2ª edición

el soneto

Reglas del juego

1. Introducción

Durante el que sería llamado Siglo de Oro, coinciden en la Villa y Corte de Madrid, apenas separados por unas calles, algunos de los mayores genios de la literatura universal, quienes compiten entre sí por el favor del público y la admiración de sus colegas. Y, aunque se trata de un círculo que exige colosales méritos para acceder, el Fénix de los Ingenios –Lope de Vega– organiza en honor de San Isidro un concurso público para que poetas noveles puedan codearse con ellos y –¿por qué no?– ganar un puesto en el Parnaso.

2. Objetivo del juego

En **El Soneto** los jugadores tomarán el papel de participantes en el concurso organizado por Lope de Vega e intentarán crear las palabras más valiosas posibles a lo largo del mismo, utilizando para ello las letras obtenidas en los famosos mentideros de Madrid. Tales palabras representan los poemas juzgados en el concurso y otorgarán premios a través de una serie de méritos entre los que se incluyen el uso de recursos estilísticos y la rima.

3. Componentes

1 tablero de juego

90 cartas de letra

6 cartas de género poético/categoría gramatical

24 cartas de literato

10 cartas de recursos poéticos

27 cartas de valedor

4 cartas de ayuda

1 poemario

4 cartas de orden de turno

1 reloj de arena

4 contadores de rima

4 contadores de puntos

4. Preparación

Ejemplo de preparación de una partida a 3 jugadores

A. En la **LIBRERÍA DE DON FRANCISCO DE ROBLES** se barajan y colocan boca abajo 3 de las 6 **CARTAS DE GÉNERO POÉTICO**. Las 3 cartas sobrantes se devuelven a la caja del juego.

B. En el **CORRAL DEL PRÍNCIPE** se barajan y colocan boca abajo las **CARTAS DE VALEDOR**, revelándose a continuación tantas como jugadores haya más una y colocándolas en fila junto a la parte superior del tablero.

C. En el marcador del **SONETO** se colocan en el lugar señalado los **CONTADORES DE RIMA** (cubos de madera) de todos los jugadores. Dos de las cartas de Lope de Vega se colocan –siempre con el lado del personaje visible– junto al nivel cinco del Soneto y las otras dos junto al noveno.

D. Junto a la parte inferior del tablero se colocan 4 de las 6 **CARTAS DE RECURSO POÉTICO** de una pluma, a elección de los propios jugadores. Las 2 cartas sobrantes se devuelven a la caja del juego. En la primera partida se recomienda utilizar el sinónimo, el antónimo, la anáfora y la concatenación.

E. Debajo de cada carta de recurso poético se colocan, barajadas y con el lado del personaje visible, todas las **CARTAS** de uno de los **LITERATOS**. Cada literato apoyará un recurso poético concreto.

F. En los **MENTIDEROS** de Madrid, se colocan barajados y boca abajo los distintos mazos de **CARTAS DE LETRA** con las que los jugadores crearán sus palabras:

- En las **LOSAS DE PALACIO**, las cartas de **ORO** (letras de escaso uso y dos sellos).
- En los **REPRESENTANTES,** las cartas de **PLATA** (letras de uso intermedio y un sello).
- En las **GRADAS DE SAN FELIPE,** las cartas de BRONCE (letras de uso frecuente, sin sellos).

Hecho esto, se revela un número de cartas de letra en función del número de jugadores:

- A 2 jugadores, 2 de oro, 3 de plata y 5 de bronce.
- A 3 jugadores, 2 de oro, 4 de plata y 6 de bronce.
- A 4 jugadores, 3 de oro, 5 de plata y 8 de bronce.

Estas cartas se colocan sobre la mesa donde los jugadores estimen que son más accesibles para todos.

Nota: Si en algún momento durante la partida se agota algún mazo de los mentideros, se baraja su descarte correspondiente para crear un nuevo mazo.

G. Los **CONTADORES DE PUNTOS** (discos de madera) se apilan aleatoriamente en la casilla cero del marcador de puntuación.

H. A un lado del tablero se colocan las **CARTAS DE ORDEN DE TURNO** (tantas como jugadores), ordenadas de menor a mayor con el 1 encima y el **RELOJ DE ARENA** de 2 minutos.

I. Finalmente, cada jugador toma un poemario, un lápiz (no incluido en el juego), una carta de ayuda y 6 cartas de letra al azar de los mazos de los mentideros: 3 de bronce, 2 de plata y 1 de oro, las cuales mantendrán boca abajo en su área de juego y sin mirarlas hasta el momento de utilizarlas para formar palabras.

5. Jugando

La partida se desarrolla a lo largo de 3 rondas de 3 turnos cada una. En cada turno, cada jugador intentará crear una palabra. En el poemario hay una casilla por turno (9 en total) y deben rellenarse obligatoriamente, de manera que si en algún turno un jugador no crea una palabra, o habiéndola creado no es válida, deberá tachar la casilla como turno transcurrido.

Cada turno consta de 2 fases, a ejecutar en el siguiente orden:

1. Crear una palabra.
2. Valorar una palabra.

1. CREAR UNA PALABRA

Cuando todo esté preparado, todos los jugadores tomarán simultáneamente todas sus cartas de letra en su mano e intentarán formar mentalmente con ellas la palabra más valiosa posible. Para ello, durante esta fase, cada jugador podrá coger una de las cartas de letra que se encuentran boca arriba sobre la mesa.

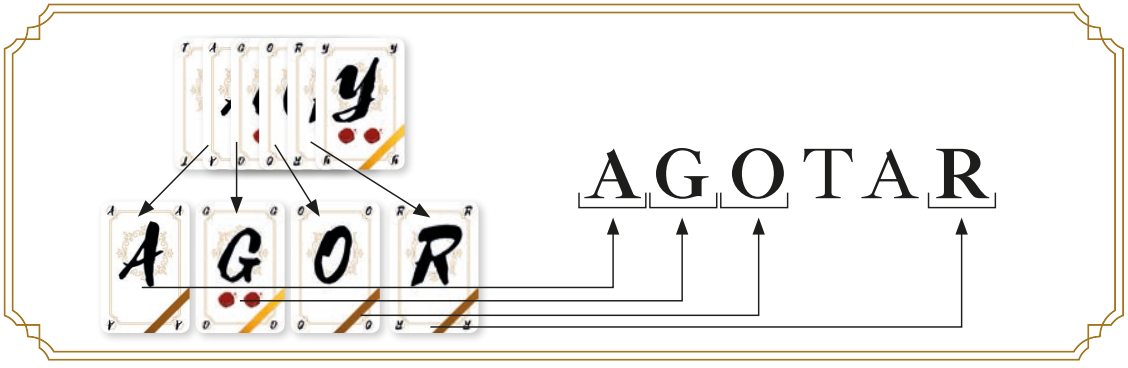
Además, cada jugador contará también con:

- Las cartas de literato que tenga en su área de juego con el lado de la vocal o del asterisco visibles (ver *Apoyo de literatos*, pág. 6).
- Las cartas de valedor que tenga en su área de juego (ver *Apoyo de valedores*, pág. 6)), pudiendo descartar solo una durante esta fase para coger una carta de letra de las que se encuentran boca arriba sobre la mesa.

A la hora de formar una palabra es muy importante que todos los jugadores tengan en cuenta que **no es necesario usar una carta por cada letra que contenga la palabra.**

Los jugadores también deben respetar las siguientes reglas para que una palabra se considere válida:

- Debe ser única: no se pueden repetir palabras ya escritas por otros o por uno mismo.
- Debe pertenecer a alguna de las categorías gramaticales admitidas en la ronda de juego.
- Debe contener un mínimo de 2 cartas de letra y un máximo de 6.
- Deber ser aceptada por la Real Academia de la Lengua.
- No debe ser un nombre propio.
- No debe ser un plural.
- No debe ser un verbo conjugado (sólo se admiten infinitivos).



Clara tiene en mano una T, una A, una G, una O, una R y una Y, y decide que su palabra en este turno será el verbo "agotar", para lo cual baja la A, la G, la O y la R. Podría bajar también la T, pero decide guardarla para algún turno posterior, pues sólo con la G tiene sellos suficientes como para obtener una carta de letra adicional (ver más adelante: SELLOS).

Cuando un jugador considere que ha creado su palabra, debe colocar las cartas de letra y literato usadas para ello boca abajo, coger la carta de orden de turno que le corresponda (la 1 si es el primero en hacerlo, la 2 si es el segundo, etc.) y colocarla sobre estas. Asimismo, debe colocar también boca abajo, a un lado de su área de juego, las cartas de letra que le queden en la mano. Si fuera el primer jugador en crear una palabra en el turno, debe además coger el reloj de arena y girarlo, limitando así a 2 minutos el tiempo del que disponen el resto de jugadores para crear su palabra. Si al agotarse el tiempo algún jugador no hubiera formado una palabra, no sumará ningún punto en ese turno, debiendo tachar la casilla correspondiente en su poemario.

2. VALORAR UNA PALABRA

En esta fase se procede a valorar las palabras de todos los jugadores que hayan conseguido crear una palabra dentro del tiempo establecido. Se empieza por aquél que tenga la carta de orden 1 y así sucesivamente. El jugador en turno debe entonces revelar las cartas de letra y literato que haya usado y escribir en su poemario la palabra que haya pensado. Si la palabra no resultara ser válida, la tachará y no sumará ningún punto ese turno.

Se recomienda escribir en el poemario las palabras válidas creadas por los demás jugadores. Para ello se pueden emplear las casillas situadas a la derecha de la casilla principal. Esto facilitará la tarea de crear rimas y usar recursos poéticos, y evitará que se repitan palabras.

Nota: las cartas de letra que los jugadores recuperen durante esta fase y también al final del turno deben colocarse siempre sobre las cartas de letra de su mano que mantienen apartadas boca abajo en sus respectivas áreas de juego. Los jugadores pueden mirar las cartas recuperadas antes de colocarlas boca abajo.

Una palabra podrá otorgar distintos premios a su creador según los siguientes criterios:

• PUNTOS POR NÚMERO DE CARTAS DE LETRA Y LITERATO USADAS: el jugador consigue puntos por número de cartas de letra y literato usadas conforme a la siguiente tabla:

2 cartas	3 cartas	4 cartas	5 cartas	6 cartas
1 punto	4 puntos	7 puntos	10 puntos	15 puntos

• SELLOS: los sellos se obtienen jugando cartas de letra plateadas (1 sello) y doradas (2 sellos), y creando palabras que pertenezcan a la categoría gramatical premiada con 1 sello en la carta de género poético vigente. Así, por cada 2 sellos obtenidos con su palabra el jugador puede robar una carta de letra de uno de los mentideros.

• APOYO DE VALEDORES: si la letra inicial de la palabra creada coincide con alguna de las que muestre uno de los valedores en juego (no es necesario haber jugado una carta con dicha letra), el jugador podrá tomar la carta de ese valedor. En caso de que la letra inicial figure en dos o más valedores, el jugador sólo podrá tomar la carta de uno de ellos. El jugador coloca en su área de juego, con el lado del personaje visible, la carta del valedor así obtenida.

• APOYO DE LITERATOS: el apoyo de Cervantes, Quevedo, Góngora y Tirso de Molina se obtiene si se genera un recurso poético entre la palabra recién creada y otra ya existente (valen propias y ajenas). En tal caso, se obtendrá la carta superior del literato asociado al recurso poético (o más, si se es capaz de crear una palabra que genere más de un recurso). El jugador coloca en su área de juego, con el lado de la vocal visible, las cartas de literato así obtenidas.

• LA RIMA: si la palabra recién creada produce rima consonante con otra de las ya existentes (propias o ajenas), el jugador avanzará en el marcador del Soneto en función de la categoría gramatical de la palabra que acaba de crear: 1 paso si es adjetivo o verbo, 3 pasos si es sustantivo. Al alcanzar los niveles 5 y 9 del Soneto, el jugador obtendrá una carta de Lope de Vega si aún hay disponibles (sólo hay dos en cada nivel).

Aunque solo se asocie a la rima, Lope de Vega es un literato más. Su carta se coloca por tanto en el área del jugador que la obtiene, con el lado del asterisco visible, y le permitirá duplicar cualquiera de las cartas de letra que utilice en un turno posterior (siempre que la palabra contenga dos veces esa letra, por supuesto).

6. Fin de turno o ronda

La partida consta de 9 turnos divididos en 3 rondas. Cada vez que finalice un turno cualquiera se deben realizar las siguientes operaciones:

- Descartar todas las cartas de letra usadas por los jugadores en la creación de palabras, amontonándose boca arriba por tipo (oro, plata y bronce). Las cartas de literato utilizadas vuelven a poder de su dueño, quien las dejará en su área de juego con el lado del personaje visible y no podrá volver a usarlas durante la partida. Cuando un jugador cree una palabra no válida, no perderá las cartas usadas: las cartas de letra volverán a su mano y las de literato a su área de juego, con el lado de la vocal o asterisco visible.
- Reponer tantas cartas de valedor como se hayan conseguido durante el turno, de manera que al comienzo del siguiente turno siempre haya tantas cartas de este tipo como jugadores más uno. Si se agotara el mazo de robo del Corral del Príncipe, se barajarán todos los valedores descartados hasta el momento para formar un nuevo mazo de robo.
- Devolver las cartas de orden de turno y el reloj de arena a su lugar junto al tablero.
- Cada jugador debe robar una carta de bronce de las Gradas de San Felipe.

Cuando finalice un turno que sea a la vez final de ronda (solo turnos tercero y sexto, en el noveno se omite), se debe hacer además lo siguiente:

- Descartar todas las cartas de letra desveladas que no se hayan tomado durante la ronda y revelar otras nuevas, tantas como se indica en la fase de preparación (en función del número de jugadores).
- Cambiar la carta de género poético en juego por la siguiente aún no desvelada.

7. Fin de partida y puntuación final

Una vez finalizadas las tres rondas, se determinará el vencedor. Para ello, a los puntos obtenidos durante la partida se añadirán los siguientes:

• PUNTOS POR RIMAS: el nivel alcanzado en el marcador del Soneto determinará los puntos obtenidos por rimas: tantos como el nivel alcanzado.

• PUNTOS POR VALEDORES: cada carta de valedor lleva aparejados un escudo (color) y un número, que según se combinen con otras cartas de valedor pueden aportar los siguientes puntos:

• Por cada 2 ESCUDOS iguales, se obtendrá 1 punto. Por cada 3 iguales, 3 puntos. Por cada 4 iguales (máximo), 6 puntos.
• Por cada ESCALERA de exactamente 4 números correlativos se obtendrán 8 puntos. La carta de Don Alfonso Romero es un comodín que valdrá por cualquier número del 1 y al 8.

Una misma carta de valedor se puede emplear para puntuar por ESCUDOS y por ESCALERA, pero no para puntuar más de una vez en la misma categoría.

• PUNTOS POR LITERATOS: cada grupo de 4 literatos distintos proporcionará 10 puntos. Cada 3 distintos, 6 puntos. Cada 2 distintos, 3 puntos. Y cada carta de literato que no pueda unirse a otra distinta proporcionará 1 solo punto. Las cartas de Lope de Vega se consideran comodines a la hora de formar estos grupos, pudiendo por tanto reemplazar a cualquiera de los demás literatos (Cervantes, Quevedo, Góngora o Tirso de Molina). Cada carta de literato solo se puede emplear en un único grupo.

Acabada la puntuación final, el jugador con más puntos acumulados ganará la partida. En caso de empate, ganará quien más cartas de literato haya conseguido; en su defecto, quien tenga mayor nivel en rimas y, por último, quien más valedores haya conseguido. Si aún así persiste el empate, los jugadores empatados compartirán la victoria.

Una vez concluida la partida, Clara, que juega con el color verde, calcula su puntuación final. A los puntos obtenidos durante la partida (34) ha de sumar:

- *10 puntos por haber alcanzado la casilla 10 en el marcador del Soneto.*
- *10 puntos por valedores, 2 por 2 escudos iguales y 8 por una escalera de 4 números correlativos.*
- *7 puntos por literatos, 6 por un grupo de 3 distintos y 1 por un literato suelto.*

Por tanto, la puntuación final de Clara es de 61 puntos.

8. Variante para expertos

Esta variante se recomienda para jugadores que ya hayan jugado varias partidas al Soneto y estén familiarizados con el juego. Los cambios propuestos son tres y afectan a la preparación, al fin de turno y a la puntuación final. Los jugadores son libres de aplicar todos estos cambios o solo algunos, pudiendo además combinarlos como quieran.

Preparación
Los jugadores se ponen de acuerdo para usar uno o más recursos poéticos de 2 plumas (los más difíciles) de entre los 4 a elegir. Al usar al menos un recurso poético de 2 plumas, dos de las tres cartas de género poético deben ser la Oda y la Sátira (también señaladas con 2 plumas).

Fin de turno
Los jugadores no roban cartas de bronce de las Gradas de San Felipe. En consecuencia, deberán gestionar con más cuidado su mano de cartas de letra, intentando no gastar todas en el mismo turno, ya que dispondrán de menos cartas durante la partida.

Puntuación final
A la hora de puntuar los literatos obtenidos, si un jugador tuviera 2 cartas de Lope de Vega en su poder no podrá asignar ambas a un mismo grupo de literatos. De este modo, para poder puntuar más por literatos será necesario hacer mayor uso de los recursos poéticos.

9. Ejemplo de turno

Ha finalizado el tercer turno de la partida entre Clara, Ignacio y Jimena, y toca cambio de ronda, de manera que todos ellos devuelven al descarte sus cartas de letra usadas en ese turno y voltean las cartas de literato que hayan utilizado, aunque ya no les servirán para el resto de la partida. Jimena, encargada de la preparación, procede a descartar todas las cartas de letra desveladas que siguen en la mesa, y a revelar una nueva carta de género poético en la Librería de Francisco De Robles, saliendo ELEGÍA, género que sólo admite dos categorías gramaticales: SUSTANTIVO (premiado con un sello) y ADJETIVO.

A continuación, al ser 3 jugadores, Jimena roba de los mentideros y coloca boca arriba en la mesa las siguientes cartas de letra: 6 de bronce, 4 de plata y 2 de oro.

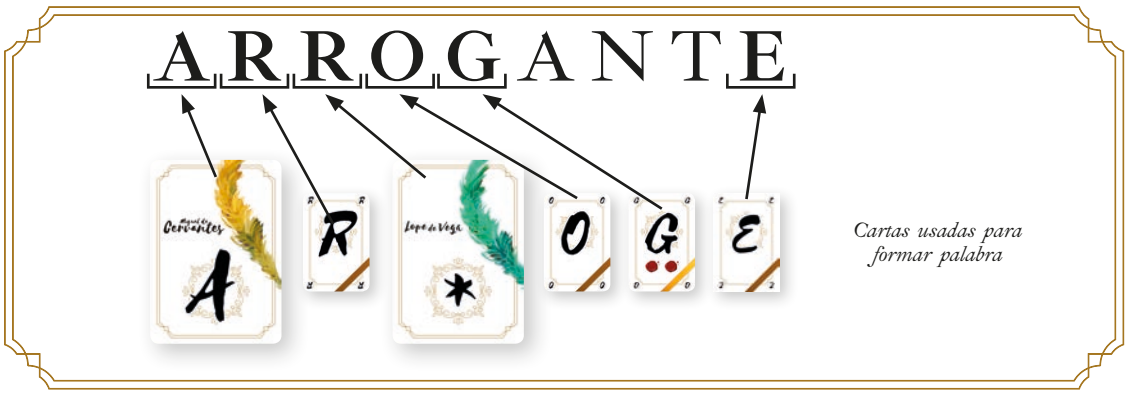
Además, como en el turno anterior Ignacio consiguió una carta de valedor, revela una nueva, de manera que haya cuatro al comienzo del nuevo turno (siempre una más que el número de jugadores). Finalmente, cada jugador roba una carta de bronce de las Gradas de San Felipe.

Todos los jugadores inician el nuevo turno tomando simultáneamente las cartas de letra de su mano que mantenían boca abajo en su área de juego. Clara decide coger una G de las cartas de letra desveladas en la mesa. Además, como obtuvo en el primer turno la carta del valedor Duque de Lerma, la descarta para coger otra carta de letra de entre las desveladas: una R.

Hecho esto, Clara tiene las siguientes letras en mano: una R, una V, una D, una E, una G, dos Oes y una J. Además, en su área de juego mantiene dos cartas de literato, obtenidas en turnos anteriores, disponibles para ser usadas: una A de Cervantes y un asterisco de Lope de Vega.

Clara ya ha pensado su palabra y coloca boca abajo sobre la mesa 4 cartas de letra y 2 de literato. Seguidamente, toma la carta de orden de turno 1, la coloca sobre las cartas que acaba de usar, deja las cartas no usadas de su mano igualmente boca abajo a un lado de su área de juego y gira el reloj de arena, comenzando a contar los dos minutos para los demás jugadores, los cuales consiguen finalmente crear una palabra dentro del tiempo permitido.

Cada uno debe ahora revelar su palabra y Clara, primera en orden, declara que su palabra es ARROGANTE, para la cual ha usado las letras R, G, O, E, así como la A de Cervantes y el asterisco de Lope de Vega (que le permite repetir la R).



La palabra es un adjetivo válido y por tanto se procede a valorar la misma:

- En primer lugar, como Clara ha empleado seis cartas (4 de letra y 2 literatos), obtiene 15 puntos.
- En segundo lugar, como la G concede dos sellos, decide robar una carta de letra de las Losas de Palacio: obtiene una J.
- En tercer lugar, como "arrogante" rima de forma consonante con "petulante", una palabra que ella misma anteriormente creó, Clara avanza su contador un paso en el marcador del Soneto.
- Además, "arrogante" tiene la misma sílaba inicial que una de las palabras creadas por Ignacio, "azuzar", de manera que ha generado una anáfora y, por tanto, obtiene la carta superior del mazo de Quevedo: una I.
- Pero "arrogante" es también sinónimo de "petulante", por lo que obtiene otra carta de literato, la E que en este caso le otorga Cervantes, al haber generado este recurso poético.

Sin embargo, ninguno de los valedores en juego exigía una palabra que comenzara por A para obtener su favor, por lo que Clara no puede conseguir su apoyo.

Es el turno ahora de Ignacio, segundo en orden, el cual revela y valora su palabra siguiendo estos mismos pasos, y así sucesivamente.

Recursos poéticos

Recursos poéticos de una pluma:

ALITERACIÓN: Repetición de sonidos en un verso o un enunciado.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán repetir al menos dos consonantes que ya estuviesen a su vez repetidas en una palabra anterior.
Ejemplo: Asestar-Salsera.

ANÁFORA: Empleo de palabras o conceptos repetidos al principio de los versos.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán crear una palabra cuya sílaba de inicio coincida con alguna de las ya creadas con anterioridad.
Ejemplo: Pelaje-Petardo.

ANTÓNIMO: Palabra que, respecto de otra, expresa una idea opuesta o contraria.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán crear una palabra con un significado opuesto a otra de las ya creadas.
Ejemplo: Grande-Pequeño.

CONCATENACIÓN: Repetición de la última palabra de una cláusula o verso al principio de la cláusula o verso siguiente.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán concatenar la primera sílaba de la palabra creada con la última sílaba de alguna palabra ya creada anteriormente.
Ejemplo: Patoso-Soflama.

RETRUÉCANO: Inversión de los términos de una cláusula en la siguiente para que el sentido de esta última forme contraste o antítesis con el de la primera.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán reproducir, en sentido inverso, tres letras seguidas de una palabra anterior.
Ejemplo: Artillería-Reloj.

SINÓNIMO: Palabra que, respecto de otra, tiene el mismo significado o muy parecido.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán crear una palabra con significado análogo al de otra ya creada.
Ejemplo: Hermoso-Precioso.

Recursos poéticos de dos plumas:

EPÍTETO: Adjetivo que denota una cualidad prototípica del sustantivo al que se adhiere, de manera que no añade nada a su significado.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán crear un adjetivo que refleje una cualidad absolutamente característica de alguno de los sustantivos ya creados, de manera que resulte redundante.
Ejemplo: Fuego-Ardiente.

OXÍMORON: Combinación, en una misma estructura sintáctica, de dos palabras o expresiones con significado opuesto que originan un nuevo sentido.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán crear un adjetivo que, añadido a un sustantivo ya creado, le de un significado opuesto.
Ejemplo: Fuego-Frío.

PLEONASMO: Empleo de uno o más vocablos innecesarios para que la oración tenga sentido completo, pero con los cuales se añade expresividad.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán crear una palabra que, puesta en relación con la idea representada por otra palabra ya creada, no añada ningún significado.
Ejemplo: Llorar-Lágrima.

SINÉCDOQUE: Designación de una cosa con el nombre de otra, de manera que se aplique a un todo el nombre de una de sus partes (o viceversa), a un género el de una especie (o viceversa), a una cosa el de la materia de que está formada, etc.
Para que los jugadores puedan generar esta figura, deberán crear una palabra que, puesta en relación con otra ya creada, puedan designar lo mismo a pesar de representar conceptos totalmente distintos.
Ejemplo: Espada-Acero.

La rima

LA RIMA CONSONANTE: Es aquella rima que se produce entre versos cuando los fonemas de las últimas letras coinciden a partir de la vocal acentuada. Es decir, cuando coinciden los sonidos finales, tanto vocálicos como consonánticos, a partir de la última vocal acentuada de los versos.

Clásico ejemplo sería la fábula de las moscas de Samaniego:

*A un que panal de rica m**iel***
*dos mil moscas acud**ieron***
*que por golosas mur**ieron***
*presas de patas en **él**.*

Hay rima consonante entre los versos primero y cuarto y entre los versos segundo y tercero.

Autor: J. Carlos Romero · Ilustraciones: Javier González
Diseño gráfico: David Prieto
Reglas: Ramón Txasco
Desarrollo: Rafael Sáiz, Juan Luque
Ludonova SL· San Pablo 22 · Córdoba · www.ludonova.com
© Ludonova 2018. Segunda edición.

Agradecimientos

"A Clara, por ser mi inspiración,
a Ignacio y Jimena, mi motivación,
y a Lili, ilusión y comprensión de mi locura.
A Juan, David y Rafa, por el cariño en esta aventura.
A Gonzo Bríos, Pako Cantarero y Pepe Roma, por su amistad y consejos.
Y a quienes lo probaron y bien hablaron, por empujarnos tan lejos."