

ABRA PALABRA

REGLAMENTO

📖 2-6

🕒 15'

👤 8+

Todo el mundo sabe que un buen mago no revela sus trucos. Lo que no sabe tanta gente es que la verdadera magia reside en las palabras que usan para realizarlos.

¡ÁBRETE SÉSAMO! ¡ALOHOMORA! ¡ABANIBÍ ABOEBÉ!

¡SUPERCALIFRAGILISTICOESPIALIDOSO!

Los magos y magas del mundo se inventan palabras muy locas para realizar sus hechizos y conjuros, tratando de ocultar al resto de la humanidad su secreto más secretísimo. Que realmente cualquier palabra puede ser mágica... si sabes cómo utilizarla.

Casa, tejón, esternocleidomastoideo...
¡Cualquier palabra! ¿Te atreves a comprobarlo?

COMPONENTES

94 Cartas de Letra, divididas en
Vocales y Consonantes.

6 Cartas de Ayuda.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser la primera persona en quedarse sin cartas en la mano.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Separad las cartas de **Vocales** (tienen el conejito en el dorso) de las de **Consonantes** (tienen al mago en el dorso) formando dos mazos.

Barajad cada uno por separado y entregad a cada persona **4** cartas de **Consonante** y **3** de **Vocal**.

La última persona que haya visto o realizado un truco de magia será quien comience, aunque también podéis sortearlo. Esa persona tomará una carta de cualquiera de los dos mazos a su elección (**Consonantes** o **Vocales**) y la colocará en el centro de la mesa. Será la **Letra** inicial.

¡Es el momento de que hagáis vuestra magia!

CÓMO SE JUEGA

Las personas irán jugando cartas de su mano, en turnos sucesivos y en sentido horario, tratando de formar palabras en una única fila y columna.

En su turno, cada persona baja una **Letra** de su mano y la coloca junto a las que ya hay en la mesa, en cualquiera de los **4** extremos libres de las cartas que se han jugado previamente. Esto es delante o detrás en la fila y arriba o abajo en la columna.

Solo puede haber una fila de **Letras**. Del mismo modo, solo puede haber una columna de **Letras**.

Cuando la primera persona coloca la primera **Letra** junto a la **Letra** inicial, puede decidir hacerlo en cualquiera de sus lados, iniciando así la fila o la columna. Una vez colocada debe decir la palabra que contiene esa cadena de **Letras**.

¡ÓPALO!



inicia la fila

El turno pasa entonces a la persona situada a su izquierda, quien elige si juega su letra en cualquiera de los extremos de la fila, formando una nueva palabra con la cadena de **Letras** resultante (pudiendo repetir la palabra que ya se había dicho), o si inicia la columna.

¡SOPLAR!



*Continúa con la fila
pero dice otra palabra*

El turno pasa a la persona situada a su izquierda y hace lo propio. Una vez existen una fila y una columna, no puede iniciarse ninguna fila o columna adicional.

¡PUEBLO!



*Ha decidido iniciar
la columna.*

Cuando una persona coloca una **Letra**, debe decir una palabra que contenga la cadena de **Letras** que forma.



Esta palabra debe seguir las siguientes reglas:

- Ser una palabra incluida en el diccionario de la RAE. Se aceptan formas verbales.
- No puede ser un nombre propio, acrónimo, una marca o una palabra inventada.
- Debe tener un mínimo de 4 letras.
- Debe poder leerse de izquierda a derecha o de arriba abajo.
- No puede contener las letras K o W ya que no se incluyen entre las cartas del juego.

Si la persona en turno no consigue o no puede formar una palabra con las **Letras** de su mano, debe tomar una carta de uno de los dos mazos a su elección y llevarla a su mano, terminando su turno en ese momento.

COMPLETAR UNA PALABRA

Cuando una persona consigue completar una palabra, retira todas las **Letras** que la componen, salvo la que forme parte de la fila o la columna no completada, y las descarta.

Si tuviera que retirar todas las cartas de la mesa, elige una y la mantiene en la mesa como nueva **Letra** inicial.

A continuación, **jugará un nuevo turno**.

Cuando no haya una fila, pero sí una columna, cualquier **Letra** de la columna se puede usar para, al jugar una **Letra** en uno de sus lados, formar una nueva fila. Lo mismo sucede a la inversa.

¡PUJA!



¡EMPUJAR!



¡SOPLA!



¡COPLA!

Formo palabra, retiro cartas
y es mi turno de nuevo.

ACCIONES Y PROHIBICIONES

Cada Letra tiene una acción o prohibición asociada. Existen 3 tipos:

Opcionales

No son acciones de obligatorio cumplimiento, depende de la persona que la juega el realizar o no la acción.



SUSTITUCIÓN

Puede jugarse esta **Letra** en el lugar que ocupa otra sobre la mesa, descartando dicha **Letra**. Se debe decir una palabra válida. Si la **Letra** pasa a formar parte de la fila y la columna al mismo tiempo, se debe decir una palabra válida para cada una.



AMPLIACIÓN

Se puede jugar una segunda **Letra** directamente de la mano, sin aplicar su acción. Esta segunda **Letra** no tiene que estar necesariamente unida a la primera **Letra**. Se puede colocar en cualquiera de los extremos de la fila o la columna. Se debe decir una palabra válida por cada letra colocada.



EXTENSIÓN

Se puede abrir **la fila o la columna** en el punto que se desee para incluir esta **Letra**. Para ello, se deben separar las **Letras** entre las que se quiera incluir, desplazándolas horizontal o verticalmente, para generar un espacio en el que colocar la **Letra**.

Obligatorias

Son acciones o prohibiciones de obligado cumplimiento.



PROHIBICIÓN

La **Letra** jugada no puede colocarse junto a esta **Letra**.



ROBO OBLIGATORIO

La siguiente persona en turno debe tomar una carta de uno de los mazos, a su elección, antes de comenzar su turno.



ROBO DIRIGIDO

La persona que juega esta carta elige qué persona toma una carta de uno de los mazos en ese momento. Esa persona puede elegir el mazo.

Especiales

Son las únicas cartas que no tienen **Letra**.



COMODÍN

Puede usarse como cualquier otra **Letra**, **Vocal** o **Consonante**, independientemente del mazo al que pertenezca. Al jugarse, debe indicarse la **Letra** elegida. Se mantendrá hasta que sea descartada. En ningún caso pueden elegirse las **Letras** K o W puesto que no están incluidas en el juego.

FINAL DE LA PARTIDA

La primera persona que se quede sin cartas en la mano, habrá ganado la partida.

¿Qué ocurre si nadie es capaz de jugar una carta en su turno?

Al completarse una vuelta sin que nadie juegue una nueva carta, se retiran todas las cartas de la mesa y la persona en turno toma una carta de cualquiera de los dos mazos a su elección y la coloca en el centro de la mesa. Será la nueva Letra inicial.

¿Qué ocurre si no quedan cartas en alguno de los mazos?

En ese caso, barajad el descarte y formad un nuevo mazo de **Vocales** o **Consonantes** según corresponda.

CRÉDITOS

Autoría: **Helena Lobo**

Ilustraciones: **Ramón Redondo**

Dirección editorial: **David Vaquero**

Producción: **Álex Garcigregor**

Revisión: **Llubí y Álex Garcigregor**

Diseño Gráfico y Maquetación:

TEMPUS FUGIT STUDIO **Ramón Redondo**



Agradecimientos a todos los testeadores y en especial a: Carlos, Pablo, Iván, Borja, Lena, Jorge, Alicia, Bárbara, Rubén y Álvaro. A la familia y amigos por su apoyo. Y a las Asociaciones: Caballeros templados, Círculo de Isengard, Centinelas de la Balsa y LUDO.

Editado por:

tranjisgames.com

info@tranjisgames.com

    @tranjisgames

©2025 TRANJIS GAMES, S.L.
(B-87478038) Calle del Clavo 14,
Rivas Vaciamadrid, 28522. Madrid.

