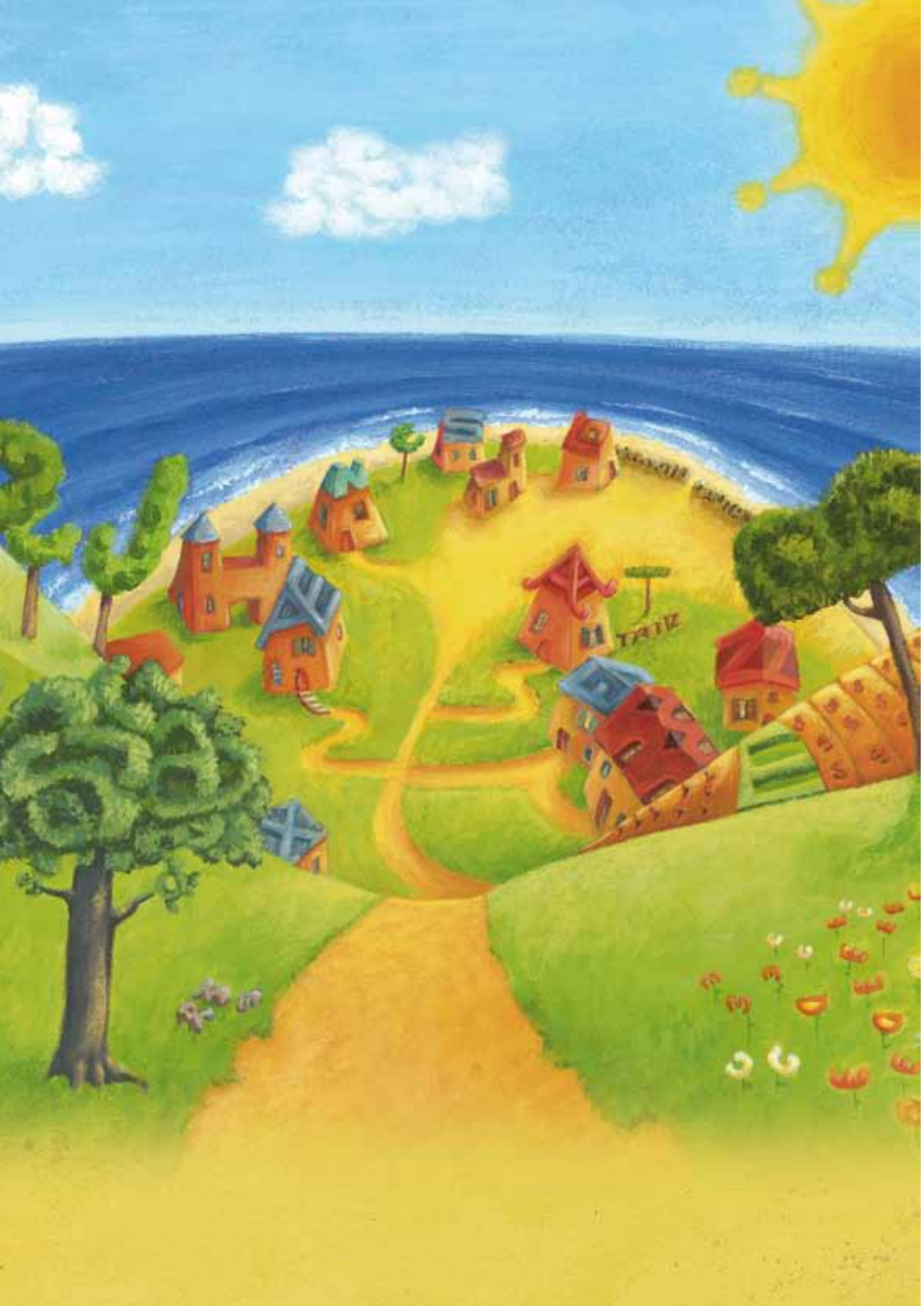
# VerBalia

Màrius Serra  Oriol Comas

Juegos

VerBalia es el país de los verbívoros,
una Terra Incógnita con fronteras
poco definidas ni ley de extranjería.
Es verbívoro todo aquel que bebe
verbos y los hace bailar.
Ésta es la única condición.



Verbalia es un Estado Mental. Cada vez que un verbívoro practica un juego verbal redefine la soberanía. Aquí tenéis la Constitución.

La Constitución del Estado Mental de Verbalia se limita a regular una retahíla de mutaciones y permutaciones de las palabras, estableciendo así las bases legislativas.

El poder ejecutivo, en Verbalia, lo ejercen los verbívoros. Y el poder judicial, el diccionario, que establece la validez de las palabras.

Verbalia, como todos los países, tiene un paisaje. Se compone de una mezcla de naturaleza (unas leguas de terreno en forma de lengua) y urbanización (la arboleda y la plaza).

Os proponemos empezar la exploración de Verbalia a continuación. Os advertimos que si os instaláis será el propio país el que os colonizará.

# ÍNDICE


| | Página | Número de jugadores | | | | | | | | | | Duración |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10+ | (minutos) |
| **El aBecé de VerBalia** | 6 | | | | | | | | | | | |
| **Los materiales** | 9 | | | | | | | | | | | |
| Las letras | 10 | | | | | | | | | | | |
| Las sílabas | 11 | | | | | | | | | | | |
| **La primera Visita** | 12 | | | | | | | | | | | |
| Buscador | 13 | | • | • | • | • | • | | | | | **45** |
| ArBoledasílaBo | 16 | | • | • | • | • | • | | | | | **60** |
| Buguigrama | 18 | | • | • | • | | | | | | | **30** |
| **VerBalia empieza con V** | 19 | | | | | | | | | | | |
| VelosílaBo | 20 | | • | • | • | • | | | | | | **30** |
| Vetegrama | 21 | | • | • | • | • | • | | | | | **30** |
| Vistagrama | 22 | | • | • | • | • | • | | | | | **45** |
| Vocaligrama | 23 | | • | • | • | • | | | | | | **30** |
| Voleograma | 24 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **40** |
| Votagrama | 25 | | | • | • | • | • | • | • | • | • | **45** |
| ZomBigrama | 26 | | | | • | • | • | • | • | • | • | **30** |
| ABejosílaBo | 27 | | • | • | • | • | • | | | | | **45** |
| ABocagrama | 28 | | | • | • | • | • | | | | | **30** |
| ABrazagrama | 29 | | • | • | • | • | • | | | | | **45** |
| AdiVinagrama | 30 | | | • | • | • | • | • | • | | | **45** |
| Bajagrama | 31 | | • | • | • | • | | | | | | **45** |
| BananasílaBo | 32 | | | | • | • | • | • | • | • | • | **30** |
| Bandadagrama | 33 | | | | | | • | • | • | • | • | **45** |
| Barajagrama | 34 | | | | • | • | • | • | • | • | • | **30** |
| BigrafosílaBo | 35 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **30** |
| BimemosílaBo | 36 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **20-40** |
| Blufigrama | 37 | | | • | • | • | • | | | | | **30** |
| BlufisílaBo | 39 | | | • | • | • | • | | | | | **30** |
| Bordagrama | 40 | | | | • | • | • | • | • | • | • | **30** |
| BordasílaBo | 41 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **30** |
| Bordeagrama | 42 | | • | • | • | • | • | | | | | **45** |
| BrazaletesílaBo | 43 | | | • | • | • | • | | | | | **30** |
| BuguisílaBo | 44 | | • | • | • | • | | | | | | **30** |
| ByeByegrama | 45 | | • | • | • | | | | | | | **30** |
| CaBalgagrama | 46 | | • | • | • | | | | | | | **30** |
| CaVilagrama | 47 | | • | • | • | • | | | | | | **45** |
| ChaValotesílaBo | 48 | | • | • | • | • | | | | | | **20-40** |
| ChaVograma | 49 | | | | • | • | • | | | | | **40** |
| CleptosílaBo | 50 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **30** |
| CuadrisílaBo | 51 | | | | • | • | • | • | • | | | **10** |
| DoBlograma | 52 | • | • | • | • | • | • | • | • | | | **30** |
| EmparejasílaBo | 53 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **30** |
| GraBagrama | 54 | | | | • | • | • | • | • | • | • | **30** |
| GrafosílaBo | 55 | | • | • | • | • | • | | | | | **30** |
| HilVanasílaBo | 56 | | • | • | • | • | • | | | | | **30** |
| LarVagrama | 57 | | • | • | • | • | • | | | | | **30** |
| LarVasílaBo | 58 | | • | • | • | • | • | | | | | **30** |
| LigosílaBo | 59 | | | • | • | • | • | • | • | | | **45** |
| MalasílaBo | 60 | | • | • | • | • | • | | | | | **30** |
| MásquememosílaBo | 61 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **20-40** |
| MemosílaBo | 62 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **20-40** |
| OscílaBo | 63 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **30** |
| ReBimemosílaBo | 64 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **15-45** |
| SemBradograma | 65 | | • | • | • | • | • | | | | | **45** |
| SuBBugrama | 66 | | • | | | | | | | | | **30** |
| SuBleVograma | 67 | | • | • | • | • | • | | | | | **45** |
| TaBugrama | 68 | | • | • | • | • | • | • | • | | | **45** |
| **Lista de recomendaciones, VerBigracia** | 69 | | | | | | | | | | | |

# El aBecé de VerBalia

**A de Árbitro.** Aconsejamos el *Diccionario de la Lengua Española* de la RAE. Lo encontraréis en papel en las librerías y bibliotecas. Si lo queréis más portátil (o móvil) buscadlo en Internet: buscon.rae.es.

**B de Benévolas.** Las palabras benévolas son las que damos por buenas en los juegos de Verbalia. Su bondad se sustenta en que tienen entrada en el diccionario de referencia. Esto incluye, siempre que no indiquemos lo contrario, sus formas normativas en plural y femenino, así como todas las formas que figuran en la conjugación verbal según el modelo elegido.

**C de Categorías Gramaticales.** En los juegos que diferencian Adjetivos, Nombres y Verbos, sólo se aceptan los adjetivos que son participios cuando tienen entrada de adjetivo en el diccionario (HABLADO o PERDIDO sí, SOÑADO o CAMINADO no).El mismo criterio se sigue para los participios e infinitivos normalizados (el DESCUBIERTO o el HABER sí, DESPLEGADO o NECESITAR no; COMIDA sí pero COMIDO no). *Véase R de Reglas*.

**D de Dañinas.** Son consideradas palabras dañinas, es decir no válidas en los juegos de Verbalia, los nombres propios, las siglas, los símbolos químicos y las palabras de otras lenguas que no tengan entrada en el diccionario de referencia, como es habitual en los juegos lingüísticos basados en el léxico común.

**E de Edad.** No la especificamos en cada juego porque todos son para niños a partir de 8 años de edad y para adultos.. *Véase I de Infantil.*

**F de Facistol.** Un facistol es un "atril grande donde se ponen los libros para cantar en las iglesias". La fe verbívora es más modesta, pero también os ofrece atriles. En muchos juegos, podéis jugar con las letras o sílabas a la vista u ocultas. Usad los atriles cuando os sea conveniente, siempre que os pongáis de acuerdo antes de empezar la partida.

**G de Género.** Nuestro respeto por los jugadores de los dos sexos es tan incontestable como el que sentimos por la autenticidad de nuestra lengua. En español, como en otras lenguas románicas, la categoría de géneros constituye una oposición en la que uno de los dos géneros gramaticales (el llamado *masculino*) funciona como un término no marcado en cuanto al sexo y el otro (el llamado *femenino*) como un término marcado. Por esto, cuando en Verbalia hablamos de jugadores, nos referimos a los jugadores y a las jugadoras que conforman la comunidad verbijugadora.

**I de Infantil.** La mayoría de los juegos de Verbalia permiten una adaptación sencilla para jugarlos con los más pequeños de la casa. Tres ejemplos: 1) en general, los niños pueden jugar con permiso para consultar el diccionario; 2) en los juegos cronometrados los niños pueden disponer del doble de tiempo que los adultos; 3) en el caso de los juegos silábicos, se pueden descartar todas las sílabas de tres letras. Si queréis jugar con niños menores de ocho años, os invitamos a proponerles el **ChaValotesílaBo**. *Véase R de Reglas y T de Tiempo*.

**L de Letras.** Las fichas alfabéticas contienen casi siempre una letra, pero también hay una, la Q, que contiene dos, puesto que la acompaña la U. Para escribir los dígrafos CH, RR y LL se deberán utilizar dos letras.

**M de Marcadores.** Los marcadores son piezas polivalentes que ejercen funciones muy diversas en los diferentes juegos. Es evidente que las habéis visto de todos los colores. En algunos juegos su color se tiene en cuenta. En otros, ya os indicamos que los podéis usar indistintamente, porque no hay color.

**N de No cuentan.** En Verbalia nos acogemos a la tradición de los crucigramas y otros juegos lingüísticos en cuadrícula. Por esto no cuentan ni las tildes ni la diéresis.

**O de Objetivo.** En los juegos de Verbalia, el objetivo puede ser de diferentes tipos: construir la palabra más larga o la más valiosa o la más bonita... En todos los juegos, sin embargo, el objetivo es pasar un buen rato.

**P de Partición Silábica.** En muchos de los juegos silábicos las fichas tienen que continuar siendo sílabas en las palabras formadas, según la normativa de partición silábica. Esto quiere decir que PER + O no forma PERO ni CON + O forma CONO. Sólo si los jugadores lo acuerdan se acepta una división de las palabras en juego que no corresponda a la partición silábica que establece la norma gramatical.

**Q de ¿Quién empieza?** El primer jugador siempre llevará la contabilidad de la partida. Para decidir quién empieza se puede hacer al azar, pero también se puede elegir una de estas seis calificaciones verbívoras:

**Q1.** Los jugadores escriben una palabra en un papel. Empieza quien haya escrito la segunda más larga. En caso de empate, gana el orden alfabético.
**Q2.** Empieza el que haya nacido en un mes sin R. Si hay más de uno, cuenta el orden de los meses en el calendario. Si continúa el empate, cuenta el orden de los días. Si han nacido el mismo día se dan un beso.
**Q3.** Los jugadores escriben su teléfono móvil y suman las cifras. Gana el segundo. En caso de empate, el primero que llame al otro.
**Q4.** Empieza el jugador que tiene más letras As en el primer apellido. Si hay empate, quien tiene más Es, y así hasta la U. SERRA gana a COMAS pero pierde ante GARRIGA.

**Q5.** Empieza el jugador que tiene más letras en orden alfabético en el primer apellido. SERRA sólo tiene una, porque las letras que van después de S son anteriores; GARRIGA tiene dos (G-R); COMAS tiene tres (C-O-S). Empieza COMAS. En caso de empate, se miran los segundos apellidos.

**Q6.** Todos los jugadores sacan una sílaba del saco y miran cuál es la primera según el orden alfabético.

**R de Reglas.** Las reglas se pueden acordar antes de cada partida. De hecho, en muchos juegos os proponemos diferentes formas de jugar.

**S de Sílabas.** Hay dos tipos de fichas silábicas: con una sílaba y con dos. Las sílabas más difíciles de colocar dan una segunda opción al dorso. Estas fichas son bicolores. En muchos juegos esta diferenciación no tiene ningún valor. En algún otro lo tiene todo.

**T de Tiempo.** Aconsejamos cronómetro. Por ejemplo el del móvil, sin ir más lejos, siempre que seáis capaces de consensuar el politono. En algunos juegos el tiempo de cada jugada se puede alargar o acortar en función de las habilidades lingüísticas de los jugadores, porque el nivel de dificultad cambia radicalmente al dar más tiempo.

**V de Variable.** Verbalia es variable, de modo que la mayoría de juegos admiten fácilmente la creación de variantes. Las variantes son la esencia misma del juego verbal.

**W de Web.** Contadnos vuestras experiencias con los juegos de Verbalia en la web **www.verbalia-juegos.com**

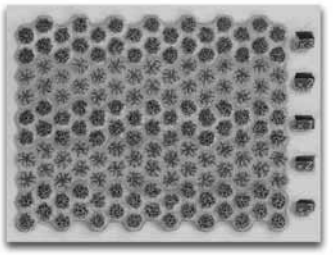
**Zigzag de agradecimientos.** Sin el inestimable asesoramiento lingüístico del doctor en Filología Catalana **Lluís de Yzaguirre** nos habría sido imposible empezar a hacer castillos de naipes con las palabras. También queremos dar las gracias a los jugadores del **Bar Queimada** (Barcelona), del club **El Pati** (Igualada), del **Festival Internacional de Juegos** (Córdoba) y el **grupo de Dani Val** (Madrid) que han colaborado en las imprescindibles pruebas que nos han permitido afinar cada juego.



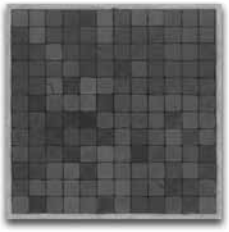
# Los materiales

**Verbalia Juegos** consta de unos cuantos elementos con los cuales se pueden jugar más de una cincuentena de juegos. Estos elementos son los siguientes:

El tablero de Verbalia, dividido en comarcas (nombres, adjetivos, verbos) de valores diferentes.



El tablero de la arboleda.



El tablero de la plaza.

200 letras.

136 fichas con sílabas, de las cuales 68 tienen una sílaba y las otras 68 tienen dos.

120 marcadores de madera en seis colores diferentes.

2 sacos de tela.

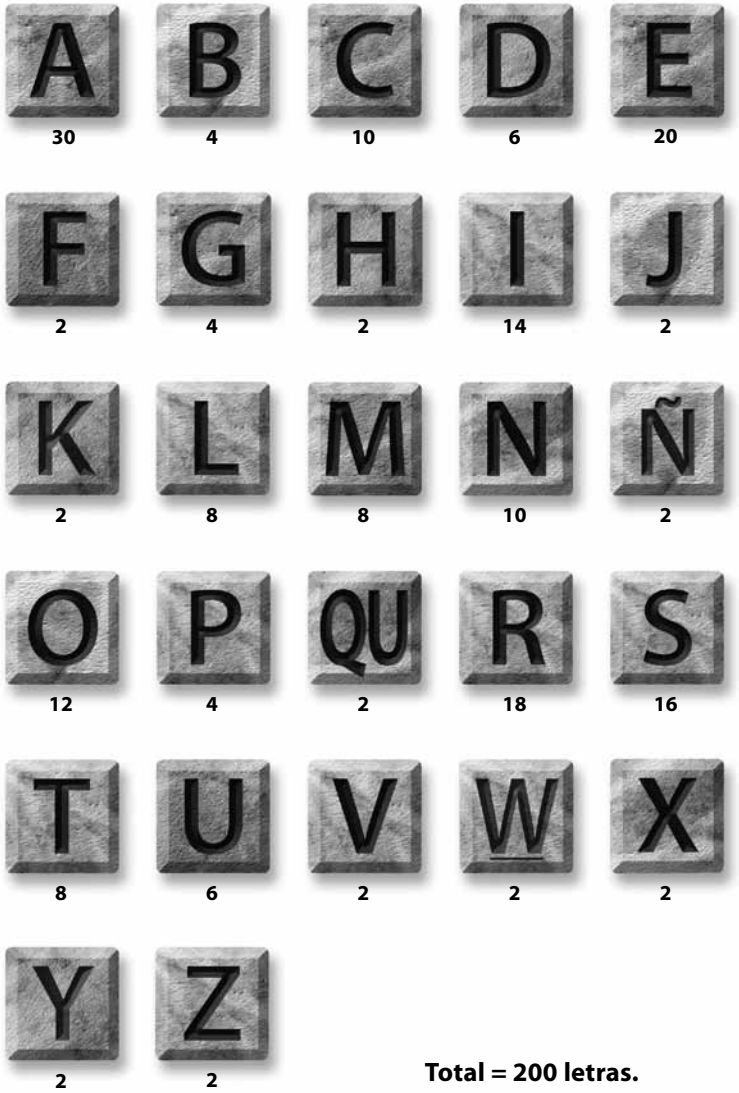
6 atriles.

Hojas de papel en blanco para tomar notas y anotar la Puntuación.

Lápices.

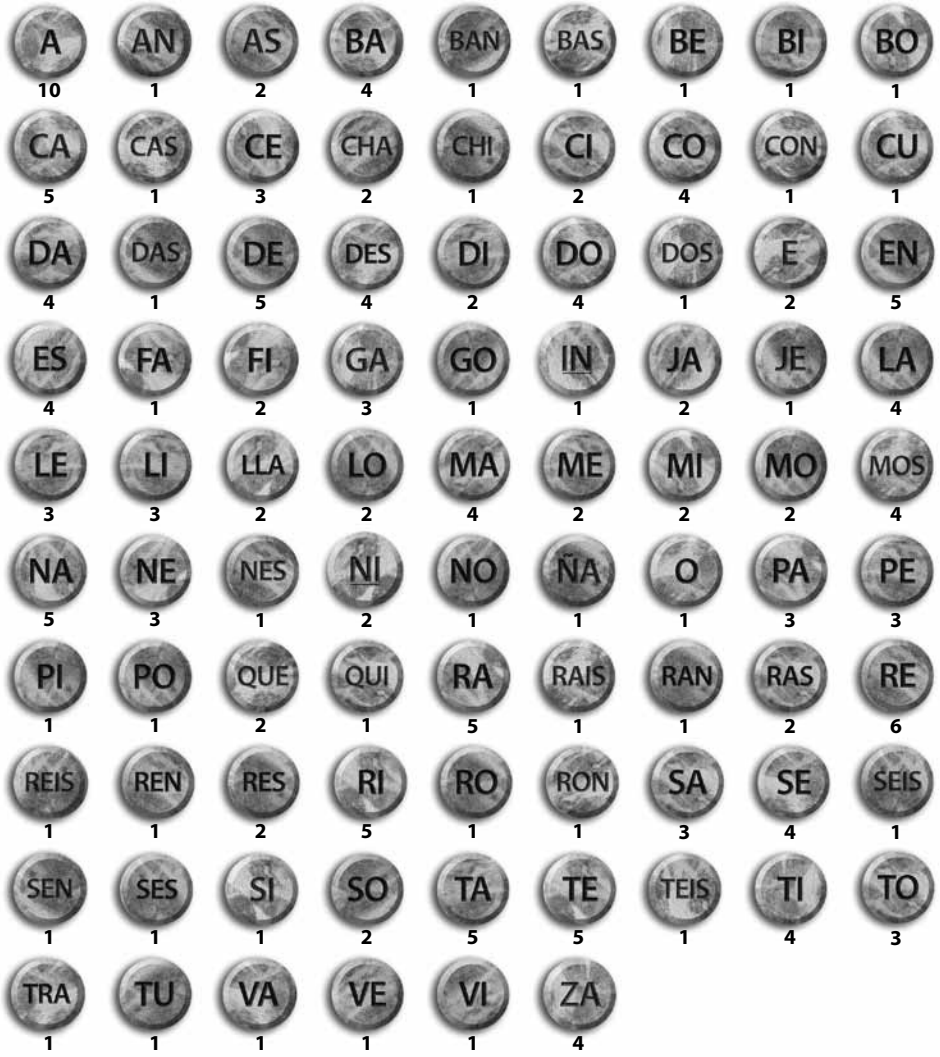
Este reglamento.

# Las letras




**Total = 200 letras.**

# Las sílabas




**Total = 136 fichas = 204 sílabas.**

# La Primera Visita

# Buscador

2 a 6 JUGADORES

45 MINUTOS

## Material

El tablero de Verbalia.
Las letras.
Cinco marcadores de un mismo color para cada jugador.
Un atril para cada jugador.
Dos sacos de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Cada jugador coge cinco marcadores de un mismo color. Se separan las letras en vocales y consonantes. Se ponen las vocales en un saco y las consonantes en el otro. Se pone el tablero en el centro de la mesa y se deja una letra al azar boca arriba en cada una de las comarcas. Estas letras iniciales son mitad vocales y mitad consonantes. Cada jugador coge tres letras entre los dos sacos. Se elige quién empieza la partida.

*Inicio de partida*

## Reglas

Por turnos, cada jugador **hace dos acciones** de entre las siguientes:

**a)** coger una letra del saco que elija y ponerla en su atril (puede tener hasta ocho letras),

**b)** coger una letra del saco que elija y dejarla en la comarca que quiera (boca arriba),

**c)** coger una letra del atril y dejarla en la comarca que quiera (boca arriba),

**d)** mover una letra de una comarca a una vecina. Esta acción **sólo** se puede hacer para construir inmediatamente una palabra.

Además, durante su turno un jugador **puede** cerrar una palabra de una comarca y ponerle un marcador de su color. Véase más adelante cómo se hace. No es necesario que la comarca en la que forma la palabra sea una en la que ha intervenido el jugador durante su turno. Las dos acciones se deben hacer una después de la otra. Por ejemplo, no se pueden coger dos vocales del saco y ponerlas en el atril, sino que se coge una, se deja donde se quiera y se coge otra. En un turno se puede hacer dos veces la misma acción. Una vez hechas las dos acciones, el turno pasa al jugador de la izquierda.

## Puntuación

Para poder cerrarlas, las palabras deben tener como mínimo cuatro letras y deben estar formadas con **todas o algunas de las letras** que hay en la comarca. Las palabras que cree cada jugador deben ser de longitud diferente. Cuantas más letras tenga la palabra más puntos vale:

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 7 puntos |
| 8 letras | 10 puntos |
| 9 letras | 15 puntos |
| 10 letras o más | 25 puntos |

Atención: no se puede cerrar una palabra si no hay una cadena de palabras cerradas que llegue hasta el mar. Por tanto, la primera comarca donde se debe cerrar una palabra es la marítima.

Una palabra cerrada de la misma categoría (nombre, adjetivo, verbo) de la comarca se cuenta como si tuviera dos letras más. La primera palabra que se construye en cada comarca recibe una bonificación de 5 puntos, excepto la primera palabra cerrada en la comarca marítima que cobra 10 puntos en lugar de 5. Para acabar se aplica el modificador (x1, x2, x3, x4 el valor de la palabra) de la comarca en la que ha sido formada.

Cuando se cierra una palabra en una comarca, las letras utilizadas para hacerla se retiran del juego. Ahora se puede formar una nueva palabra. En cada comarca se pueden formar tres palabras.

Cuando un jugador ya ha utilizado los cinco marcadores ya no juega más.

## Final de la partida

La partida acaba en el turno en que uno o más jugadores se queden sin marcadores o en el que haya comarcas con tres marcadores, según el número de jugadores:

| Número de jugadores | Jugadores sin marcadores | Comarcas con tres marcadores |
|---|---|---|
| 2-3 | 1 | 3 |
| 4-5 | 2 | 3 |
| 6 | 3 | 4 |

Cuando esto ocurre, juegan todos los jugadores hasta el que está a la derecha del jugador que ha empezado la partida, de forma que todos hagan la misma cantidad de jugadas. Gana el jugador que tenga más puntos. En caso de empate, gana el jugador que haya construido la palabra más valiosa.

**Ejemplo**

*Es el turno del jugador Amarillo. Como primera acción toma una S de su atril y la coloca en la comarca poblada por las letras D, E, M, O y U. Como segunda acción toma una L de la comarca vecina y la desplaza. Para acabar el turno construye la palabra MODULES en esta misma comarca, que le da 40 puntos: 15 puntos por la palabra (es el subjuntivo del verbo modular, una forma verbal de siete letras formada en una comarca de verbos, de modo que vale como si fuera de nueve letras) + 5 puntos (la primera palabra formada en esta comarca) x 2 (modificador de la comarca). Se retiran las letras de MODULES, el jugador Amarillo coloca un marcador de su color en la comarca, se anotan los puntos que ha sumado y pasa el turno al jugador de su izquierda.*

## Juego por parejas

Se puede jugar por parejas, los miembros de las cuales se sientan en lugares alternos. Pueden hablar lo que quieran entre ellos, pero nunca fuera de la mesa, de forma que las conversaciones son siempre públicas. Cada uno juega por su cuenta (es decir, no se pueden pasar letras del atril) y tienen una contabilidad común.

## Duración de las partidas

Si se quieren hacer partidas más largas o más cortas, se puede modificar la cantidad de palabras a cerrar o los parámetros de fin de partida, de forma que ésta se adapte al gusto y al tiempo del que disponen los jugadores.

2 a 6 JUGADORES

60 MINUTOS

# ARBOLEDASÍLABO

## Material

El tablero de la arboleda.
Las sílabas.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se coloca la arboleda en el centro de la mesa. Se ponen las sílabas dentro del saco. Cada jugador coge al azar una ficha de sílaba del saco. Se cogen dos más de entre las fichas que sólo tienen una sílaba y se ponen en los árboles marcados en la franja central de la arboleda. Se elige el primer jugador.

## Reglas

Por turnos, cada jugador pone una sílaba en un árbol libre, vecino de un árbol ya ocupado, de manera que forme como mínimo una palabra. Cuantas más palabras forme, más puntos obtendrá. Si en la ficha que tiene para jugar hay una sílaba en cada cara, debe elegir la que le vaya mejor.

Cuando se hayan ocupado quince árboles de una franja, se pueden colocar sílabas en los árboles de las franjas vecinas.

Poner la sílaba es obligatorio. Si un jugador cree que con la sílaba o sílabas que tiene no se puede formar ninguna palabra, debe mostrar la ficha a los otros jugadores. Si están de acuerdo, la devuelve al saco y coge otra para intentar ponerla en el tablero.

**Ejemplo**

*Colocando la sílaba DA se pueden formar las palabras LADA, DALA, ALADA, DARÉ, POLADA, LACADA, CALADA, CADA, DACA, POLACADA pero no PODARÉ, porque las sílabas no están en este orden. Esta jugada da 24 puntos.*

Las palabras que se pueden formar con las sílabas en uno u otro orden, dan puntos las dos (como RATA y TARA). Así mismo, dos sílabas iguales que forman una palabra dan puntos dos veces (como RARA). Una sílaba no puede formar dos veces parte de la misma palabra (por ejemplo, con las sílabas CA y SA, se pueden formar CASA y SACA, pero no CASACA). La sílaba que se pone debe seguir siendo una sílaba en las nuevas palabras formadas, respetando las normas de partición silábica.

Las palabras de más de dos sílabas se deben poder leer en el orden natural.

Una vez puesta la sílaba y anotada la puntuación, el jugador coge una nueva sílaba y pasa el turno al jugador de su izquierda.

## Puntuación

El jugador cobra los puntos por todas las palabras creadas con la sílaba puesta, en todos los sentidos de lectura.

| | |
|---|---|
| 2 sílabas | 1 punto |
| 3 sílabas | 3 puntos |
| 4 sílabas | 7 puntos |
| 5 sílabas | 15 puntos |
| 6 sílabas | 25 puntos |

El total se multiplica por el valor de la franja de la arboleda en la que se haya colocado la sílaba (x1, x2, x3).

## Final de la partida

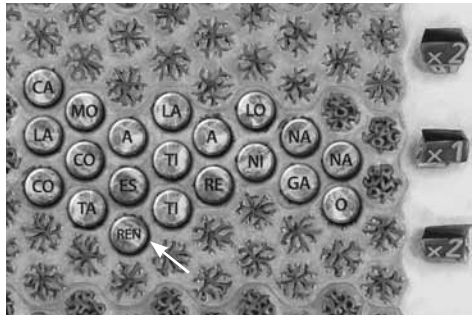
La partida se acaba cuando hay como mínimo quince árboles ocupados en todas las franjas. Después de la jugada en la que esto ocurre se sigue jugando hasta el jugador anterior del primer jugador, para que todos jueguen igual. Quien tenga más puntos gana.

## Duración de las partidas

Si se quieren hacer las partidas más largas o más cortas, sólo hay que reducir o aumentar el número de árboles ocupados en cada franja.

## Para jugar con más facilidad

Algunos grupos de jugadores preferirán tener en la mano dos o tres fichas en lugar de una para disponer de más posibilidades a la hora de colocar sílabas en el tablero. Son bien libres de hacerlo, si se ponen de acuerdo antes de la partida.




**Ejemplo**

*Si se coloca la sílaba REN se pueden formar las palabras RENTA, TIREN, RETIREN, ESTIREN, ACOTAREN, COTAREN, con las que se consigue un total de 18 puntos. Como que la sílaba REN se ha colocado en una franja que dobla el resultado, el valor total de la jugada es de 36 puntos. ¡No está nada mal!*

# BUGUIGRAMA

**2 a 4** JUGADORES

**30** MINUTOS

## Material

El tablero de la plaza.
Las letras.
Los marcadores.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

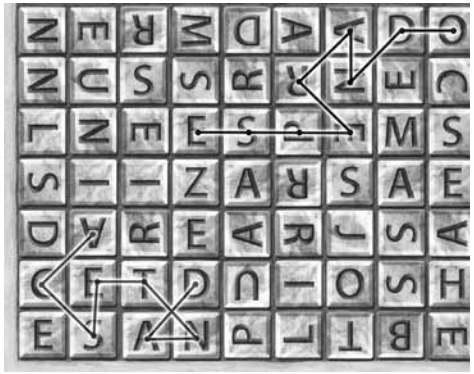
Se llena todo el tablero con letras boca arriba, puestas al azar. Las letras sobrantes se dejan dentro del saco. Se elige quién empieza.

## Reglas

En su turno, cada jugador tiene treinta segundos para encontrar la palabra más larga posible (como mínimo de cinco letras), formada por letras adyacentes ortogonal o diagonalmente. Las palabras se deben poder leer en orden. Una letra no puede formar parte de una palabra más de una vez. Cuando la tiene, el jugador anuncia la palabra que ha encontrado y tapa las letras con marcadores (es igual el color), de manera que ya no se podrán utilizar en la ronda. Las palabras deben tener como mínimo cinco letras y valen:

| | |
|---|---|
| 5 letras | 1 punto |
| 6 letras | 2 puntos |
| 7 letras | 4 puntos |
| 8 letras | 6 puntos |
| 9 letras | 9 puntos |
| 10 letras | 12 puntos |
| 11 letras | 15 puntos |
| 12 letras o más | 20 puntos |

Si un jugador no encuentra ninguna palabra, pasa el turno al siguiente jugador. Cuando los jugadores están de acuerdo en que ya no se pueden formar más palabras o cuando ya no quedan marcadores, se acaba la ronda. Se devuelven las letras al saco, se mezclan bien y se forma un nuevo tablero. La nueva ronda la empieza el jugador a la izquierda del jugador que ha empezado la anterior. Se hacen tantas rondas como jugadores haya. Al final gana el jugador que tenga más puntos.



**Ejemplo**

*En este fragmento de plaza hallamos palabras como ESPERANDO (9 puntos) o DANTESCA (6 puntos). ¿Puedes localizar alguna palabra valiosa más?*



# VERBALIA EMPIEZA CON V

# VELOSÍLABO

2 a 5 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

El tablero de la arboleda.
Las sílabas.
Marcadores.
Un saco de tela..

## Preparación

Se pone el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador coge al azar diez fichas de sílabas. Se elige quién empieza.

## Reglas

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo, cada uno en una franja del tablero, de la cual sólo utilizarán una fila de árboles. Empezando por un lado, deben ir poniendo sílabas de una en una, de manera que cada sílaba forme una palabra con la anterior. Por cada sílaba puesta puede coger una nueva sílaba del saco o del pote común, si lo hay.

Si a un jugador no le interesan las sílabas que tiene, las puede dejar a un lado del tablero, a la vista de todos y coger nuevas del saco, hasta tener diez.

Cuando un jugador llega con su fila al otro lado de la arboleda, se acaba la ronda. Los jugadores cogen tantos marcadores como sílabas hayan colocado, teniendo en cuenta que cada palabra incorrecta quita uno. El ganador de la ronda cogerá además tantos marcadores como la diferencia entre él y el último jugador de la ronda.

Se hacen tantas rondas como jugadores hay. Gana quien tenga más marcadores.



# VETEGRAMA

2 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

El tablero de Verbalia.
Las letras.
Dos sacos de tela.

## Preparación

Se ponen las vocales en un saco y las consonantes en el otro. Se colocan al azar cinco letras boca arriba en cada comarca del país, excepto en la comarca marítima. Las cinco letras deben ser dos vocales y tres consonantes o dos consonantes y tres vocales.

## Reglas

Todos los jugadores juegan a la vez. Durante un minuto deben pensar la palabra más larga que acabe en la comarca marítima. Las palabras deben tener como mínimo cuatro letras, pueden empezar en cualquier comarca y deben estar formadas por letras de regiones adyacentes. Para hacer una palabra se puede entrar más de una vez en la misma comarca, pero no se puede coger más de una letra más de una vez. Se entiende que en la comarca marítima hay un comodín que vale por cualquier letra.

Cuando se acaba el tiempo, los jugadores dicen las palabras que han creado. Se lleva la jugada el que proponga la palabra más larga. En caso de empate gana la palabra que va delante por orden alfabético.

El jugador que la ha propuesto cobra según la longitud de la palabra:

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 7 puntos |
| 8 letras | 10 puntos |
| 9 letras | 15 puntos |
| 10 letras o más | 25 puntos |

Las letras utilizadas se retiran del tablero. Se va jugando hasta que los jugadores crean que no hay más palabras a formar. Como máximo se hacen cinco jugadas en una ronda. Cuando acaba la ronda, se retiran todas las letras y se devuelven a los sacos. Se cogen nuevas letras de los sacos y se empieza una nueva ronda. Se hacen tantas rondas como jugadores. Gana quien tiene más puntos.

# VISTAGRAMA

2 a 6 JUGADORES

45 MINUTOS

## Material

Las letras.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se ponen las letras boca arriba al alcance de todos los jugadores. Se elige el primer jugador, que coge cuatro letras y forma una palabra en el centro de la mesa. Cobra los puntos de su palabra y pasa el turno al jugador de su izquierda.

Cada jugador tiene cinco segundos para formar una nueva palabra, con las letras de la palabra de la mesa y la que quiera de las que aún queden. Las letras de la palabra formada siempre se pueden cambiar de orden para formar la palabra nueva. Si no lo consigue, queda eliminado de la ronda. El jugador cobra los puntos correspondientes y se sigue jugando. A partir del momento en que se forma una palabra de diez letras, el jugador que tiene el turno dispone de un minuto para encontrar la nueva palabra.

Cuando todos los jugadores pasan, se acaba la ronda. Las letras utilizadas se retiran del juego. En cada nueva ronda, empieza el jugador sentado a la izquierda del que ha empezado la ronda anterior. Coge cuatro letras para formar la nueva palabra. Se hacen tantas rondas como jugadores haya. Gana el jugador con más puntos.

## Puntuación

Los jugadores anotan los puntos que han hecho por las palabras formadas:

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 7 puntos |
| 8 letras | 10 puntos |
| 9 letras | 15 puntos |
| 10 letras | 25 puntos |
| 11 letras | 35 puntos |
| 12 letras | 50 puntos |
| 13 letras | 65 puntos |
| 14 letras | 80 puntos |
| 15 letras o más | 100 puntos |



# VOCALIGRAMA

2 a 5 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

El tablero de Verbalia.
Las cinco vocales para cada jugador y todas las consonantes.
Un atril para cada jugador.

## Reglas

Se pone el tablero en el centro de la mesa y se esparcen las consonantes alrededor. Cada jugador pone las cinco vocales en su atril. Se elige quién empieza.

Por turnos cada jugador pone una palabra pentavocálica (es decir, con las cinco vocales diferentes) con sus vocales y las consonantes que quiera. Cada letra debe colocarse en una comarca adyacente, sin pasar dos veces por la misma comarca en la misma palabra. Sólo si la palabra tiene más de once letras se pueden repetir comarcas, después de haber pasado por todas las once. Se empieza por la comarca más próxima al mar y después de la primera palabra se sigue desde la comarca donde se ha dejado la última consonante. El jugador siguiente tendrá que empezar su palabra desde esta consonante.

Después de poner una palabra, el jugador recoge las vocales, retira las consonantes excepto la última y cobra puntos según la longitud de la palabra:

| | |
|---|---|
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 7 puntos |
| 8 letras | 10 puntos |
| 9 letras | 15 puntos |
| 10 letras | 25 puntos |
| 11 letras | 35 puntos |
| 12 letras | 50 puntos |
| 13 letras | 65 puntos |
| 14 letras | 80 puntos |
| 15 letras o más | 100 puntos |

Gana el primer jugador que llega a 200 puntos.

2 a 8 JUGADORES

40 MINUTOS

# VOLEOGRAMA

## Material

Las letras.
Un saco de tela, o dos.

## Preparación

Se separan seis letras A, D, I, O y S. El resto se ponen en el saco. Se elige quién empieza.

## Reglas

El primer jugador saca al azar una letra del saco y dice una palabra que empiece por esa letra y la deja girada. Empezando por su izquierda, los jugadores por turnos sacan una nueva letra y añaden una nueva palabra (nombre, adjetivo o verbo) que empiece por la letra a las ya dichas, de manera que siempre se forme una secuencia o frase correcta sintácticamente. Siempre se pueden añadir artículos, conjunciones y pronombres, para darle sentido a la secuencia o frase. Todas las partículas usadas se deben continuar usando durante toda la partida.

Cuando un jugador se equivoca por primera vez coge una A y se la pone delante boca arriba. Es el primer jugador de la nueva ronda. Cuando una persona se equivoca por segunda vez coge una D, la tercera una I, la cuarta una O y la quinta una S. Cuando ha acabado la palabra ADIÓS se despide de la partida. Gana el último jugador que queda vivo.

Si así lo acuerdan los jugadores, se ponen las vocales en un saco y las consonantes en otro, y quien tiene el turno elige de qué saco coge la letra.

### Ejemplo

*Juegan Alberto y Bruna.*
*Sale una C. Alberto dice LA CACEROLA...*
*Sale una A. Bruna dice LA CACEROLA ABSTRACTA...*
*Sale una Ñ. Alberto dice LA CACEROLA ABSTRACTA DEL ÑU...*
*Sale una C. Bruna dice LA CACEROLA ABSTRACTA DEL ÑU COMPRENDE...*
*Sale una L. Alberto dice LA CACEROLA ABSTRACTA DEL ÑU COMPRENDE EL LIBRO...*
*Sale una R. Bruna dice LA CACEROLA ABSTRACTA DEL ÑU COMPRENDE EL LIBRO DE RECLAMACIONES...*
*Sale una G. Alberto dice LA CACEROLA ABSTRACTA DEL ÑU COMPRENDE EL LIBRO DE RECLAMACIONES DEL GOBIERNO...*
*Sale una I. Bruna dice LA CACEROLA ABSTRACTA DEL ÑU COMPRENDE EL LIBRO DE RECLAMACIONES DEL GOBIERTO ITALIANO...*
*Sale una N. Alberto se confunde al decir la frase, coge una A y se la pone delante boca arriba. Empieza la ronda siguiente.*



# VOTAGRAMA

3 a 10 JUGADORES

45 MINUTOS

## Material

Las letras.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se sacan diez letras del saco y se ponen boca arriba en el centro de la mesa, son las letras "buenas". Se sacan cuatro más, las letras "malas", que se ponen también boca arriba separadas de las otras.

Ningún jugador puede tocar las letras. Durante un minuto todos los jugadores deben escribir una palabra que no contenga ninguna de las letras "malas" y que contenga cuantas más letras "buenas" mejor. Pueden escribir tantas palabras como quieran, pero cuando se acaba el tiempo sólo pueden decir una.

Las palabras con una o más letras malas se anulan y no valen ningún punto. También se anulan las palabras que no tengan como mínimo la mitad de letras "buenas".

Cada jugador cobra tantos puntos como letras "buenas" hay en su palabra. Si hay letras repetidas, se tratan como si fueran diferentes, por ejemplo: si hay una A en las letras "buenas" y ninguna en las "malas" y un jugador escribe ARMARIO cobra una A; si hay dos E en las letras "buenas" y ninguna en las "malas" y un jugador escribe FUNDAMENTAL cobra una E, no dos. Además, el jugador que ha incluido más letras "buenas" en su palabra gana 3 puntos extra. Si dos o más jugadores han utilizado la misma cantidad de letras, gana el que haya escrito la palabra más corta.

Las letras utilizadas se retiran del juego y se cogen catorce más del saco. Cuando un jugador llega a 50 puntos gana la partida.

4 a 10 JUGADORES

30 MINUTOS

# ZOMBIGRAMA

**Material**

Las letras.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se cogen dos N, dos V y una A y se ponen boca abajo. Son las letras de categoría: N=nombre, V=verbo, A=adjetivo. El resto de letras se ponen en el saco.

## Reglas

Se cogen al azar tres letras del saco y se ponen boca arriba en el centro de la mesa. También se gira una de las cinco letras de categoría gramatical. Durante un minuto, todos los jugadores deben escribir palabras que contengan las tres letras y que pertenezcan a la categoría gramatical correspondiente. Los verbos deben estar en infinitivo, los adjetivos deben estar en masculino y singular y los nombres no pueden ser plurales ni femeninos, a no ser que signifiquen cosas diferentes (se puede poner SASTRE o SASTRA, pero no las dos palabras).

Cuando ha pasado el minuto, los jugadores leen las palabras que han escrito. Anotan un punto por cada palabra que haya dicho otro jugador y tres por cada palabra no haya dicho nadie más.

Se retiran del juego las tres letras utilizadas. La letra de categoría se vuelve a girar y se mezcla con las otras cuatro. Se cogen tres nuevas letras del saco, se gira una letra de categoría y se vuelve a jugar.

Gana el primer jugador que llega a 100 puntos.



# ABEJOSÍLABO

2 a 6 JUGADORES

45 MINUTOS

**Material**

Las sílabas.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se ponen las sílabas dentro del saco. Se cogen siete al azar y se construye un panal: se pone una sílaba en el centro de la mesa y se rodea con las otras seis. Todos los jugadores necesitan papel y lápiz.

## Reglas

Durante un minuto, los jugadores deben escribir palabras que se puedan formar con sílabas adyacentes y siguiendo un orden natural (por ejemplo, las sílabas TA, ÑA y CA si están en este orden no pueden formar la palabra TACAÑA). Una sílaba no puede formar dos veces parte de la misma palabra.

Una vez pasado el minuto, los jugadores leen las palabras que han formado. Las palabras que ha dicho más de un jugador no se tienen en cuenta. Las otras ganan puntos según su longitud:

| | |
|---|---|
| 2 sílabas | 3 puntos |
| 3 sílabas | 6 puntos |
| 4 sílabas | 10 puntos |
| 5 sílabas | 15 puntos |

Cada jugador anota la puntuación conseguida. Se juegan tres rondas, la primera con 7 sílabas, la segunda con 19 y la tercera con 37. El panal se forma de la misma manera que en la primera ronda. Después de cada ronda, las sílabas utilizadas se retiran del juego. Para la tercera ronda se dispondrá de dos minutos. Gana el jugador que tiene más puntos.

# ABOCAGRAMA

3 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

Las letras.
Veinte marcadores.
Un saco de tela.

## Reglas

Se ponen todas las letras en el saco. Por turnos, cada jugador coge cinco y las pone encima de la mesa boca arriba en el mismo orden en que las ha sacado el saco. Debe decir inmediatamente una frase correctamente construida que contenga palabras que empiecen por las letras que ha sacado del saco, en el mismo orden en que han salido. La frase puede tener más de cinco palabras. Quien no pueda formar una frase coge un marcador. Un jugador queda eliminado cuando tiene tres marcadores. Gana el último jugador en ser eliminado.



# ABRAZAGRAMA

2 a 6 JUGADORES

45 MINUTOS

## Material

Las letras.
Un saco de tela.
Un atril para cada jugador.
Papel y lápiz.

## Reglas

Todos los jugadores cogen al azar ocho letras del saco y las ponen en el atril. Se elige quién empieza. El primer jugador forma una palabra de cuatro letras con sus ocho letras, la pone en el centro de la mesa y coge cuatro más para volver a tener ocho. Cobra los puntos de su palabra y pasa el turno al jugador de su izquierda. En cada turno, el jugador tiene un minuto para añadir una nueva letra de su mano y formar una nueva palabra o pasar. Las letras de la palabra formada siempre se pueden cambiar de orden para formar la palabra nueva. Cobra los puntos de la palabra formada y coge una nueva letra.

Cuando todos pasan, se acaba la ronda. Se devuelven todas las letras al saco. Cada jugador coge ocho y se hace una nueva ronda, que la empieza el jugador a la izquierda del que ha empezado la anterior. Se hacen tantas rondas como jugadores hay. Cuando acaba la partida, gana el jugador que tiene más puntos.

## Puntuación

Los jugadores anotan los puntos que han hecho por las palabras formadas:

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 6 puntos |
| 8 letras | 9 puntos |
| 9 letras | 12 puntos |
| 10 letras | 15 puntos |
| 11 letras | 20 puntos |
| 12 letras | 30 puntos |
| 13 letras | 45 puntos |
| 14 letras | 65 puntos |
| 15 letras o más | 90 puntos |

3 a 8 JUGADORES

45 MINUTOS

# ADIVINAGRAMA

## Material

Las letras.
Ocho marcadores para cada jugador.
Unos cuantos marcadores más.
Papel y lápiz.

## Preparación

Cada jugador coge ocho marcadores (los colores no tienen importancia, todos tienen el mismo valor). Se ponen las letras boca arriba en un lado de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Los otros ochos marcadores se dejan al lado de la pila de letras. Se elige quién empieza.

## Reglas

El primer jugador piensa una palabra entre ocho y doce letras y coge en secreto las letras correspondientes. Pone las letras boca abajo en la mesa, en el orden de la palabra. Empezando por el jugador de su izquierda, por turnos, cada jugador elige una letra de la pila de letras y pregunta si forma parte de la palabra. Si es así, el jugador que ha pensado la palabra gira la letra correspondiente. Si no, deja la letra boca arriba debajo de la palabra secreta y el jugador que la ha propuesto deja un marcador en el centro de la mesa.

Atención: una palabra puede contener letras repetidas. En este caso, será necesario preguntar cada letra separadamente. Por ejemplo, si la palabra secreta es MONUMENTAL y un jugador pregunta la letra M, se girará una M pero no las dos.

En cualquier momento, un jugador puede arriesgarse a decir cuál es la palabra secreta. Si la acierta coge dos marcadores, más tantos marcadores como letras de la palabra secreta faltaban por girar y se acaba la ronda. Si no la acierta, deja dos marcadores en el centro de la mesa y la ronda sigue como si no hubiera pasado nada.

Cuando se acaba una ronda, cada jugador anota tantos puntos como marcadores tiene. El jugador que ha puesto la palabra secreta gana tantos puntos como la diferencia entre el jugador que tiene más y el que tiene menos. (Por ejemplo, si el primero tiene 8 y el último tiene 3, el que ha pensado la palabra secreta gana 5.)

Se reordenan los marcadores para que todos los jugadores vuelvan a tener ocho. El jugador que está a la izquierda del primer jugador piensa una nueva palabra. Se juega hasta que todos los jugadores hayan propuesto una palabra secreta. Al final, quien tiene más puntos gana.



# BAJAGRAMA

2 a 5 JUGADORES

45 MINUTOS

## Material

El tablero de Verbalia.
Las letras.
Dos sacos de tela.

## Preparación

Se ponen las vocales en un saco y las consonantes en el otro. Se colocan al azar siete letras boca arriba en cada comarca del país, excepto en la comarca marítima. Las siete letras deben ser cuatro vocales y tres consonantes o cuatro consonantes y tres vocales. Se elige quién empieza.

## Reglas

Por turnos, los jugadores deben formar durante un minuto la palabra más larga posible que acabe en la comarca marítima. Las palabras deben tener como mínimo cuatro letras, pueden empezar en cualquier comarca y deben estar formadas por letras de comarcas adyacentes. Para hacer una palabra se puede entrar más de una vez en la misma comarca, pero no se puede coger una letra más de una vez. Se entiende que en la comarca marítima hay un comodín que vale por cualquier letra.

El jugador cobra por la longitud de la palabra y pasa el turno al jugador de su izquierda.

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 7 puntos |
| 8 letras | 10 puntos |
| 9 letras | 15 puntos |
| 10 letras o más | 25 puntos |

Las letras utilizadas se sacan del tablero. Se va jugando hasta que todos los jugadores han podido formar una palabra. Cuando acaba la ronda, se devuelven las letras a los sacos correspondientes y se hace una nueva ronda, que empieza el jugador a la izquierda del primer jugador de la ronda anterior. Se hacen tantas como jugadores. Gana quien tiene más puntos.

# BANANASÍLABO

4 a 10 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**
Las sílabas.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se sacan al azar siete sílabas del saco y se ponen una después de la otra, también al azar. Todos los jugadores deben escribir en un minuto una frase completa que contenga las sílabas en el orden en que están en la mesa (por ejemplo, si las sílabas son TA, CA, NA, ÑA, CA, VA, RA, TRA la frase puede ser "MarTA CAmiNA cada maÑAna por CAlles VAcías paRA ir al TRAbajo").

Una vez hecho, un jugador coge todos los papeles y lee las frases dos veces. Los jugadores deben escribir en otro papel a qué frases dan 3, 2 y 1 punto. Los criterios para hacerlo son libres, por supuesto, pero se puede valorar que la frase sea corta, que tenga gracia, que tenga pocos conectores, que rime. Uno puede dar siempre 3 puntos a su frase, pero si todos lo hacen no habrá juego, por el empate múltiple reincidente y si sólo lo hacen uno o dos, será tan feo que los otros jugadores no querrán jugar con ellos.

Los jugadores dicen a quién corresponde cada frase y se anotan los puntos ganados. Además, los jugadores que han dado puntos a la frase o frases ganadoras, cobran también los puntos que le han otorgado.

Los papeles con las frases escritas se dan a jugadores diferentes en cada ronda, para evitar que los jugadores reconozcan la letra fácilmente. También se pueden utilizar papeles muy pequeños que se descartan en cada ronda.

Se retiran del juego las sílabas utilizadas y se hace una nueva ronda, que empieza el jugador a la izquierda del jugador que ha empezado la ronda anterior.

La partida acaba cuando se han hecho tantas rondas como el doble de jugadores, o cuando un jugador llega a la cantidad de puntos acordada previamente.



# BANDADAGRAMA

6 a 12 JUGADORES

45 MINUTOS

**Material**
Las letras.
Dos sacos de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se separan las letras en dos grupos con exactamente las mismas letras y se ponen en dos lados de la mesa boca arriba. Se juega en dos equipos de un mínimo de tres personas.

## Reglas

Durante cinco minutos, los jugadores de cada equipo cogen la letra que quieran de su pila y apuntan una palabra que la contenga. Eligen otra y apuntan una nueva palabra que contenga las dos letras. Van jugando de la misma manera hasta que no puedan formar una nueva palabra. Dejan la palabra formada a un lado y empiezan otra. Cuando se acaba el tiempo, puntúan por las palabras acabadas.

No se puede repetir una misma palabra en una ronda de juego.

Cada equipo destaca un controlador en el otro equipo para evitarles tentaciones de hacer palabras "demasiado" largas.

Los jugadores más experimentados preferirán que las letras estén dentro de dos sacos en lugar de estar a la vista. Como es lógico, el juego se hace más complicado.

## Puntuación

Cada equipo anota los puntos que ha hecho por las palabras formadas:

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 6 puntos |
| 8 letras | 9 puntos |
| 9 letras | 12 puntos |
| 10 letras | 15 puntos |
| 11 letras | 20 puntos |
| 12 letras | 30 puntos |
| 13 letras | 45 puntos |
| 14 letras | 65 puntos |
| 15 letras o más | 90 puntos |

4 a 10 JUGADORES

30 MINUTOS

# BARAJAGRAMA

**Material**

Las letras.
Doce marcadores para cada jugador.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se ponen todas las letras boca arriba en un lado de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Cada jugador coge doce marcadores. Se elige quién empieza.

Antes de empezar la partida, los jugadores se deben poner de acuerdo sobre qué palabras se pueden utilizar y cuáles no. Para jugadores poco experimentados es preferible que no se utilicen verbos conjugados ni plurales de nombres o adjetivos.

## Reglas

Todos los jugadores ponen un marcador en el centro de la mesa. El jugador que tiene el turno piensa una palabra entre ocho y doce letras y coge en secreto las letras correspondientes. Las pone en desorden boca arriba (por ejemplo, pone las letras AAAILLMRV). Ningún jugador puede tocar las letras.

Durante un minuto, todos los jugadores deben descubrir y escribir la palabra que ha pensado el jugador que ha elegido las letras u otra palabra que se pueda formar con las mismas letras (en el ejemplo, MARAVILLA).

Hasta cinco jugadores, si sólo un jugador descubre la palabra oculta, él y quien la ha pensado se reparten los marcadores del centro de la mesa. Con seis o más jugadores, si sólo uno o dos jugadores descubren la palabra oculta, él/los y quien la ha pensado se reparten los marcadores. Si más de una persona (si juegan cinco) o más de dos (a partir de seis jugadores) descubren la palabra oculta, se reparten los marcadores del centro de la mesa, pero quien la ha pensado no coge ninguno. Si nadie descubre la palabra, el jugador que la ha pensado pone un marcador más en el centro de la mesa y pasa el turno al jugador de la izquierda. El pote queda para la jugada siguiente.

Según la cantidad de jugadores se hacen tantos turnos como jugadores hay o el doble de turnos.



# BIGRAFOSÍLABO

2 a 8 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**

Las sílabas.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se sacan al azar dos sílabas del saco y se ponen en el centro de la mesa a la vista de todos. Durante un minuto todos escriben palabras formadas por las dos sílabas y las dos letras que quieran, con la única condición de que una de las letras debe ir entre las dos sílabas. Al acabar el minuto todos cobran tantos puntos como palabras han escrito más un punto más por cada palabra que nadie más haya escrito. Gana el primero que llega a la cantidad de puntos acordada, por ejemplo a 50 puntos.

# BIMEMOSÍLABO

2 a 8 JUGADORES

20 a 40 MINUTOS

## Material

Las sílabas.
Dos sacos de tela.

## Preparación

Se ponen las fichas de una sílaba en un saco y las de dos en el otro. Se elige con cuál de los dos colores de las sílabas se juega. Se decide si se hace una partida corta, mediana o larga. Se sacan 36, 49 ó 64 fichas de cada saco al azar y se forman dos cuadrados de 6x6, 7x7 u 8x8 sílabas respectivamente. En uno estarán las fichas de una sílaba boca abajo, con los dorsos vacíos a la vista. En el otro las sílabas del color elegido estarán boca abajo. Las sílabas que quedan a la vista deben ser todas del mismo color: el color no elegido. No contarán para el juego.

## Reglas

Por turnos, cada jugador gira una sílaba de cada cuadrado. Si puede formar una palabra, se las queda y gira dos más. Si no, las vuelve a girar en el mismo lugar y pasa el turno al jugador siguiente.

Cuando no quedan sílabas encima de la mesa o cuando los jugadores están de acuerdo en que con las sílabas que hay no se podrán formar más palabras, se acaba la partida. Gana el jugador que tiene más sílabas.



# BLUFIGRAMA

3 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

Las letras.
Veinte marcadores para cada jugador.
Un atril para cada jugador.
Un saco de tela.

## Preparación

Se ponen las letras en el saco. Cada jugador coge veinte marcadores. Cada jugador coge cuatro letras y las pone en su atril. Cada jugador pone un marcador en el centro de la mesa. Se elige quién empieza.

## Reglas

El jugador que tiene el turno coge cinco letras al azar y las deja encima de la mesa boca abajo. Los jugadores no pueden tocar ni mezclar estas letras, excepto en el momento en que se giran. Se hace una primera ronda de apuestas, por orden, a partir del primer jugador sentado a la izquierda del jugador que tiene el turno. Se puede apostar hasta tres marcadores. Cuando las apuestas están igualadas, se destapan tres de las cinco letras que hay en el centro de la mesa. Los jugadores vuelven a apostar, siempre empezando por el jugador sentado a la izquierda del jugador que tiene el turno. Se destapa una letra más y se hace otra ronda de apuestas. Se destapa la última letra y se hace la última apuesta. Cuando un jugador no quiere apostar más se retira y pierde todo lo que había apostado en el turno. Si sólo hay una persona que apuesta, se queda todos los marcadores.

Cuando se han hecho las cuatro rondas de apuestas, los jugadores que no se han retirado tienen 30 segundos para pensar la palabra más larga con sus cuatro letras y las cinco letras comunes. Siempre se debe usar como mínimo una de las letras propias. El ganador se queda los marcadores que hay en el centro de la mesa. Si hay más de una persona con la palabra más larga, gana el que ha usado más letras de sus cuatro. Si el empate continúa, las ganancias se reparten. Si no se puede hacer un reparto exacto, los marcadores sobrantes se dejan como pote para la jugada siguiente. Las letras utilizadas se retiran del juego.

Si un jugador se queda sin marcadores en medio de una jugada, se hacen dos pilas de marcadores, una que contenga los marcadores hasta el momento que este jugador se ha quedado sin y una segunda con los nuevos marcadores de los jugadores que aún no se han retirado. Si la jugada la gana el jugador que se ha quedado sin marcadores sólo se queda la pila en la que él ha participado y el resto de marcadores se quedan como pote para la jugada siguiente. Si la gana uno de los otros jugadores se queda las dos pilas de marcadores.

Si un jugador se queda sin marcadores, al acabar una jugada no juega más.

Las cinco letras de la mesa y las cuatro de cada jugador se retiran del juego. Todos los jugadores vuelven a poner un marcador en el centro de la mesa y cogen cuatro nuevas letras del saco. El nuevo primer jugador es el que está sentado a la izquierda del jugador que tiene el turno. Coge cinco nuevas letras del saco y las pone boca abajo en el centro de la mesa.

Se hacen tantos turnos como jugadores hay o el doble. Gana quien tiene más marcadores al final de la partida.

**Ejemplo**

*En el centro de la mesa hay cinco letras boca abajo. Juegan cuatro personas con los siguientes atriles:*

| | |
|---|---|
| *Anna* | *L C E S* |
| *Berta* | *R O G L* |
| *Carles* | *U A R S* |
| *Diana* | *Z N U U* |

*Todos los jugadores ponen un marcador en el centro de la mesa. Anna abre la apuesta con tres marcadores más, porque está convencida que con las letras que tiene en su atril logrará formar alguna palabra buena. Berta y Carles no se arredran y también ponen tres marcadores. Diana, en cambio, cree que con una Z y dos U no tiene ninguna posibilidad, de modo que abandona.*

*Se destapan tres de las cinco letras que estaban boca abajo. Son: M, C, D. En estos momentos Anna ya no está tan segura y dice que no sube la apuesta. A Berta le parece bien, pero Carles considera que ahora tiene ventaja y apuesta tres marcadores. Anna los ve, porque cree que si acaba saliendo alguna vocal aún tiene posibilidades. Berta no los ve y abandona. Sólo quedan Anna y Carles.*

*Se gira una nueva letra: una A. Anna ve que puede formar CALMES y decide jugar fuerte para ver si Carles se retira. Pone dos marcadores en el centro de la mesa. Pero Carles confía en sus letras e iguala la apuesta. Ahora son 23 los marcadores que hay en el centro de la mesa.*

*Se gira la última letra, una I. Anna dice que ya le va bien y no apuesta nada más. Carles duda, pero finalmente tampoco sube la apuesta. Ahora tienen 30 segundos para encontrar la palabra más larga y que contenga el máximo número posible de las 4 letras que tienen en el atril. Cuando pasa el tiempo, Anna anuncia una palabra de 7 letras que contiene las 4 de su atril. Carles también ha hallado una palabra de 7 letras. O sea que Anna se lleva los 23 marcadores de las apuestas con sus CÁLICES. Carles había hallado MIRADAS, también de 7 letras, pero que no utiliza las cuatro letras de su atril. Lo que no sabe es que habría podido ganar con unas magníficas RUMIADAS, de ocho letras.*



# BLUFISÍLABO

3 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

Las sílabas.
Veinte marcadores para cada jugador.
Un atril para cada jugador.
Un saco de tela.

## Preparación

Se ponen las sílabas en el saco. Cada jugador coge veinte marcadores. Cada jugador coge tres sílabas de una sola cara y las pone en su atril. Cada jugador pone un marcador en el centro de la mesa. Se elige quién empieza.

## Reglas

El jugador que tiene el turno coge cuatro fichas de sílabas al azar y las deja encima de la mesa boca abajo. En el caso de fichas con dos sílabas, la sílaba que queda a la vista no juega. Los jugadores no pueden tocar ni mezclar estas sílabas, excepto en el momento en que se giran. Se hace una primera ronda de apuestas, por orden, a partir del primer jugador sentado a la izquierda del jugador que tiene el turno. Se puede apostar hasta tres marcadores. Cuando las apuestas están igualadas, se destapan dos de las cuatro sílabas que hay en el centro de la mesa. Los jugadores vuelven a apostar, siempre empezando por el jugador sentado a la izquierda del jugador que tiene el turno. Se destapa una sílaba más y se hace otra ronda de apuestas. Se destapa la última sílaba y se hace la última apuesta. Cuando un jugador no quiere apostar más se retira y pierde todo lo que había apostado en el turno. Si sólo hay una persona que apuesta, se queda todos los marcadores.

Cuando se han hecho las cuatro rondas de apuestas, los jugadores que no se han retirado tienen 30 segundos para pensar la palabra silábicamente más larga con sus tres sílabas y las cuatro sílabas comunes. Siempre se debe usar como mínimo una de las sílabas propias. El ganador se queda los marcadores que hay en el centro de la mesa. Si hay más de una persona con palabras del mismo número de sílabas, gana el que ha usado más sílabas de las tres que tenía en mano. Si el empate continúa, las ganancias se reparten. Si no se puede hacer un reparto exacto, los marcadores sobrantes se dejan como pote para la jugada siguiente. Las sílabas utilizadas se retiran del juego. Si un jugador se queda sin marcadores, al acabar una jugada no juega más.

Las cuatro sílabas de la mesa y las tres de cada jugador se retiran del juego. Todos los jugadores vuelven a poner un marcador en el centro de la mesa y cogen tres nuevas sílabas de una sola cara del saco. El nuevo primer jugador es el que está sentado a la izquierda del jugador que tiene el turno. Coge cuatro nuevas sílabas del saco y las pone boca abajo en el centro de la mesa.

Se hacen tantos turnos como jugadores hay o el doble. Gana quien tiene más marcadores al final de la partida.

# BORDAGRAMA

4 a 10 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**

Las letras.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se ponen todas las letras en el saco. En cada turno, un jugador coge cinco y las pone encima de la mesa boca arriba en el mismo orden en que las ha sacado del saco. Durante un minuto, todos los jugadores escriben una frase que contenga palabras que empiecen por las cinco letras que hay en la mesa y en el mismo orden. La frase puede tener más de cinco palabras.

Una vez hecho, un jugador coge todos los papeles y lee las frases dos veces. Los jugadores deben escribir en otro papel a qué frases dan 3, 2 y 1 punto. Los criterios para hacerlo son libres, por supuesto, pero se puede valorar que la frase sea corta, que tenga gracia, que tenga pocos conectores, que rime. No se pueden dar puntos a la frase propia.

Los jugadores dicen a quién corresponde cada frase y anotan los puntos ganados. Además, los jugadores que han dado puntos a la frase o frases ganadoras, cobran también los puntos que le han otorgado.

Los papeles con las frases escritas se dan a jugadores diferentes en cada ronda, para evitar que los jugadores reconozcan la letra fácilmente. También se pueden utilizar papeles muy pequeños que se descartan en cada ronda.

Se retiran del juego las letras utilizadas y se hace una nueva ronda, que empieza el jugador a la izquierda del jugador que ha empezado la ronda anterior.

La partida acaba cuando se han hecho tantas rondas como el doble de jugadores, o cuando un jugador llega a la cantidad de puntos acordada previamente.



# BORDASÍLABO

2 a 8 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**

Las letras.
Las sílabas.
Los marcadores.
Un saco de tela.

## Reglas

Se esparcen las letras boca arriba al alcance de todos los jugadores. Se ponen las sílabas en el saco. Cada jugador coge seis sílabas al azar. En un minuto, los jugadores deben formar una palabra con cada una de las sílabas que tienen y una letra más que cogen de las hay disponibles. Las sílabas no se pueden partir ni utilizarse al revés, pero no hace falta que una sílaba también siga siendo la misma sílaba en la palabra formada (por ejemplo: con la sílaba CHA y la letra L se puede formar la palabra CHAL, aunque en este monosílabo CHA ya no sea una sílaba).

Una vez acabado el tiempo, cada jugador gana un marcador por palabra formada. En cada nueva jugada, las palabras deben crecer con una letra más. Las letras no se pueden cambiar de palabra, pero sí que pueden tener un orden diferente en cada nueva palabra. Cuando un jugador no puede hacer crecer una palabra, no gana ningún marcador y deja a un lado las sílabas y las letras que no han crecido.

Cuando ningún jugador puede formar una nueva palabra acaba la ronda. Se hacen tantas rondas como jugadores hay. Quien tiene más marcadores gana.

2 a 6 JUGADORES

45 MINUTOS

# BORDEAGRAMA

**Material**

Las letras.
Marcadores.
Un saco de tela.

## Reglas

Se ponen las letras en un saco. Se elige el primer jugador, que coge una letra al azar y dice una palabra que la contenga. El jugador de su izquierda coge una nueva letra y dice una palabra que contenga las dos. Se va jugando de la misma manera hasta que nadie puede formar una nueva palabra. El último jugador en hacerlo coge un marcador.

A partir del momento en que se forma una palabra de nueve letras, el jugador que tiene el turno tiene un minuto para encontrar la nueva palabra.

No se puede repetir una misma palabra en una ronda de juego.

Las letras utilizadas se retiran del juego. El primer jugador que llega a cinco marcadores gana la partida.



# BRAZALETESÍLABO

3 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**

El tablero de la arboleda.
Las sílabas.
Veinte marcadores de un mismo color para cada jugador.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se pone la arboleda en el centro de la mesa. Se ponen las sílabas en el saco. Se sacan cinco al azar que se ponen en una de las casillas de la izquierda de cada una de las franjas del tablero. Cada jugador coge los marcadores de un color y saca tres sílabas del saco, que deja delante de él a la vista de los otros jugadores. Se elige quién empieza.

## Reglas

En su turno, cada jugador añade una sílaba al lado de un árbol que ya tenga una y en su misma franja, de manera que se forme una nueva palabra. No se pueden poner sílabas en árboles anteriores a la sílaba más a la derecha de la franja. Coloca uno de sus marcadores sobre la sílaba que acaba que poner y coge una nueva sílaba del saco, para volver a tener tres. Pasa el turno al jugador de su izquierda.

Como que cada carrera de sílabas no puede salir de su franja, se acabarán formando cinco largas series de palabras encadenadas. Cuando se cierre cada una de las carreras de sílabas, los jugadores cobrarán los puntos siguientes: 5 el que tenga más marcadores en la carrera, 3 el segundo que tenga más y 1 el tercero. Si hay empate, los jugadores se reparten los puntos de las dos o tres posiciones.

Poner una sílaba es obligatorio. Si un jugador cree que no puede poner ninguna y los otros jugadores así lo aceptan, puede devolver las tres sílabas al saco y coger tres nuevas sin perder el turno.

La partida acaba cuando se cierran cuatro carreras de palabras encadenadas (o tres, si se quiere hacer una partida más rápida y tensa). Quien tiene más puntos gana.

# BUGUISÍLABO

2 a 5 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

El tablero de la arboleda.
Las sílabas.
Los marcadores.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se llena todo el tablero con las sílabas, colocadas al azar, una en cada árbol. Las fichas con una sola sílaba se deben poner boca arriba. No tiene importancia que el tablero no se llene del todo, pero sí que es necesario que no queden árboles vacíos entre sílabas. Se elige quién empieza.

## Reglas

En su turno, cada jugador tiene treinta segundos para encontrar la palabra más larga posible (como mínimo de dos sílabas), formada por sílabas adyacentes. Las sílabas se deben poder leer en orden. Una sílaba no puede formar parte de una palabra más de una vez. Cuando la tiene, el jugador anuncia la palabra que ha encontrado y tapa las sílabas con marcadores (es igual el color), de manera que ya no se podrán volver a utilizar en la ronda.

## Puntuación

El jugador cobra los puntos de la palabra encontrada:

| | |
|---|---|
| 2 sílabas | 1 punto |
| 3 sílabas | 3 puntos |
| 4 sílabas | 7 puntos |
| 5 sílabas | 15 puntos |
| 6 sílabas | 25 puntos |

No se tiene en cuenta el factor multiplicador de las franjas.

Si un jugador no encuentra ninguna palabra, pasa el turno al jugador siguiente. Cuando los jugadores están de acuerdo en que no se pueden formar más palabras o cuando ya no quedan marcadores, se acaba la ronda. Se devuelven las sílabas al saco, se mezclan bien y se forma un nuevo tablero. La nueva ronda la empieza el jugador a la izquierda del jugador que ha empezado la anterior. Se hacen tantas rondas como jugadores hay. Al final gana el jugador que tiene más puntos.



# BYEBYEGRAMA

2 a 4 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

El tablero de Verbalia.
Las letras.
Las sílabas de dos letras.
Marcadores.
Dos sacos de tela.

## Preparación

Se ponen las fichas con sílabas de dos letras en un saco. Cada jugador coge cinco al azar y las pone delante de él boca arriba. Si un jugador coge una ficha que tiene una sílaba en cada lado, puede elegir cuál usará, siempre que sea una sílaba de dos letras. Se vacía el saco y las sílabas que no se usan se retiran del juego. Se ponen las vocales en un saco y las consonantes en el otro. Se ponen al azar una vocal y una consonante boca arriba en cada comarca de Verbalia. Se elige quién empieza.

## Reglas

Por turnos, los jugadores eligen con qué sílaba harán cada ronda. En la primera jugada de una ronda, cada jugador debe formar la palabra más larga con la sílaba que ha elegido y las letras de cualquiera de las cuatro comarcas más alejadas del mar. La sílaba no se puede partir. Anota la palabra, deja la sílaba en la comarca y apila las letras utilizadas encima. En cada ronda, cada letra sólo puede ser utilizada una vez.

Una vez todos los jugadores han hecho su palabra, los jugadores que han hecho la palabra más larga cogen tantos marcadores como letras tiene la palabra.

En las rondas siguientes, cada jugador arrastra la sílaba y las letras de la palabra formada a una comarca adyacente, coge una nueva sílaba e intenta hacer la palabra más larga con todas las letras y sílabas que hay en la nueva comarca. Vuelve a hacer una pila con las letras y sílabas de la nueva palabra formada. Cada nueva palabra debe contener como mínimo una letra y una sílaba. No se puede repetir una palabra en la misma ronda. Con la quinta jugada se debe llegar a la comarca marítima. Después de las cinco rondas gana quien tiene más marcadores.

# CaBalgagrama

2 a 4 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

El tablero de la plaza.
Las letras.
Los marcadores.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se llena todo el tablero con letras boca arriba, puestas al azar. Las letras sobrantes se dejan dentro del saco. Se elige quién empieza.

## Reglas

En su turno, cada jugador tiene treinta segundos para encontrar la palabra más larga posible, formada por letras se encuentren a salto de caballo una de la otra (es decir, dos casillas en línea recta en una dirección y una casilla en línea recta en otra, formando una L). Las palabras se deben poder leer en orden. Una letra no puede formar parte de una palabra más de una vez. Cuando la tiene, el jugador anuncia la palabra que ha encontrado y tapa las letras con marcadores (es igual el color), de manera que ya no se podrán volver a utilizar en la ronda. Las palabras deben tener como mínimo cinco letras y valen:

| | |
|---|---|
| 5 letras | 1 punto |
| 6 letras | 2 puntos |
| 7 letras | 4 puntos |
| 8 letras | 6 puntos |
| 9 letras | 9 puntos |
| 10 letras | 12 puntos |
| 11 letras | 15 puntos |
| 12 letras o más | 20 puntos |

Si un jugador no encuentra ninguna palabra, pasa el turno al jugador siguiente. Cuando los jugadores están de acuerdo en que no se pueden formar más palabras o cuando ya no queden marcadores, se acaba la ronda. Se devuelven las letras al saco, se mezclan bien y se forma un nuevo tablero. La nueva ronda la empieza el jugador de la izquierda del jugador que ha empezado la anterior. Se hacen tantas rondas como jugadores hay. Al final gana el jugador que tiene más puntos.



# CaVilagrama

2 a 5 JUGADORES

45 MINUTOS

## Material

Las letras.
Marcadores.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se ponen las letras boca arriba al alcance de todos los jugadores. El primer jugador coge la letra que quiera y dice una palabra que la contenga. El jugador de su izquierda elige una nueva letra y dice una palabra que contenga las dos letras en el orden en que han salido o pasa el turno al jugador siguiente. Cuando un jugador pasa el turno no puede volver a jugar en la ronda. Se juega hasta que nadie puede formar una nueva palabra. El último jugador en hacerlo gana un marcador.

A partir del momento en que se forma una palabra de ocho letras, el jugador que tiene el turno tiene un minuto para encontrar la nueva palabra.

No se puede repetir una misma palabra en una ronda de juego.

Las letras utilizadas se retiran del juego. Cuando un jugador llega a cinco marcadores gana la partida.

Los jugadores más experimentados preferirán que las letras estén dentro del saco en lugar de estar a la vista de todos. El juego, por supuesto, será más complicado.

# ChaValotesílaBo

2 a 5 JUGADORES

20 a 40 MINUTOS

## Material

Las fichas con una sílaba.
Un saco de tela.

## Preparación

Se ponen las fichas en el saco. Se decide si se hace una partida corta o larga. Se sacan 36 ó 49 fichas del saco al azar y se forma un cuadrado de 6x6 ó 7x7 sílabas respectivamente, con las sílabas boca abajo. Se elige el primer jugador.

## Reglas

Por turnos, cada jugador gira dos sílabas. Si puede formar una palabra, se las queda y gira dos más. Si no, las vuelve a girar en el mismo lugar y pasa el turno al jugador siguiente.

Cuando no queden sílabas encima de la mesa o cuando los jugadores estén de acuerdo en que con las sílabas que hay ya no se podrán formar más palabras, se acaba la partida. Gana el jugador que tiene más sílabas.



# ChaVograma

4a 6 JUGADORES

40 MINUTOS

## Material

El tablero de Verbalia.
Las letras.
Un marcador para cada jugador.
Un atril para cada jugador.
Dos sacos de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se pone el tablero en el centro de la mesa. Se ponen las vocales en un saco y las consonantes en el otro. Se pone al azar una letra boca arriba en cada comarca del tablero. Las letras deben ser todas diferentes. Cada jugador coge ocho letras entre los dos sacos y las pone en el atril. Se juega simultáneamente.

## Reglas

Durante dos minutos los jugadores piensan la mejor palabra que pueden formar con sus letras y la letra que hay en cada comarca. Cuando pasa el tiempo, todos ponen las letras de la palabra que han elegido juntas en la comarca donde creen que harán la palabra más valiosa. Para ahorrar problemas, cuando se acaba el tiempo todos ponen a la vez su marcador en la comarca donde quieren la palabra. Si en una comarca hay más de una palabra sólo cobrará puntos la palabra de más valor.

Las palabras formadas deben tener cuatro letras como mínimo. Cada jugador cobra por la longitud de la palabra:

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 7 puntos |
| 8 letras | 10 puntos |
| 9 letras | 15 puntos |
| 10 letras o más | 25 puntos |

Las palabras tienen una bonificación de cinco puntos si la palabra es de la categoría de la comarca. Los puntos se multiplican por el valor de la comarca.

Se ponen todas las letras en el saco y se vuelve a jugar.

Gana el primer jugador que llegue a 300 puntos. Si más de un jugador pasa de 300 puntos en la misma jugada, gana el que tiene más puntos.

# CleptosílaBo

2 a 8 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**
Las sílabas.

**Reglas**
Se reparten las sílabas entre los jugadores, que hacen una pila. Simultáneamente, todos ponen una sílaba en el centro de la mesa. Las sílabas bicolores no se pueden girar.

El primer jugador que dice una palabra formada por dos o más de las sílabas que hay en el centro de la mesa, se queda las sílabas y la añade por debajo a la pila de sílabas que ya tiene. Si pasados diez o quince segundos, ningún jugador sabe decir una palabra, los jugadores vuelven a poner simultáneamente una sílaba en el centro de la mesa. Esto se va repitiendo hasta que un jugador se queda sin sílabas o durante un tiempo determinado acordado previamente. Gana quien tiene más sílabas.

Si dos jugadores cantan en el mismo momento la misma palabra de dos sílabas, se queda una sílaba cada uno. Si la palabra es de tres sílabas, cada uno se queda una sílaba y la otra se retira del juego. Si son dos palabras diferentes que comparten una sílaba, se queda las sílabas quien canta la palabra con más sílabas. Si tienen el mismo número de sílabas, cada uno se queda una sílaba diferente y la común se retira del juego.

Para hacer una partida más corta, se pueden dejar a un lado cuarenta o cincuenta fichas de sílaba al azar antes de empezar la partida.



# CuadrisílaBo

4 a 8 JUGADORES

10 MINUTOS

**Material**
Las sílabas.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

**Reglas**
Cada jugador coge al azar doce sílabas del saco. Todos juegan a la vez. Se deben formar cuatro palabras de tres sílabas. Cualquier jugador puede dejar en el centro de la mesa las sílabas que no le convengan y coger otras que hayan dejado los otros jugadores. En ningún momento se pueden tener más de doce fichas en las manos. Gana el primer jugador que liga las cuatro palabras.

Si al cabo de dos minutos ningún jugador lo ha conseguido, cada uno coge una nueva sílaba del saco. A partir de ahora, los jugadores pueden tener un máximo de trece sílabas delante, pero el objetivo es el mismo: formar cuatro palabras de tres sílabas.

En las primeras partidas o para ir más rápido, se puede jugar igualmente con doce sílabas, pero con el objetivo de formar únicamente tres palabras de tres sílabas.

# DoBlograma

1 a 8 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**
Las letras.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se esparcen todas las letras boca arriba en el centro de la mesa. Todos los jugadores juegan a la vez. En la primera ronda, un jugador coge una letra al azar, la muestra a todos y la deja a un lado, separada de las otras. Durante treinta segundos, todos los jugadores escriben la palabra más larga posible que contenga una sola vez la letra propuesta.

Todos los jugadores cobran tantos puntos como letras tienen las palabras que han escrito. El jugador que ha escrito la palabra más larga coge una segunda letra igual a la primera separada y otra más de la palabra que ha escrito, diferente de las otras dos. Si más de una persona ha escrito la palabra con la cantidad de letras más alta, elige la letra quien esté más cerca por la izquierda del jugador que ha cogido la última letra.

Ahora se debe escribir la palabra más larga posible que contenga exactamente dos veces la primera letra propuesta y que también contenga una o más veces la segunda letra. Mientras un jugador haya escrito una palabra que cumpla las condiciones, se sigue jugando.

Se va jugando de la misma manera hasta que ningún jugador escribe una palabra válida. El jugador a la izquierda del primer jugador elige una nueva letra y se hace otra ronda. Se hacen tantas rondas como jugadores. Quien tiene más puntos gana.

**Ejemplo**

*Juegan Albert y Bruna.*
*Jugada 1. Albert elige una A. Escribe ESCOGERÍAMOS. Gana 12 puntos. Bruna escribe SIMULTÁNEOS. Gana 11 puntos.*
*Jugada 2. Albert escoge otra A y una D. Escribe DESCORAZONARES. Gana 14 puntos. Bruna escribe RETARDÁSEIS. Gana 11 puntos.*
*Jugada 3. Albert elige una nueva A y una M. Escribe MANDAMASES. Gana 10 puntos. Bruna, por su parte, escribe ANTIDEMOCRÁTICAMENTE. Consigue 20 puntos.*
*Jugada 4. Bruna elige ahora una nueva A y una I. Ninguno de los dos consiguen hallar una palabra que contenga 4 letras A más D, I, M.*
*Se acaba la ronda. Bruna va por delante con 42 puntos ante los 36 de Albert. Bruna escoge una letra y comienza una nueva ronda.*



# EmparejasílaBo

2 a 8 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**
Las sílabas.
Marcadores.
Un saco de tela.

## Reglas

Se sacan al azar dos sílabas del saco y se ponen en el centro de la mesa a la vista de todos. Todos intentan hacer mentalmente una palabra formada por las dos sílabas y las dos letras que quiera, con la única condición que una de las letras debe ir entre las dos sílabas. El primer jugador que diga una palabra coge un marcador. Gana la partida el primero que llega a cinco marcadores.

# GraBagrama

4 a 10 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

Un diario.
Un rotulador fosforescente.
Marcadores.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se juega por parejas. Una persona de cada pareja subraya treinta palabras en una página de diario. Las deja ver a su pareja durante treinta segundos. Después va diciendo una palabra que tenga relación con cada una de las palabras subrayadas. Puede decir antónimos, sinónimos, palabras asociadas, lo que quiera. No puede hacer gestos, ni mímica ni señalar nada con los dedos. Y sólo puede decir una palabra por cada palabra subrayada. Ganan tantos puntos como palabras acertadas. Lo hacen todas las parejas y después se vuelven a jugar intercambiando los papeles de los miembros de cada pareja, con las mismas palabras o con una serie de treinta palabras nuevas.

Gana la pareja con más puntos.

Si se quiere hacer una partida más larga, después de que todas las parejas hayan jugado, se cambian las parejas hasta que todos hayan tenido todos los demás jugadores como pareja. Las dos personas de cada pareja cobran los mismos puntos. La persona que tiene más puntos gana.



# GrafosílaBo

2 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

Las sílabas.
Marcadores.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se sacan al azar dos sílabas del saco y se ponen en el centro de la mesa a la vista de todos. Durante un minuto todos escriben palabras formadas por una de las sílabas, cualquier letra y la otra sílaba. No es necesario que las sílabas sean también sílabas en las palabras creadas.

Al acabar el minuto todos cogen tantos marcadores como palabras han escrito más uno más por cada palabra que nadie más haya escrito. Gana el primero que llega a veinticinco marcadores.

# HilVanasílaBo

2 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

Seis letras A, D, I, O, S para cada jugador.
Las sílabas.

## Reglas

Se esparcen las sílabas en la mesa al alcance de todos los jugadores. El primer jugador elige una sílaba, dice una palabra que empiece por esa sílaba y la deja boca arriba a la vista de todos. Si la ficha tiene dos sílabas elige cuál utiliza. Después pasa el turno al jugador de su izquierda. Cada jugador elige una nueva sílaba, la pone detrás de las otras sílabas y dice por orden todas las palabras que se han dicho hasta entonces y al final una palabra que empiece con la sílaba que ha sacado.

Cuando un jugador se equivoca por primera vez coge una A y se la pone delante boca arriba. Es el primer jugador de la nueva ronda. Cuando una persona se equivoca por segunda vez coge una D, la tercera una I, la cuarta una O y la quinta una S. Cuando ha acabado la palabra ADIÓS se despide de la partida. Gana el último jugador que queda vivo.



# LarVagrama

2 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

El tablero de la plaza.
Las letras.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se llena todo el tablero con letras boca arriba, puestas al azar. Las letras sobrantes se dejan dentro del saco.

## Reglas

Durante dos minutos todos los jugadores deben anotar el máximo de palabras formadas por letras adyacentes ortogonalmente o diagonalmente, como mínimo de cinco letras. Las palabras se deben poder leer en orden. Una letra no puede formar parte de una misma palabra más de una vez, pero sí que puede formar parte de diferentes palabras. Cuando se acaba el tiempo, los jugadores leen las palabras que han encontrado.

Las palabras que ha escrito más de un jugador se anulan. Las otras valen:

| | |
|---|---|
| 5 letras | 1 punto |
| 6 letras | 2 puntos |
| 7 letras | 4 puntos |
| 8 letras | 6 puntos |
| 9 letras | 9 puntos |
| 10 letras | 12 puntos |
| 11 letras | 15 puntos |
| 12 letras o más | 20 puntos |

Se devuelven las letras al saco, se mezclan bien y se forma un nuevo tablero. Se hacen tantas rondas como jugadores hay. Al final gana el jugador que tiene más puntos.

Recomendamos a los jugadores más experimentados que intenten jugar a un solo un minuto cada jugada: probarán el estrés lingüístico.

# LarVasílaBo

2 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

## Material

El tablero de la arboleda.
Las sílabas.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se llena todo el tablero con las sílabas, colocadas al azar, una en cada árbol. Las fichas con una sola sílaba se deben poner boca arriba. No tiene importancia que el tablero no se llene del todo, pero sí es necesario que no queden árboles vacíos entre sílabas.

## Reglas

Durante dos minutos todos los jugadores anotan todas las palabras que encuentren (como mínimo de dos sílabas) formadas por sílabas adyacentes. Las sílabas se tienen que poder leer en orden. Una sílaba no puede formar parte de una misma palabra más de una vez, pero sí que puede formar parte de palabras diferentes. Cuando ha pasado el tiempo, los jugadores leen sus listas.

Las palabras que ha escrito más de un jugador no valen nada. Por las otras, los jugadores cobran los puntos siguientes:

| | |
|---|---|
| 2 sílabas | 1 punto |
| 3 sílabas | 3 puntos |
| 4 sílabas | 7 puntos |
| 5 sílabas | 15 puntos |
| 6 sílabas | 25 puntos |

No se tiene en cuenta el factor multiplicador de las franjas.

Se devuelven las sílabas al saco, se mezclan bien y se forma un nuevo tablero. Se hacen tantas rondas como jugadores haya. Al final gana el jugador que tiene más puntos.

Recomendamos a los jugadores más experimentados que intenten jugar a un solo minuto cada jugada: probarán el estrés lingüístico.



# LigosílaBo

3 a 8 JUGADORES

45 MINUTOS

## Material

Las sílabas.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se elige el primer jugador. Durante dos minutos va sacando sílabas del saco de una en una y las deja encima de la mesa boca arriba (las fichas de una sílaba) o por la cara que quiera (las fichas de dos sílabas). Lo hace al ritmo que quiera, aunque conviene que sea bastante rápido, una cada segundo o una cada dos segundos. Es conveniente que todos los jugadores saquen las sílabas a un ritmo parecido.

Los otros jugadores van cogiendo las sílabas que quieran sin girarlas y las ponen boca arriba en una pila delante de ellos. No pueden mirar más las sílabas de la pila hasta que acabe la ronda. Si se les cae la pila o está en desorden, no ganarán ningún punto. Sólo valen las sílabas que se ven.

Una vez pasado el tiempo, los jugadores giran la pila. Vuelven a girar las sílabas una por una, con cuidado, y leen las palabras que han formado. No es necesario que en cada palabra las sílabas estén en orden, pero no puede haber palabras mezcladas. Las sílabas que no forman palabra no se tienen en cuenta. Ganan puntos según la longitud de las palabras:

| | |
|---|---|
| 2 sílabas | 3 puntos |
| 3 sílabas | 6 puntos |
| 4 sílabas | 10 puntos |
| 5 sílabas | 15 puntos |

El jugador que pone las sílabas gana tantos puntos como el jugador que ha ganado más. Se juegan tantas rondas como jugadores hay. Gana el jugador que tiene más puntos.

# MalasílaBo

2 a 6 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**
Seis letras A, D, I, O, S para cada jugador.
Las sílabas.
Un saco de tela.

## Reglas

El primer jugador saca al azar una sílaba del saco, la deja por la cara que quiera (si tiene dos caras) en la mesa, dice una palabra que empieza por esa sílaba y la deja fuera de la vista de todos los jugadores. Todos los jugadores por turnos sacan una nueva sílaba y dicen por orden todas las palabras que se han dicho hasta entonces y al final una palabra que empiece con la sílaba que ha sacado. Las sílabas que se van dejando a un lado se deben mantener en el orden en que han aparecido.

Cuando un jugador se equivoca por primera vez coge una A y se la pone delante boca arriba. Es el primer jugador de la nueva ronda. Cuando una persona se equivoca por segunda vez coge una D, la tercera una I, la cuarta una O y la quinta una S. Cuando ha acabado la palabra ADIÓS se despide de la partida. Gana el último jugador que queda vivo.



# MásquememosílaBo

2 a 8 JUGADORES

20 a 40 MINUTOS

**Material**
Las sílabas.
Dos sacos de tela.

## Preparación

Se ponen las fichas con una sílaba en un saco y las que tienen dos en el otro. Se decide si se hará una partida corta, mediana o larga. Se sacan 36, 49 ó 64 fichas de cada saco al azar y se forman dos cuadrados de 6x6, 7x7 u 8x8 sílabas respectivamente. En uno estarán las fichas de una sílaba boca abajo y en el otro se colocan las fichas de dos sílabas tal y como salen del saco, sin tener en cuenta qué color queda oculto y cuál queda a la vista.

## Reglas

Por turnos, cada jugador gira una sílaba de cada cuadrado. Si puede formar una palabra, se las queda y gira dos más. Si no, las vuelve a poner en el mismo lugar y pasa el turno al jugador siguiente. La ficha de una sílaba la dejará siempre boca abajo, pero la de dos sílabas la puede dejar con el color que quiera boca arriba. Está claro que la sílaba que a partir de ahora estará en juego es la que queda en la parte inferior. La otra sólo hace de dorso.

Cuando no quedan sílabas encima de la mesa o cuando los jugadores están de acuerdo en que con las sílabas que hay no se podrán formar más palabras, se acaba la partida. Gana el jugador que tiene más sílabas.

# MemosílaBo

2 a 8 JUGADORES

20 a 40 MINUTOS

**Material**
Las fichas silábicas bicolores.
Un saco de tela.

## Preparación
Se ponen las fichas en el saco. Se elige con cuál de los dos colores de las sílabas se juega. Se decide si se hace una partida corta, mediana o larga. Se sacan 36, 49 ó 64 fichas del saco al azar y se forma un cuadrado de 6x6, 7x7 u 8x8 sílabas respectivamente, con las sílabas del color elegido boca abajo. Las sílabas del otro color no se tienen en cuenta, son únicamente los dorsos.

## Reglas
Por turnos, cada jugador gira dos sílabas. Si puede formar una palabra, se las queda y gira dos más. Si no, las vuelve a girar en el mismo lugar y pasa el turno al jugador siguiente.

Cuando no queden sílabas encima de la mesa o cuando los jugadores están de acuerdo en que con las sílabas que hay no se podrán formar más palabras, se acaba la partida. Gana el jugador que tiene más sílabas.



# OscílaBo

2 a 8 JUGADORES

30 MINUTOS

**Material**
Las sílabas.
Marcadores.
Un saco de tela.

## Reglas
Se sacan al azar dos sílabas del saco y se ponen en el centro de la mesa a la vista de todos. Todos intentan hacer mentalmente una palabra formada por una de las sílabas, cualquier letra y la otra sílaba. No es necesario que las sílabas sean también sílabas en la nueva palabra.

El primer jugador que dice una palabra gana un marcador. El primer jugador que consigue cinco marcadores gana la partida.

# ReBimemosílaBo

2 a 8 JUGADORES

15 a 45 MINUTOS

**Material**
Las sílabas.
Dos sacos de tela.

## Preparación
Se ponen las fichas de una sílaba en un saco y las de dos en el otro. Se elige con cuál de los dos colores de las sílabas se juega. Se decide si se hace una partida corta, mediana o larga. Se sacan 36, 49 ó 64 fichas de cada saco al azar y se forman dos cuadrados de 6x6, 7x7 u 8x8 sílabas respectivamente. En uno estarán las fichas de una sílaba boca abajo, con los dorsos vacíos a la vista. En el otro las sílabas del color elegido estarán boca abajo. Las sílabas del otro color no se tienen en cuenta, son únicamente los dorsos.

## Reglas
Por turnos, cada jugador gira una sílaba de cada cuadrado. Si no puede formar palabra, las vuelve a girar en el mismo lugar y pasa el turno al jugador siguiente. Si forma una palabra, se puede quedar las sílabas y girar dos más o bien puede arriesgarse a hacer un repique. Para hacer un repique debe girar una tercera sílaba del cuadrado que quiera. Si con las tres sílabas puede formar una palabra se las queda y puede jugar dos veces más. Si no consigue formar ninguna palabra de tres sílabas, no gana nada: vuelve a dejar las tres fichas giradas boca abajo en el mismo lugar y pasa el turno al jugador siguiente.

Cuando se acaban las sílabas de un cuadrado o cuando los jugadores están de acuerdo en que con las sílabas que hay no se podrán formar más palabras, se acaba la partida. Gana el jugador que tiene más sílabas.



# SemBradograma

2 a 6 JUGADORES

45 MINUTOS

**Material**
Las letras.
Las sílabas.
Marcadores.

## Reglas
Se ponen las letras boca arriba en un lado de la mesa y las sílabas en el otro lado, al alcance de todos los jugadores. El primer jugador coge una letra y la sílaba que quiera y dice una palabra que las contenga. El jugador de su izquierda elige una nueva letra y dice una palabra que contenga las dos letras y la sílaba. El jugador siguiente elige una nueva letra y dice una palabra que contenga las tres letras y la sílaba. Se va jugando de la misma manera hasta que nadie puede formar una nueva palabra. El último jugador en hacerlo gana un marcador.

A partir del momento en que se forma una palabra de diez letras, el jugador que tiene el turno tiene un minuto para encontrar la nueva palabra.

No se puede repetir una misma palabra en una ronda de juego.

Las letras y sílabas utilizadas se retiran del juego. Cuando un jugador llega a cinco marcadores, gana la partida.

2 JUGADORES

30 MINUTOS

# SuBBugrama

## Material

El tablero de Verbalia.
Las letras.
Dos sacos de tela.
Papel y lápiz.

## Preparación

Se pone el tablero en el centro de la mesa. Se ponen las vocales en un saco y las consonantes en el otro. Un jugador coge diez vocales al azar y el otro diez consonantes. Se elige quién empieza.

## Reglas

El jugador que tiene el turno escribe diez palabras que empiecen por sus diez letras, cada una con una categoría gramatical, nombre, adjetivo o verbo. Los nombres se deben escribir en singular, los adjetivos en masculino singular y los verbos en infinitivo.

Pone las letras de una en una en el mar, en el ángulo inferior izquierdo del tablero y las va lanzando al tablero mediante un golpe seco con los dedos índice y pulgar, con el objetivo de hacerlas llegar a una comarca de la categoría gramatical deseada. Es suficiente que la letra toque la comarca para ser válida. El recuento se hace al final de los diez lanzamientos. Las letras que están totalmente fuera del país no dan ningún punto. Cada letra que está dentro del tablero cobra un punto multiplicado por el valor de la comarca, si la categoría gramatical de la palabra que representa no se corresponde con la comarca. Si la categoría se corresponde, el jugador gana cuatro puntos multiplicados por el valor de la comarca. Estos puntos son provisionales y la tirada del adversario los puede modificar. Una vez anotados los puntos, el otro jugador lanza sus diez letras también desde el ángulo inferior izquierdo con el objetivo de echar fuera las letras adversarias y que las suyas queden dentro del tablero. Si consigue que después de los diez lanzamientos, haya más letras suyas que del otro jugador en el tablero, le reducirá la puntuación a la mitad. Si no lo consigue, el otro jugador anotará el doble de puntos.

Si los jugadores quien practicar un juego más agresivo, pueden puntuar las partidas de otra manera: el jugador que ha escrito las diez palabras cobra por las letras que han quedado en el tablero después de los diez lanzamientos del otro jugador. Se cambian las tornas. El jugador que ha intentado echar fuera las letras del otro, ahora escribirá diez palabras con sus letras e intentará hacer el máximo de puntos. Se devuelven las letras a los sacos correspondientes y se juega una segunda ronda. El jugador que tenía las vocales, ahora jugará con las consonantes y el que tenía las consonantes, ahora lo hará con las vocales.

Al final de la partida, gana quien tiene más puntos.



# SuBleVograma

2 a 6 JUGADORES

45 MINUTOS

## Material

Las letras.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Todos los jugadores cogen diez letras del saco y las dejan delante de ellos a la vista de todos. El primer jugador pone una palabra de cuatro letras en la mesa y coge cuatro para volver a tener diez. Cobra los puntos de su palabra.

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo. El jugador que cree que puede formar una palabra de una letra más larga lo dice y tiene cinco segundos para formarla, con las letras de la palabra de la mesa y una de las de su mano. Las letras de la palabra formada siempre se pueden mezclar. Si no lo consigue, queda eliminado de la ronda. Cobra los puntos correspondientes y coge nuevas letras para volver a tener diez.

Un jugador no puede formar dos palabras seguidas.

A partir del momento en que se forma una palabra de diez letras, el jugador que pide turno tiene un minuto para encontrar la nueva palabra. Si no lo consigue, queda eliminado de la ronda.

Cuando todos pasan, se acaba la ronda. Se ponen las letras en el saco. Cada jugador coge diez y se hace otra ronda, que la empieza el jugador a la izquierda del que ha empezado la anterior. Se hacen tantas rondas como jugadores hay. El jugador con más puntos gana la partida.

## Puntuación

Los jugadores anotan los puntos que han hecho por las palabras formadas:

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 7 puntos |
| 8 letras | 10 puntos |
| 9 letras | 15 puntos |
| 10 letras | 25 puntos |
| 11 letras | 35 puntos |
| 12 letras | 50 puntos |
| 13 letras | 65 puntos |
| 14 letras | 80 puntos |
| 15 letras o más | 100 puntos |

# TaBugrama

**2 a 8** JUGADORES

**45** MINUTOS

## Material

Las letras.
Un saco de tela.
Papel y lápiz.

## Reglas

Se sacan diez letras del saco y se ponen boca arriba en el centro de la mesa, son las letras "buenas". Se sacan cuatro más, las letras "malas", que se ponen también boca arriba separadas de las otras.

Ningún jugador puede tocar las letras. Durante un minuto, los jugadores deben escribir tantas palabras como puedan que contengan algunas o todas las letras "buenas" y que no tengan ninguna de las "malas". Los verbos deben estar en infinitivo, los adjetivos deben estar en masculino singular y los nombres no pueden ser plurales ni femeninos, a no ser que signifiquen cosas diferentes (se puede poner SASTRE o SASTRA, pero no las dos palabras).

Los jugadores leen y validan las palabras que han escrito y anotan los puntos conseguidos. Las letras utilizadas se retiran del juego y se cogen catorce más del saco. Cuando no queden letras suficientes se acaba la partida. Gana quien tiene más puntos.

## Puntuación

Los jugadores anotan los puntos que han hecho por las palabras escritas:

| | |
|---|---|
| 4 letras | 1 punto |
| 5 letras | 2 puntos |
| 6 letras | 4 puntos |
| 7 letras | 7 puntos |
| 8 letras | 10 puntos |
| 9 letras | 15 puntos |
| 10 letras o más | 25 puntos |

Las palabras que únicamente ha escrito un solo jugador cuentan como si tuvieran una letra más. Las palabras que contienen todas las letras "buenas", cuentan como si tuvieran dos letras más. Las palabras formadas exclusivamente con las letras "buenas" valen 50 puntos.



# Lista de recomendaciones, VerBigracia

**V**

**Si juegas con gente que domina poco el español**

Voleograma
AdiVinagrama
Bordagrama
MemosílaBo

**E**

**Si sabes español pero nunca terminas los crucigramas**

CaVilagrama
ChaVograma
EmparejasílaBo
GrafosílaBo

**R**

**Si sois mucha gente**

BananasílaBo
Bandadagrama
LigosílaBo
TaBugrama

**B**

**Si juegas sólo con tu pareja**

ABrazagrama
BimemosílaBo
BordasílaBo
ReBimemosílaBo

**I**

**Si quieres jugar con niños pequeños**

Votagrama
ABocagrama
ChaValotesílaBo
HilVanasílaBo

G

**Si tienes menos de media hora**

VelosílaBo
BrazaletesílaBo
CuadrisílaBo
LarVagrama

R

**Si quieres jugar sin reloj**

ABejosílaBo
ArBoledasílaBo
Buguigrama
Buscador

A

**Si tienes más memoria que un lápiz de ídem**

GraBagrama
MásquememosílaBo
MemosílaBo
ReBimemosílaBo

C

**Si no tienes ni papel ni lápiz ni ganas de escribir**

Blufigrama
Bordeagrama
OscílaBo
SemBradograma

I

**Si no tienes el diccionario a mano ni conexión ni cobertura**

Barajagrama
Bordagrama
CleptosílaBo
SuBBugrama

A

**Si juegas con expertos y amantes de los grandes retos**

BlufisílaBo
ByeByegrama
CaBalgagrama
DoBlograma

# Verbalia Juegos

Màrius Serra  Oriol Comas

Primera edición en español 2011
© 2011 Màrius Serra y Oriol Comas
Todos los derechos reservados

Ilustraciones: Elena Feliu
Diseño gráfico: Jordi Roca
Traducción al español: Francisco Franco Garea

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es