

CRUZADAS

Instrucciones

El juego consiste en formar palabras entrelazadas tratando de obtener el mayor puntaje posible, teniendo en cuenta el valor de cada letra, así como los cuadros "premiados" del tablero.

Se colocan todas las fichas con sus caras hacia abajo al alcance de los jugadores. Cada jugador comenzará el juego teniendo en su poder 8 letras en sus atriles. Previamente los participantes acordarán quién dará comienzo al juego.

DESARROLLO:

1) El primer jugador combina dos o más de sus letras formando con ellas una palabra y colocándolas sobre el tablero en sentido horizontal o vertical. Una de las letras de la primera palabra debe cubrir el cuadro central del tablero, marcado con el signo de interrogación(?). No pueden formarse palabras en diagonal.

2) Hecha la jugada, el jugador cuenta, anuncia y anota su puntaje. Luego retira del montón de letras la misma cantidad que utilizó en la formación de la palabra inicial.

3) El segundo jugador agrega una o más letras a las ya colocadas, con el fin de formar palabras nuevas. Las letras empleadas en una jugada deben ser colocadas en una sola fila horizontal o vertical y deben formar una palabra completa. En caso de vecinarse con letras ya colocadas en filas adyacentes, deben formar en combinación con todas estas letras, palabras completas, a manera de las palabras cruzadas. El jugador se anota el valor de todas las palabras formadas o modificadas por su juego.

4) Formación de palabras nuevas:

a) Agregándole una o más letras a una palabra o letras ya colocadas sobre el tablero.

b) Colocándose una palabra en ángulo recto respecto a una palabra ya formada sobre el tablero. Para la palabra nueva debe utilizarse una de las letras de la palabra ya colocada.

c) Colocándose una palabra completa en forma paralela a una palabra ya colocada, formando las letras vecinas también palabras nuevas.

5) Una vez jugada una ficha, no se la debe mover más.

6) Las fichas **COMODIN** (que no tienen letra) sirven para ser utilizadas como cualquier letra deseada. El jugador que coloque una ficha **COMODIN** está obligado a declarar la letra que representa, no pudiendo alterar su significado durante el juego.

7) Todo jugador tiene derecho a sustituir la cantidad de letras que le plazca o todas las letras que posee en su soporte, por la misma cantidad de fichas nuevas. Para esto descartará sus fichas, las mezclará con las del montón y recién entonces podrá tomar las fichas que necesite. Hecho esto, debe esperar su próximo turno.

8) Podrá formarse toda palabra contenida en un diccionario corriente del idioma. El uso del diccionario se recomienda al solo fin de controlar, en caso de duda, la ortografía y el uso idiomático.

No se permiten nombres propios, abreviaciones, palabras con apóstrofes o de otro idioma al que se esté jugando. Toda palabra podrá ser objeto de desafío por los otros jugadores, antes de tocarle el turno al próximo.

Resultando de la consulta del diccionario que la palabra no es aceptable, el jugador retomarás sus fichas y perderá su turno.

9) El juego continúa mientras haya fichas en el montón y ninguno de los jugadores hubiese utilizado todas sus letras, o hasta que ya no fuese posible formar más palabras nuevas.

10) PUNTAJE:

a) Anótese el puntaje de cada jugador después de su jugada. Cada letra tiene el valor indicado por un número en la ficha.

b) El puntaje de una jugada se determina por el total de puntos de todas las letras empleadas para formar o modificar una palabra, más los "premios" correspondientes a las letras colocadas en cuadros "premiados" del tablero.

EJEMPLOS EN LA FORMACIÓN DE PALABRAS Y SUS PUNTAJES



Jugada 1: CUANDO
Puntaje 11 puntos (1 letra vale doble)



Jugada 2: ESTADIO
Puntaje 14 puntos (palabra vale doble)



Jugada 3: SOLO
Puntaje 6 puntos (1 letra triplica su valor)



Jugada 4: SURCO
Puntaje 9 puntos (2 letras duplican su valor)



Duplica el valor de la letra.



Triplifica el valor de la letra.



Duplica el valor de la palabra.



Triplifica el valor de la palabra.

11) Los premios mencionados se aplican solamente en la primera jugada e que surjan.

En las jugadas próximas las letras cuentan por sus valores propios.

12) Formándose en una jugada dos o mas palabras, se computará el puntaje de cada una. La letra en común se computará, en todos los casos, como parte de cada palabra independientemente.

13) Utilizándose en una jugada las ocho fichas, se computará un premio adicional de 50 puntos.

14) Finalizado el juego, al puntaje de cada jugador se le reduce la suma de los puntos correspondientes a sus letras no utilizadas.

15) Será **ganador** el jugador que sume más puntos al terminar el juego.