

Boggle

1 a 8 jugadores

MATERIAL:

- 16 Dados marcados con un total de 96 letras.
- 1 Reloj de arena
- 1 Recipiente compuesto por una bandeja con compartimientos para los dados y una cubierta para la bandeja.

OBJETIVO:

En el plazo de tiempo determinado por el reloj (3 minutos aproximadamente) se deben anotar el máximo de palabras posibles, combinando las letras salidas en los dados.

PALABRAS:

Son válidas todas las palabras del diccionario (substantivos, adjetivos, verbos). Se excluyen los nombres propios, las palabras con apóstrofe, las siglas, las abreviaciones, fragmentos de palabras.

PRECISIONES:

Para que una palabra sea válida hace falta:

- que tenga más de tres letras
- que las letras que la componen sean contiguas por los lados o por los ángulos.
- que la palabra pueda ser deletreada correctamente por el orden ortográfico de sus letras,
- que en las palabras una misma letra no se utilice más de una vez.

EJEMPLOS:

NACER: No es correcta ya que a pesar de que todas las letras son contiguas por sus lados o por sus ángulos, no siguen una correlación entre ellas.

La primera sílaba NA, sigue todos los requisitos de las reglas del juego, no así C ya que no está contigua a la A, ni por sus lados ni por sus ángulos.

R	E	T
C	E	A
M	R	N

R	E	T
C	E	A
M	R	N

TERCERA: Palabra correcta ya que todas las letras que la componen están contiguas por sus lados y por sus ángulos, siguiendo una correlación entre ellas.

R	E	T
C	E	A
M	R	N

RATA: Palabra incorrecta puesto que la letra a se repite dos veces.

PRELIMINARES:

Cada jugador se provee de papel y de lápiz.

Todos los dados se colocan en desorden dentro de la tapa de la bandeja, seguidamente se adapta la bandeja, agitando bien los dados. Acto seguido se coloca todo el conjunto sobre la mesa y los dados se alojan con pequeñas sacudidas dentro de las 16 casillas de la bandeja.

EL JUEGO:

Cuando los dados están bien colocados se retira la tapa de la bandeja y se pone en funcionamiento el reloj de arena.

Los jugadores examinan las letras de la cara superior de los dados y anotan rápidamente las palabras que encuentren.

Cuando el tiempo del reloj ha terminado, los jugadores paran de anotar. Uno de los participantes efectúa las cuentas y marca los puntos.

LA PARTIDA:

La partida se juega en varias mangas (es una cuestión de conveniencia y de tiempo). La duración de una manga está determinada por el reloj.

Al final de la partida, el ganador es el que totalice el máximo de puntos.

LOS PUNTOS:

Para puntuar, son posibles tres fórmulas.

Primera Fórmula: Al finalizar la manga, cada jugador anuncia la cantidad de palabras encontradas. Después de verificar su lista, la puntúa de la siguiente forma:

Por cada palabra correcta:

De 3 y 4 letras	1 punto
5	»	2 »
6	»	3 »
7	»	5 »
8 o más	11 »

Segunda Fórmula: Sólo cuentan las palabras que cada jugador ha encontrado y que el resto de participantes no ha escrito.

Entonces se deben eliminar las palabras anotadas por más de dos jugadores.

Estas palabras repetidas las deben anular cada uno de los jugadores que las tengan en su lista.

El ganador de la manga es el que conserva el mayor número de palabras.

El ganador cuenta los puntos de ventaja sólo por las palabras que conserva (un punto por palabra).

Si varios jugadores quedan empatados, se anotan el mismo número de puntos cada uno.

TERCERA FORMULA (en solitario)

Se deben encontrar el máximo de palabras con o sin limitación de tiempo.

PRECISIONES:

Si se repiten varias palabras ortográficamente idénticas pero de un significado absolutamente diferente, no cuentan más que por una sola.

Por ejemplo: CABO (militar), CABO (final), CABO (geografía).