra, ésta quede representada caligráficamente (unidas todas las letras en cuanto a su grafía), resultará mucho más sencillo y atractivo para el pequeño.
- Diseñar un conjunto de fichas con proporciones de aparición de las letras distintas a las del juego original: por ejemplo, ampliando el número de fichas tales como “A”, “C”, “D”, “E”, “I”, “L”, “M”, “O”, “P”, “R”, “S” y “T” o disminuyendo el de algunas de las restantes. Encontrar la proporción más adecuada es un proceso que requiere de la observación de la respuesta del niño a las modificaciones introducidas.
- Cualquier otra modificación que se nos pueda ocurrir es susceptible de ser probada. Yo he diseñado, por ejemplo, otro modelo de tablero de juego, en el que se representa una especie de isla del tesoro. El esquema del tablero es el que se presenta a continuación; a partir de él, la imaginación y el arte que cada uno le ponga dibujando una isla en torno a las casillas que la representan, un barco pirata en la casilla de salida y todos aquellos ornamentos que se nos ocurran, darán como resultado un tablero más o menos original y llamativo y, sobre todo, muy personal.



LEYENDA	
	Casilla de salida
	Casilla con +10 puntos
	Casilla con –10 puntos
	Casilla del tesoro: +50 puntos
	Casillas sin premio: Mar
	Casillas sin premio: Isla del tesoro

Este tablero, de 231 casillas, está diseñado para jugar con la totalidad de fichas del juego (100). Si queremos reducir el número de fichas, podemos mantener este formato o reducirlo proporcionalmente al número de fichas que dejemos.

® RECUERDA QUE...

- ✓ No debes tener miedo de acercar Scrabble al niño a edades tempranas. Muy al contrario, estarás potenciando sus habilidades lingüísticas, asegurándote, eso sí, de que ha adquirido el conocimiento de las letras y, al menos, conoce la existencia de las mayúsculas.
- ✓ El aprendizaje del niño, tanto en lo que se refiere a Scrabble como al lenguaje u otros ámbitos, debe ser intuitivo. Ha de ser el niño quien marque su propio ritmo de aprendizaje.

PROYECTO DE SCRABBLE “PALABRA MAESTRA”

Os decía al comienzo de esta guía que me ronda la cabeza y la ilusión un proyecto aún mayor que la propia trilogía “Palabra maestra” y ése no es otro que aportar mi pequeño grano de arena para que, algún día, todos aquellos que amamos o simpatizamos con Scrabble, podamos disfrutar de una gran variedad de actividades en torno a él y de una cobertura y aceptación social muchísimo mayor de las que goza en la actualidad.

Para ello, como os dije, todos y cada uno de nosotros deberíamos actuar como embajadores del juego allí donde vayamos. Promocionémoslo, regalémoslo, creemos interés por él y pongamos los medios a nuestro alcance para que ese objetivo se cumpla día a día y día a día se mantenga por cumplir.

¿Qué factores son los que determinan que unas actividades tengan una mayor aceptación social que otras? El fútbol entró en nuestro país hace poco más de una centuria, y lo hizo como un divertimento para los ratos de ocio de los trabajadores de las minas de Río Tinto. Con el transcurso de sólo cinco generaciones, el fútbol es hoy una actividad practicada o seguida por gran parte de la población mundial, un negocio que genera abrumadoras cantidades de dinero, una realidad social que ocupa buena parte de las páginas de todos los diarios. Probablemente el fútbol cuente con una serie de ventajas sobre Scrabble o sobre otros deportes minoritarios, tales como la no necesidad de la intervención de capacidades cognitivas superiores, la belleza y la plasticidad que desarrolla (también la encuentro en Scrabble, pero no hay una noción social acerca de ella), o que el proceso evolutivo de la humanidad sigue siempre el camino que va desde lo físico hacia lo intelectual.

Sin embargo, soy de la opinión que cualquier idea que se sustente sobre la ilusión puede llegar a tener éxito. Tan sólo es necesario que un grupo de personas crea en ella. Si esa ilusión puede ser transmitida, la dotación de medios y recursos ha de llegar antes o después y éste es, a mi entender, el aspecto, aunque muy necesario, menos relevante de la cuestión. Es por ello que trato de transmitiros a todos vosotros mi ilusión hacia Scrabble y hacia este proyecto y que desearía que del mismo modo la transmitiérais.

Imaginad un día en el que tuviéramos oportunidades diversas de participar en torneos a nivel local, regional o estatal, de organizar seminarios, cursos y foros de debate, de contar con amplia bibliografía acerca del juego, de saber por la prensa de nuestros ídolos, como hoy sucede con los ajedrecistas más importantes, o de poderlos ver en televisión, como en la actualidad a las estrellas del fútbol o del atletismo.

Imaginad, como os dije, el día en que, sin conocernos siquiera, pudiéramos acercarnos los unos a los otros a través de un tablero de Scrabble, sin más excusa que disfrutar en compañía de una partida.

Imaginad el día en que la palabra, sobre el tablero de Scrabble, sea como una llave maestra que abre todas aquellas puertas que deseemos. Imaginad una enorme y bella palabra maestra.

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

actividades y propuestas 31, 32, 38, 39, 40, 41, 45, 46, 50, 53, 55, 56, 59, 66
anotación
  jerga de 14
aprendizaje 65
azar 24, 32

C

casillas con premio 7, 11, 12
comodines 10

D

diccionario 30

E

empate 14

F

fichas
  valor absoluto 27
  valores y número 7

I

igualdad
  indicadores de 26
incertidumbre
  principio de 20
“interferencias” 8

J

juego 64
  abrir y cerrar 33
  finalización 11
  inicio 9, 31
  situaciones de fin de 34
  modalidades 23
juego simbólico 64
jugadas
  coordenadas 14
jugadores
  partidas a dos, tres o cuatro 8

L

lectoescritura 64

P

Palabra maestra
  proyecto 67
  vol.2 4
  vol.3 4
palabras 61
  aceptación 11
  forma de colocarlas 9
  formación 9, 33
partida
  esquemas de 16, 44, 47, 49, 54, 55
  variantes a una 19
póker
  cara de 34
proporción vocales-consonantes, 27
puntos cardinales 30
puntuación
  anotación 9
  cálculo 11
  resta de puntos 12

R

reflexiones 26
reglamento 9
relatividad
  principio de 20

S

Scrabble 6
  beneficios 6
  duplicado o múltiple 24
  emparejado 23
  racionado 24
  solitario 23
“scrabbles” 8
  búsqueda de 33

T

tablero de juego 7
turnos 9
  de cambio ficticios 27, 32
  de cambio y paso 11, 26
  de cierre 28
  tiempo empleado 14
  últimos 35

V

valores
(estudio de 50 partidas) 24
variables 26
variantes 20