



Edad recomendada: de 7 a 99 años

Número de jugadores: de 2 a 6

Tiempo estimado por partida: Entre 20 y 40 minutos

El juego de letras que te dejará sin palabras

www.theletterloom.com - info@theletterloom.com

OBJETIVO DEL JUEGO

The Letter Loom es un divertido juego de cartas puntuadas en el que los jugadores deberán formar palabras con la mayor suma posible, combinando tanto el valor numérico que cada letra tiene como las distintas estrategias de las que dispondrá para mejorar sus resultados o devaluar los de otros adversarios. Todo ello, ¡a contra reloj!. **No solo es formar palabras... ¡es saber puntuar!**

COMPONENTES

El juego se compone de tres tipos de cartas:

- **Vocales.** Cada una tiene una vocal, un color de fondo y un número. El número indica su valor. En algunas aparecen dos números, uno de ellos, con tilde/diéresis.
- **Consonantes.** Cada una de ellas tiene una consonante, un color de fondo y un número, que indica su valor.
- **Cartas de Acción.** Estas cartas te permiten hacer jugadas especiales o complicarle la partida a los demás.



APP THE LETTER LOOM

Con esta sencilla app podrás configurar la partida.

Escanea este código QR o entra en www.theletterloom.com y sigue sus pasos. ¡Es súper fácil!



Configura **el nombre, turno y número de jugadores, los tiempos de duración de las fases de Estrategia y Creación de palabra, lleva el conteo, valida palabras dudosas, comparte tus resultados en redes...**



También puedes anotarlo con bolígrafo y papel, pero... ¡es más divertido con nuestra app!

¿Cómo se juega?

1

¿A RONDAS O A PUNTOS?

Antes de empezar hay que acordar el número de rondas que durará la partida o el número de puntos a alcanzar durante la misma. **¡Configura la partida a tu gusto en la app!**

2

COMIENZO DE PARTIDA

Se colocan los tres MAZOS de cartas separados y boca abajo. El jugador más joven elige **5 cartas de los mazos de letras, las coloca boca arriba, en el centro de la mesa.**

A estas 5 cartas les llamaremos **TABLERO CENTRAL** y son **comunes** para todos los jugadores.

3

REPARTO DE CARTAS

Se reparten a cada jugador **2 Cartas de Acción** y **3 cartas de letras** a elección de cada jugador. **¡Importante!** No se deben ver las cartas hasta que se inicie el cronómetro (Fase de Estrategia) para que nadie tenga ventaja.

4

FASE DE ESTRATEGIA

Se acciona el cronómetro en la app (recomendamos 20"/30") y se inicia la Fase de Estrategia.

Cada jugador **estudia sus cartas** y busca las palabras más valiosas **combinando** letras del Tablero Central y propias. También debe pensar qué carta de acción usará cuando llegue su turno, ya que solo podrá usar una.

¡Y puede que lo más conveniente sea fastidiar al resto!



¿Cómo se juega? (cont.)

5

DESCARTE Y ACCIÓN

Finalizada la fase de estrategia, el jugador de la derecha del que repartió se descarta de una de las cartas de acción y **muestra la otra**, que va a ejecutar en esa baza.

Si es contra todos, la coloca boca arriba junto al Tablero Central. Si es contra un jugador, se la da a éste. Si es a su favor, se la queda.

Uno a uno, el resto de jugadores hace lo mismo. Terminado el proceso, puede que el Tablero Central haya cambiado, que las letras que tenían los jugadores ya no sean las mismas... **¡eso es lo divertido!**

Nota: Ningún jugador puede quedarse sin letras. Si, como resultado de robos, un jugador se queda sin letras, tendrá derecho a coger una letra de los mazos.

6

FASE DE CREACIÓN

¡Ahora sí! Se activa el segundo cronómetro y comienza la Fase de Creación (recomendamos 30"/60"), tiempo en el que cada jugador formará la palabra más valiosa que encuentre. **Debe incluir letras del Tablero Central y de las propias.**

Cuando el tiempo acaba, el jugador mano dice su palabra y puntuación, mostrando sus cartas. Si la palabra es correcta, se anota en la app.

El resto de los jugadores hace lo mismo. Si algún jugador repite palabra en esa ronda, resta 4 puntos.

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

7

RONDA NUEVA

¡Otra, otra! Una vez finalizada la anotación de la ronda, se descartan todas las cartas utilizadas en la misma y se comienza con la siguiente, repartiendo el jugador situado a la derecha del que anteriormente lo hizo y dando comienzo a una nueva baza.

¡Quizá sea hora de la revancha...!

8

FIN DE LA PARTIDA

¡Y el ganador es...! Una vez finalizadas las rondas establecidas, vence el jugador que mayor puntuación haya alcanzado. Si la partida era a puntos, la partida acabará cuando esta puntuación se alcance, independientemente de las rondas que se hayan necesitado para ello.

En **caso de empate** entre 2 o varios jugadores, se jugará una última baza sin cartas de acción y ganará quien obtenga la puntuación más alta.

Multiplica tu valoración X2

MULTIPLICA X 2

¿Sabes por qué cada letra tiene un color de fondo distinto?

¡Pues es para que puedas multiplicar x2 la valoración que consigas!

Si construyes una palabra cuyas letras son del mismo color... ¡Multiplica x 2 su valor!

Nota: Si se ha ejecutado una carta de acción que sume o reste puntos (**¡Subidón Total!**, **¡Explosión!**) se debe aplicar la acción de sumar o restar dichos puntos antes y por último, multiplicar por 2.

Multiplica también tu valoración x2 si utilizas todas las letras del Tablero Central y las tuyas propias. Es difícil, pero...

PALABRAS VÁLIDAS (SUGERENCIAS)

Palabras que se consideran válidas:

- Todas las que recoge la **RAE**
- **Nombres propios** de personas, países, ciudades... en castellano (Londres, sí, London, no).
- **Extranjerismos, latinismos** ampliamente utilizados (software, fútbol, wasabi).

Palabras que no se consideran válidas:


- **Abreviaturas** (dpto.), **Acrónimos** (Mercosur).
 - **Palabras en otros idiomas** con traducción al castellano (football, cool), salvo que se esté jugando la baza en inglés
 - **Marcas** (Joma, Netflix...), **empresas** (MRW...).
- ¡Y si surge la polémica... usa la app para validarla!**




CARTAS DE ACCIÓN

Éstas son las Cartas de Acción que se incluyen en
The Letter Loom explicadas con más detalle.


Échales un vistazo y ten este folleto a mano para ver cual te puede interesar usar en cada baza.




EN INGLÉS
Si usas esta carta y formas la palabra en inglés, sumas **10 puntos extra** en esta baza.
Si no lo consigues, puedes formar palabra en castellano. **Are you ready?**




USA VOCAL
Pon esta carta junto a la **vocal** del Tablero Central que elijas. El resto tendrá que usarla al construir su palabra.
¡Piensa bien cuál eliges!




¡SOLO MÍA!
Utiliza esta carta y roba la letra del Tablero Central que desees. ¡Solo tú la podrás usar!
¡Una jugada maestra!




CON LA QUE YO DIGA
Pon esta carta junto a la **vocal o consonante** del Tablero Central que elijas.
El resto tendrá que usarla al construir su palabra.
¡Puedes hacerles mucha pupa!




SUBIDÓN TOTAL
Nunca antes había sido tan sencillo aumentar tu puntuación. **Forma una palabra y suma a su valoración 6 puntos extra.**
¡Solo tienes que usar esta carta!




DOS AL CENTRO
Sin mirarlas, coge una carta a cada jugador. Después míralas y coloca 2 en el Tablero Central boca arriba. El resto ponlas en el mazo.
¡Has removido el avispero!




CARTA EXTRA
Ejecuta esta carta y roba vocal o consonante de los mazos de letras.
¡Haz crecer tus posibilidades de construir una palabra más valiosa!




FUERA UNA
Sin mirarlas, coge una carta a cada jugador y ponlas en el mazo. Todos ellos jugarán con una letra menos y lo tendrán más complicado.
¡Pero a tí te va a ir mejor!




ESCUDO TOTAL
Un ataque contra tí o contra todos no te afectará en esta baza.
Muéstrala cuando se produzca el ataque gritando **¡Escudo Total!**




ROBO DEL SIGLO
Esta carta es Top. Te permite robar una carta a cada jugador. ¿Te imaginas? Te refuerzas tú y debilitas a tus adversarios.
¡Ni Alí Babá consiguió tanto!




COMODÍN
Si te falta una letra para construir tu palabra, ¡estás de suerte!. Súmate **6 puntos extra** utilizándolo como vocal o consonante.
¡Te sientes más comodín ahora!




FILÓLOGO
Utiliza esta carta y obliga al jugador que elijas a formar una palabra con **TILDE**. Aunque no haya vocal con tilde en las vocales que uses, la palabra *real* si que debe tenerla.




PALABRA EXTRA
A veces puedes formar más de una palabra y pero tienes que elegir una.
Con esta carta, puedes formar dos, pero eso sí, solo puedes reusar una letra en ambas palabras.



EXPLOSIÓN
¿Quieres acercarte en la clasificación a otro jugador? ¿o quieres que no se acerque alguno de ellos? Usa esta carta y réstale **4 puntos** a quien le des esta carta en esta baza.



USA CONSONANTE
Pon esta carta junto a la **consonante** del Tablero Central que elijas. El resto tendrá que usarla al construir su palabra.
¡Seguro que les indicas una difícil!




DESHAZTE DE UNA
Utiliza esta carta y el jugador que decidas deberá dejar una letra en el mazo.
¡Más difícil lo tendrá!




CARTAS DE ACCIÓN (cont.)

Éstas son las Cartas de Acción que se incluyen en
The Letter Loom explicadas con más detalle.


Échales un vistazo y ten este folleto a mano para ver cual te puede interesar usar en cada baza.




EXPRIME EL CEREBRO
Usando esta carta obligarás a quien tú elijas a formar una palabra con al menos tres sílabas.
Quizá te odie, pero... ¡vale la pena!




UNA PARA TODOS
Elige la letra del jugador que desees (sin mirarla) y ponla en el Tablero Central. Ahora estará disponible para todos los jugadores.




ROBA UNA CARTA
Utiliza esta carta para aumentar tus posibilidades, robando una letra a otro jugador.
¡Más cartas, más opciones!




CAMBIA CARTAS
Utilizando esta carta podrás cambiar las letras que desees y darte una nueva oportunidad.
¡Seguro que tu suerte mejora!




CAMBIA EL TABLERO
Usando esta tarjeta, renuevas el Tablero Central. Quítalo y pon 5 nuevas letras. ¡Las que tú quieras!
¡Seguro que alguien se quejará!



INTERCAMBIO
Si tienes una letra con la que no sabes qué hacer, cámbiasela por otra a otro jugador.
¡Quizá la suerte te sonría!



INTERCAMBIO TOTAL
¿No formas ni una palabra de dos letras? Quizá con las letras de otro jugador tengas más suerte... Cámbiaselas a quien tú decidas.
¡Y no olvides mirar su cara!



INVENTA TU PROPIA REGLA
Incluimos dos cartas en blanco para que, si quieres, incluyas tus propias cartas de acción y hagas tu juego más personalizado.
¡QUE LO DISFRUTES!