

# CRUCIGRAMARIUS

MARIUS SERRA

JUEGO

ORIOI COMAS

## REGLAS DE JUEGO



El 21 de diciembre de 1913 se publicó en Nueva York el primer crucigrama. El invento triunfó porque tenía la virtud de dar una forma nueva a diversos mecanismos que ya existían en la tradición del juego verbal.

El precedente más claro del crucigrama es el denominado cuadrado mágico, formado con palabras bifrontes como SATOR y ROTAS o AREPO y OPERA a partir de un eje cruciforme central ocupado por el palíndromo (o capicúa) TENET.

La primera inscripción con el cuadrado mágico apareció en una excavación del condado inglés de Gloucester en 1868, pero posteriormente se hallaron más en Mesopotamia, Pompeya, Budapest o los Balcanes. Se cree que era un amuleto. El enigmista italiano Salvatore Chierchia descubrió cinco palabras de una leyenda en lengua quechua que forman un cuadrado mágico.

La escritura jeroglífica de los egipcios también disparó la imaginación de los descifradores de enigmas. Hasta que en 1826 Champollion reconstruyó su código, los dos primeros textos de la Piedra de Rosetta eran criptogramas como los que Edgar Allan Poe incluye en su famoso cuento “El escarabajo de oro”.

Al llegar al 2000, mientras algunos discutían sobre si siglo y milenio acababan de empezar o terminar, nació Verbalia, el país de los verbívoros. Diez años más tarde Verbalia se convirtió en un conjunto de juegos reunidos verbales basados en la combinación de sílabas y letras. Ahora el Crucigramàrius da un paso más allá y permite adentrarse en el mundo de los dobles sentidos. Además de poner a prueba tu ingenio con montones de enigmas verbales de diversos tipos, este juego te ofrece los instrumentos para saber resolverlos y aprender a elaborar más.

Es un juego apto para verbívoros iniciados y también para la gente que nunca ha conseguido terminar un crucigrama.

# CRUCIGRAMÀRIUS

UN JUEGO DE MÀRIUS SERRA Y ORIOL COMAS PARA JUGAR DE 1 A 6 JUGADORES

El objetivo del juego es completar un cartón con cinco palabras. Las letras se consiguen planteando y resolviendo retos lingüísticos como los populares crucigramàrius. No bastará con hacerlo mejor que los demás porque las letras ganadas se deberán pagar con admiración y la capacidad de admirar en ocasiones es escasa.

## MATERIAL



216 tarjetas con retos verbales que permiten ganar letras, vocales por un lado y consonantes por el otro.



12 comodines.



1 dado de reto.



72 admiraciones.



256 letras.\*



Solucionariu.



20 cartones con cinco palabras de cinco letras por una cara y de seis por la otra.



Reglas.

Conviene tener cerca un diccionario (en papel o digital) y un cronómetro. Muchos jugadores querrán tener a mano papel y lápiz.

\* Como en muchos juegos lingüístico, en “Crucigramàrius, El juego” las tildes no se tienen en cuenta. Eso sí, las palabras de los cartones están acentuadas. Que ya se hayan agotado las fichas de una letra determinado no impide continuar jugando. Si precisamos de esa letra en concreto para completar un cartón del Crucigramàrius se puede coger prestada de cualquier otro juego lingüístico, como por ejemplo “Verbalia Juegos”, o bien se pueden usar monedas, papelitos u otros objetos que la representen.





## PREPARACIÓN

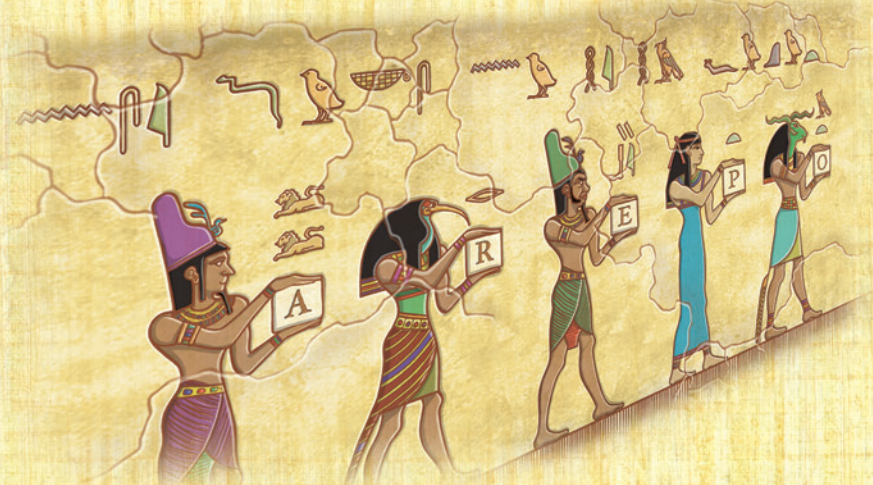
Se barajan los cartones con las palabras y se reparten dos a cada jugador. Se decide si la partida será corta o larga. Hay cuatro modalidades posibles. La más larga se juega a completar las cinco palabras del cartón por la cara que son de seis letras. La más corta se juega a completar sólo tres palabras del cartón por la cara que contiene palabras de cinco letras.



Para algunos retos será mucho mejor controlar el tiempo de respuesta. Los jugadores pueden acordar que uno de ellos se encargue del cronómetro, una vez se haya decidido cuánto tiempo se dan para resolver cada reto. Hay que pactarlo de entrada, porque para algunos un minuto puede ser poco y para otros demasiado.



Cada jugador escoge uno de los dos cartones y descarta el otro. También coge una pantalla, dos comodines y 12 admiraciones. Todo lo oculta tras la pantalla. En el centro de la mesa se coloca el montón de tarjetas con los retos verbales, las letras esparcidas boca arriba y el dado de reto. Los materiales que no se usan se devuelven a la caja. Se elige al azar quién tiene la primera mano.



## SECUENCIA DE UN TURNO DE JUEGO

- 1 Quien tiene la mano se pide Vocal o Consonante.
- 2 Tira el dado de reto.
- 3 Toma al azar cualquier tarjeta del montón que no sea la primera y lee el reto que le ha tocado de la cara V o C según haya pedido vocal o consonante.
- 4 Lanza el reto que marca el dado. Si es "Elige un reto", escoge el reto que le apetezca.
- 5 Todos los jugadores (incluido el que ha lanzado el reto, excepto en el caso de "Elabora un crucigramarius", véase más abajo) pueden responder al reto. Para hacerlo deben poner una admiración en el centro de la mesa. Pueden suceder cinco cosas:

**5A. Sólo un jugador (que no es el que ha lanzado el reto) acepta el reto.** Pone una admiración sobre la mesa y responde. Si acierta coge las letras correspondientes a la solución del reto planteado en la tarjeta y las coloca tras su pantalla. El jugador que tiene la mano se queda las admiraciones que estén en el centro de la mesa.

**5B. Diversos jugadores ponen una admiración sobre la mesa, y ninguno de ellos es el jugador que ha lanzado el reto.** Este jugador pide si alguien quiere subir más la apuesta. Cada jugador puede poner como máximo dos admiraciones más. Si al final hay más de un jugador que ha puesto el número más alto de admiraciones, estos jugadores escriben la respuesta en un papel y lo muestran a la vez. Los que aciertan se quedan las letras que marca la tarjeta. El jugador que lanzó el reto se queda las admiraciones que haya en el centro de la mesa. Si un jugador no sigue poniendo admiraciones para igualar la apuesta de los otros pierde las que había puesto.





**5C. Diversos jugadores ponen una admiración sobre la mesa y uno de ellos es el que ha lanzado el reto.** Este jugador pide si alguien quiere subir la apuesta. Cada jugador puede poner como máximo dos admiraciones más. Si al final hay más de un jugador que ha puesto el número más alto de admiraciones, estos jugadores escriben la respuesta en un papel y lo muestran a la vez. Los que aciertan se quedan las letras que marca la tarjeta. Si un jugador no sigue poniendo admiraciones para igualar la apuesta de los otros pierde las que había puesto. Las admiraciones se quedan en el centro de la mesa para la jugada siguiente.

**5D. Sólo el jugador que ha lanzado el reto pone una admiración sobre la mesa. Si acierta el reto se queda las letras que marca la tarjeta.** Si no, nada. Sea como sea, su admiración permanece en el centro de la mesa para la jugada siguiente.

**5E. Ningún jugador pone admiración alguna sobre la mesa, porque no saben la respuesta, porque no les quedan admiraciones o por cualquier otro motivo.** En este caso se acaba el turno y el jugador que tiene la mano lo pasa al jugador de su izquierda.

¡Atención! Si un jugador se queda sin admiraciones no podrá responder a los retos que lancen los otros jugadores.

**6** Además, en cualquier momento de su turno, el jugador que tiene la mano si lo desea puede cambiar cuatro o más letras sobrantes por cualquiera que le convenga, con una condición: las letras que devuelve deben formar una palabra. Si devuelve una palabra de cuatro o cinco letras puede cambiarlas por una letra, si con las que devuelve forma una palabra de seis o más letras puede cambiarlas por dos letras. No hay límite en el número de palabras que un jugador puede cambiar por letras en su turno de juego.

**7** Pasa la mano al jugador de su izquierda.

## RETOS VERBALES

Hay cinco tipos de retos verbales diferentes, todos ellos planteados en las tarjetas de Vocales y Consonantes.

### RESUELVE EL CRUCIGRAMARIUS

Lee el enunciado en voz alta. No leas las letras que da, esta pista es sólo para tus ojos.

*Ejemplo. Íñigo tiene la mano y se pide consonante. En el dado de reto le sale Resuelve el crucigramarius. Coge una tarjeta y lee en voz alta el crucigramarius de la cara C: "Le ataques de maneras distintas (8 letras)" sin dar la pista que hay en la tarjeta. Ningún jugador pone admiración alguna. Íñigo sí que pone una sobre la mesa y gracias a la pista suplementaria de las cinco consonantes adivina la solución: DISPARES. Coge las consonantes D, S, P, R, S y las pone tras su pantalla, cubriendo con ellas las letras que puede de su cartón. Pasa el turno al jugador de su izquierda. La admiración se queda encima de la mesa para la jugada siguiente.*

### HALLA UN ANAGRAMA

Lee en voz alta el topónimo con cuyas letras hay que componer un anagrama. ¡Atención! Un anagrama correcto podría no coincidir con los que constan en el Solucionarius, porque en ocasiones hay muchos. En este caso, habrá que comprobar en el diccionario que sea una palabra válida. Lo son todas las palabras de la lengua, incluidas las formas verbales y las flexiones de número y género. Los jugadores decidirán si aceptan variantes dialectales o americanismos.

*Ejemplo. Juan Carlos tiene la mano y se pide vocal. En el dado de reto le sale Halla un anagrama. Coge una tarjeta y lee en la cara V el topónimo con cuyas letras hay que componer un anagrama: "MENORCA". Sólo Pepa pone una admiración sobre la mesa y dice rápidamente: "COMERÁN". Gana las vocales O, A, E y las coloca tras su pantalla, cubriendo con ellas las letras que puede de su cartón. Juan Carlos se queda la admiración.*





## DEFINE LA PALABRA OCULTA

Lee la palabra oculta de la tarjeta y las tres posibles definiciones.

*Ejemplo. Juan Carlos tiene la mano y se pide vocal. En el dado de reto le sale Define la palabra oculta. Coge una tarjeta y lee en voz alta la palabra oculta en la cara V: "FLETÁN, A. Inflamación de la piel, B. Pez osteíctio, C. Propietario de navío. Íñigo, Pepa y Carles ponen una admiración sobre la mesa. Juan Carlos pide si alguien quiere poner más. Nadie más sube la apuesta. Íñigo y Carles escriben A y Pepa escribe C. Como la solución es la segunda definición, nadie gana las letras E y A. Juan Carlos gana las tres admiraciones.*



## DI UNA PALABRA

Lee la condición que debe cumplir la palabra. Son válidas todas las palabras de la lengua, incluidas las formas verbales y las flexiones de número y género. Los jugadores decidirán si se aceptan variantes dialectales o americanismos. Las palabras deben cumplir la condición con exactitud. Por ejemplo, si se pide un adjetivo de 9 letras con una E, TEMERARIO no es respuesta válida, porque no tiene una E sino dos. Cada jugador gana las vocales o consonantes de la palabra que ha dicho. **Si en un reto para ganar Consonantes un jugador dice una palabra con K o W puede coger cualquier consonante.**

*Ejemplo. Íñigo tiene la mano y se pide vocal. En el dado de reto le sale Di una palabra. Coge una tarjeta y lee en voz alta el reto de la cara V: "Palabra de siete letras sin A ni C". Él mismo, Juan Carlos, Pepa y Carles ponen una admiración sobre la mesa. Íñigo pide entonces si alguien va a poner más. Él mismo, Pepa y Carles ponen una segunda admiración, y Juan Carlos no (aunque no por eso deja de perder la primera que ya puso). Íñigo escribe TARJETA, Pepa REPITEN y Carles LIBROS. Íñigo ha escrito una palabra que sí contiene A y Carles una de seis letras, de modo que no ganan ninguna vocal. Pepa gana E, I, E (por REPITEN). Las siete admiraciones se quedan sobre la mesa para la jugada siguiente.*



## ELABORA UN CRUCIGRAMARIUS

¡Te ha tocado ejercitar la imaginación! Tienes que crear un crucigramarius que oculte la palabra que consta en la tarjeta. Para hacerlo debes utilizar tres de las diversas pistas que lleva asociadas. Es decir, que tu definición de crucigramarius debe contener tres de esas palabras o expresiones. Cuando lo tengas pensado, plantéalo en voz alta y di también el número de letras. Los jugadores que crean saberlo podrán poner una admiración sobre la mesa. Si nadie lo acierta, pones tú una admiración sobre la mesa. Ahora bien, los otros jugadores pueden impugnar tu crucigramarius por dos motivos: a) porque no usaste tres pistas completas y b) porque no mantuviste la concordancia. Si se demuestra cualquiera de estas dos cosas, no cobrarás ninguna admiración (y serán devueltas a los jugadores que las pusieron). Las impugnaciones por concordancia prosperan cuando el género, el número o el tiempo verbal de planteamiento y respuesta son distintos (singular por plural, infinitivo por pasado). La impugnación sólo prospera si es evidente que falta un elemento o que falla la concordancia. Si la duda persiste gana el primero que pronuncie tres veces seguidas "tienes razón tú".

Es recomendable que los jugadores consensúen que actuarán con buenas intenciones, especialmente en relación a la rigidez al crear un crucigramarius. En las primeras partidas, es prudente plantearlos siempre mediante la fórmula "Puede ser... o...".

*Ejemplo. Íñigo tiene la mano y se pide vocal. En el dado de reto le sale Elabora un crucigramarius. Coge una tarjeta y, en la cara V, ve que debe definir un crucigramarius a partir de la palabra BRAZOS. Las pistas de ayuda son: "Son de mar, tatuados de marinero, acoger con los ... abiertos, quedarse de ... cruzados, huelga de ... caídos, musculados, llevar a alguien en". Tras meditar profundamente, Íñigo lanza: "Pueden ser de mar, musculados o estar caídos por huelga, de 6 letras". Nadie se anima a poner admiraciones porque no saben la respuesta. Íñigo se encoge de hombros y pone una admiración sobre la mesa que se acumula para la siguiente jugada.*





## FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida acaba al final del turno en que un jugador declara que ha completado las palabras correspondientes de su cartón (cinco en modalidad larga y tres en corta). Si quiere, puede utilizar uno o dos comodines para completarlo. Entonces se reparten los puntos:

- 5 puntos** para el jugador (o jugadores) que termina el cartón.
- 8 puntos** por cada palabra completada.
- 1 punto** por cada letra de las palabras no completadas.
- 1 punto** por cada tres letras sueltas, fuera de cartón.
- 1 punto** por cada tres admiraciones.
- 5 puntos** por haber utilizado un comodín.
- 15 puntos** por haber utilizado los dos comodines.

El jugador que tiene más puntos gana. Si hay empate, gana el jugador que haya completado más palabras de su cartón. Si persiste el empate, gana el jugador que tenga más admiraciones.

## REGLAS PARA EL JUEGO EN SOLITARIO

No se usan los comodines, las admiraciones ni la pantalla. El jugador decide cuánto tiempo se da para acabar el cartón. Puede resolver todos los retos excepto los de "Elabora un crucigramàrius". Si le sale, vuelve a tirar el dado de reto. Las tarjetas que contienen los enigmas que no ha resuelto las amontona separadas de las que sí que ha resuelto.

Al final de la partida añadirá 30 segundos por cada reto no resuelto.

En cada nueva partida intentará batir su récord de tiempo.



## CRÉDITOS

Crucigramàrius  
Primera edición, Septiembre 2013.  
© 2013 Màrius Serra y Oriol Comas. Reservados todos los derechos.  
Ilustraciones: David Parcerisa  
Dirección de arte y diseño: Jordi Roca

Los autores quieren agradecer a todas las personas que han probado el juego las buenas ideas que nos han dado. Y queremos mencionar especialmente la tarea de Anna Ferrer, los ojos verbívoros que han escudriñado todos los retos. Y a Pepa Fernández, sin cuyo amor por el lenguaje jamás hubiera existido el Crucigramàrius radiofónico de "No es un día cualquiera", en Radio 1.






## SECUENCIA DE UN TURNO DE JUEGO


- 1 Quien tiene la mano se pide Vocal o Consonante.
- 2 Tira el dado de reto.
- 3 Toma al azar cualquier tarjeta del montón que no sea la primera y lee el reto que le ha tocado de la cara V o C según haya pedido vocal o consonante.
- 4 Lanza el reto que marca el dado. Si es "Elige un reto", escoge el reto que le apetezca.
- 5 Todos los jugadores pueden responder al reto. Para hacerlo deben poner una admiración en el centro de la mesa.
- 6 En cualquier momento de su turno, el jugador que tiene la mano si lo desea puede cambiar cuatro o más letras sobrantes por cualquiera que le convenga.
- 7 Pasa la mano al jugador de su izquierda.





## RESULTADOS DEL DADO DE RETO

 **RESUELVE EL CRUCIGRAMARIUS**  
Lee el enunciado en voz alta.

 **HALLA UN ANAGRAMA**  
Lee en voz alta el topónimo con cuyas letras hay que componer un anagrama.

 **DEFINE LA PALABRA OCULTA**  
Lee la palabra oculta de la tarjeta y las tres posibles definiciones.

 **DI UNA PALABRA**  
Lee la condición que debe cumplir la palabra.

 **ELABORA UN CRUCIGRAMARIUS**  
¡Te ha tocado ejercitar la imaginación! Tienes que crear un crucigramarius que oculte la palabra que consta en la tarjeta. Para hacerlo debes utilizar tres de las diversas pistas que lleva asociadas.

 **ELIGE UN RETO**  
Escoge el reto que quieras.