

Boggle® Game

Piezas: 16 cubos de letras • cuadrícula para letras con caja • cronómetro de 3 minutos

Objetivo: Componer en 3 minutos tantas palabras de puntaje tan alto como sea posible usando las letras dispuestas al azar en la cuadrícula.

Preparación: Cada jugador debe tener lápiz y papel. Deje caer los cubos de letras dentro de la caja y coloque la cuadrícula cara abajo sobre la caja. Gire el conjunto de modo que la cuadrícula vuelva a estar cara arriba, sacúdala y muévala hasta que cada cubo calce en una posición. Cuando uno de los jugadores retira la caja otro debe activar el cronómetro.

El juego: Cuando se activa el cronómetro, cada jugador busca en la cuadrícula las letras para formar palabras de tres o más letras y las anota en el papel.

Las palabras se forman con *letras adyacentes*. Para formar una palabra, las letras deben encontrarse en el orden correcto. Pueden estar en sentido horizontal, vertical, horizontal, hacia la izquierda, la derecha o hacia arriba y abajo. Sin embargo, ninguna de las letras puede ser usada más de una vez en la misma palabra.

Las figuras 1 a 3 muestran cómo formar palabras del modo correcto.



Figura 1
LIOS

Figura 2
SILO

Figura 3
LISO

CORRECTO

Juego de palabras de 3 minutos para 2 o más jugadores de 8 años en adelante

© 1973, 1997 por Hasbro, Inc.,
Pawtucket, RI 02862. Impreso en EE.UU.

Figura 4
LORO



INCORRECTO

Figura 5
SORDA



Las figuras 4 y 5 muestran dos maneras incorrectas de unir letras: 1) en "LORO" (Figura 4), la letra "o" es usada dos veces; 2) para formar "SORDA" (Figura 5) es necesario saltar sobre la letra "p". No está permitido saltar letras; las mismas deben ser concatenadas en secuencia.

Pruebe su habilidad tratando de encontrar palabras ocultas entre las letras mostradas arriba y verá que se puede formar muchas palabras: *rama, eso, loma, tumor, paro, gama, mural*. ¿Puede encontrar más?

Tipos de Palabra Permitidos: Cualquier tipo de palabra (sustantivo, adjetivo, adverbio, etc.), plural, persona o tiempo de verbo es correcta siempre y cuando se encuentre en un diccionario castellano corriente. También se puede formar palabras dentro de otra palabra; por ejemplo, *puestas, puesta, pues, estas, esta*.

Para Acumular Puntos y Ganar: Al pasar los tres minutos, todos deben dejar de escribir. Los jugadores leen entonces por turno su lista de palabras. Toda palabra que aparezca en la lista de más de un jugador debe ser eliminada de todas las listas, inclusive de la lista del jugador que la leyó.

Una vez que los jugadores han leído sus respectivas listas, cada uno anota el puntaje correspondiente a las palabras restantes.

Puntaje

CANTIDAD DE LETRAS	3	4	5	6	7	8 o más
PUNTOS	1	1	2	3	5	11

Gana 1) el jugador cuyas palabras han acumulado la mayor cantidad de puntos o 2) el primer jugador que tenga 50 puntos, 100 puntos o cualquier puntaje acordado previamente por todos los participantes.

Reglas a Recordar

- No se debe tocar ni los cubos de letras ni la cuadrícula mientras está funcionando el cronómetro.
- Una palabra con varios significados no gana puntos adicionales. Por ejemplo, la palabra *polo* puede indicar un punto geográfico y un deporte pero se cuenta como una sola palabra.
- La misma palabra encontrada en distintas zonas de la cuadrícula se cuenta como una sola palabra.
- El cubo con las letras "QU" debe contarse como dos letras.
- Las letras M y W tienen una línea debajo.
- La letra Z también tiene una línea debajo y no debe confundirse con la palabra "NI".
- El singular y el plural de una misma palabra se cuentan como palabras distintas, siempre y cuando el jugador las haya anotado también en forma separada.
- Las palabras más conocidas tienden a ser encontradas por más de un jugador. Por lo tanto, si las palabras encontradas son raras e inusuales, tendrá más posibilidades de acreditarse puntos por las mismas.

Tendremos sumo agrado en atender cualquier pregunta o sugerencia sobre este juego. Para ello, escriba a: Consumer Relations, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.

**PARKER
BROTHERS**