

QIMBLA

El reto definitivo de palabras



¿Crees que tienes buen vocabulario?
¿Y rapidez mental? ¿Y creatividad bajo presión?

En **Qimbla** solo gana quien piensa rápido, cuenta bien... y sorprende a los demás.

Combina letras, longitudes y categorías en partidas frenéticas donde cada segundo cuenta.

Prepárate para reír, discutir (un poco) y descubrir hasta dónde llega tu ingenio.

¿Estás listo para convertirte en el **Maestro de Palabras**?

Perfecto para jugar en familia o con amigos.

Un juego tan rápido de explicar y fácil de aprender como difícil de dominar... y aún más difícil de dejar.

CONTENIDO DE LA CAJA

Cartas de letras:

26 cartas con las letras del alfabeto (de la A a la Z).



Ruleta de categorías

1 ruleta con 8 categorías:

1. Cualquier palabra
2. Comidas y bebidas
3. Geografía y viajes
4. Categoría personalizable
5. Nombres propios
6. Deportes
7. Animales
8. Categoría personalizable



Accesorios:

- 6 cuadernos para anotar
- 1 reloj de arena (1 minuto)
- 1 dado de 8 caras numerado del 3 al 10.
- 6 lápices



Moneda:

- 1 moneda con dos caras:



Comienza por



Contiene

PREPARACIÓN

1. Baraja las cartas de letras y colócalas en un mazo boca abajo en el centro de la mesa.
2. Coloca la ruleta, la moneda y el dado al alcance de todos los jugadores.
3. Asegúrate de que cada jugador tenga papel y lápiz para anotar sus palabras.

OBJETIVO

Escribir el máximo número de palabras cumpliendo los requisitos de cada ronda.

MECÁNICA DEL JUEGO

1. Inicio de ronda:

- Gira la ruleta de categorías.
- Lanza la moneda al aire para determinar si las palabras tienen que "comenzar por" o "contener" la letra indicada en la carta.
- Lanza el dado para establecer la longitud de las palabras aceptadas (3-10).
- Revela la primera carta del mazo de letras.

2. Fase de escritura:

Se pone en marcha el reloj de arena (1 minuto).

Todos los jugadores simultáneamente escriben palabras que:

- pertenecen a la categoría señalada por la ruleta.
- contienen la letra de la carta o comienzan por ella (según la cara de la moneda).
- tienen exactamente el número de letras indicado por el dado.

3. Evaluación:

- Al finalizar el tiempo, los jugadores comparten sus listas.
- Se descartan las palabras repetidas entre jugadores, las incorrectas o las que no cumplan los requisitos.

4. Final de ronda:

Se otorgan las puntuaciones obtenidas por cada jugador.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Si la palabra es correcta, se otorgan tantos puntos como letras válidas contenga. Ej.:

- Contiene la R, 5 letras, Animales: Perro (2 puntos, porque tiene 2 letras "R").
- Contiene la A, 7 letras, Comidas y bebidas: Manzana (3 puntos, porque tiene 3 letras "A").
- Comienza por S, 6 letras, Cualquier palabra: Sesera (2 puntos, porque tiene 2 letras "S").
- Comienza por N, 5 letras, Deportes: Nadar (1 punto, porque solo tiene 1 letra "N").

CRITERIOS DE JUEGO

CATEGORÍAS

La ruleta contiene las categorías mencionadas al inicio del manual. Las palabras que se escriban deben tener relación con la categoría seleccionada. *Ej.: En la categoría "Deportes" sería válido "Agua" si el jugador puede justificar que tiene relación con "Deportes", por ejemplo Natación.*

CATEGORÍAS ESPECIALES

Cualquier palabra: Se puede escribir cualquier palabra, de cualquier tipo.

Categoría personalizable: Aparece 2 veces en la ruleta. Los jugadores eligen la categoría que quieran. Puede ser la misma categoría para toda la partida o se puede cambiar cada vez que salga esta opción en la ruleta. También se puede elegir según la propia creatividad de los jugadores o bien elegir alguna de las categorías disponibles de forma gratuita en nuestra web, escaneando el QR del manual.

PALABRAS VÁLIDAS

- Se permiten palabras relacionadas con esa categoría. *Ej.: palabra relacionada con Deportes, 5 letras, comienza por B: balón. Sería válido puesto que tiene relación con algún deporte.*
- Se permiten singulares y plurales, aumentativos y diminutivos, verbos conjugados... siempre y cuando respeten la longitud exigida. *Ej.: palabra relacionada con deportes, 8 letras, contiene la T: pelotita, tenistas, entrenas, entrenan...*
- Solo se permiten palabras reales, cuya forma base exista en el diccionario. *Ej.: "pelotita", porque su forma base es "pelota" y existe en el diccionario.*
- Se permiten nombres propios o marcas, siempre y cuando sean de amplio conocimiento entre los jugadores. *Ej.: Pedro, Nike.*
- Las palabras deben cumplir estrictamente con la longitud indicada por el dado.

EJEMPLOS DE JUGADA Y PUNTUACIÓN

Ejemplo 1:

Carta: "C" → Dado: 5 → Ruleta: "Animales" → Moneda: "Contiene la letra" → Palabras válidas: "vacas" (1 punto), "cisne" (1 punto), "lince" (1 punto).

Ejemplo 2:

Carta: "P" → Dado: 4 → Ruleta: "Deportes" → Moneda: "Comienza por" → Palabras válidas: "polo" (1 punto), "Puma" (1 punto).

Ejemplo 3:

Carta: "A" → Dado: 6 → Ruleta: "Cualquier palabra" → Moneda: "Contiene la letra" → Palabras válidas: "mesita" (1 punto), "cabeza" (2 puntos, porque contiene 2 letras "A"), "manzana" (3 puntos, porque contiene 3 letras "A").

FIN DEL JUEGO Y VICTORIA

- El juego termina cuando, al sumar la puntuación de todas las rondas, un jugador alcanza o supera los 50 puntos, y se convierte en Maestro de Palabras.
- En caso de empate a 50, se juega una ronda de desempate. En caso de que en la ronda final 2 jugadores sobrepasen los 50 puntos, gana el jugador con más puntos.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué ocurre si sale una letra muy difícil, o un número de dado imposible?
El juego está pensado para poder jugarse en diferentes idiomas. Si la letra revelada es poco común para tu idioma, o bien el número de dado es imposible, puedes ponerte de acuerdo con el resto de jugadores y revelar otra carta o tirar el dado de nuevo.

No nos ponemos de acuerdo a la hora de aceptar la validez de una palabra. ¿Qué hacemos?

En primer lugar, debéis consultar la palabra base en un diccionario de referencia. Si aun así no lo tenéis claro, se trata de un nombre propio o no os ponéis de acuerdo, decididlo por mayoría. Si aun así seguís sin poneros de acuerdo, lo decidirá el propietario del juego.

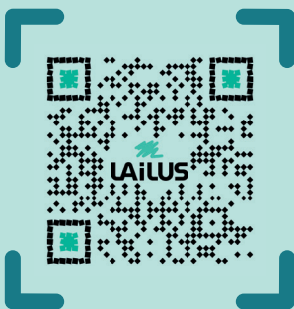
En la moneda, ¿"contiene" implica que también puede "comenzar por"?

Antes del inicio de la partida podéis decidir en común si queréis que sea así de amplio o limitarlo a que no comience por esa letra.

Desbloquea contenido exclusivo de Qimbla

Descubre expansiones y variantes gratuitas, categorías adicionales y retos especiales. Además, accede al manual en otros idiomas.

**¡Escanea
el QR y
amplía tu
experiencia
de juego!**



Qimbla. Ref.: 07LU-QMB-JM2025-GN-AA01

Juego de mesa recomendado para mayores de 8 años.

Concebido y diseñado con ♥ en Barcelona. Impreso en China.

Fabricante: Ludikly S.L. CIF: ES-B75867911.

C/ Núria 57, 08191, Rubí, Barcelona, España.

902 750 726 / www.lailus.com / qimbla@lailus.com

Copyright © Ludikly SL. Todos los derechos reservados. 2026.

Queda prohibida su reproducción sin el expreso consentimiento del fabricante.



ADVERTENCIAS: No debe ser utilizado por menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.

