

DIDACTAGRAMA

EL JUEGO DE LAS PALABRAS CRUZADAS!

Contenido

1 tablero, 4 soportes, 1 reloj de arena, 106 fichas letras, 2 fichas de repuesto, 2 fichas comodines

Objetivo

El juego consiste en ir formando palabras sobre un tablero, intentando obtener el mayor puntaje posible. La puntuación de cada jugada depende del número y valor de las letras utilizadas para formar las palabras. Es un juego donde se combina el azar en la toma de letras y la habilidad de componer palabras para obtener la mayor cantidad de puntos posibles.

Preparación

Se colocan las fichas en el centro de la mesa con las letras hacia abajo y se mezclan bien. Cada jugador toma 7 fichas y las coloca en su soporte. El jugador que posee la letra más próxima al final del alfabeto es el que comienza a jugar, decidiendo en caso de igualdad por las inmediatas precedentes.

¡A Jugar!

El jugador que debe iniciar la partida combina cuantas letras le sea posible para formar una palabra, colocándola en el tablero en forma horizontal o vertical, de forma tal que una de las letras pase por el cuadro central. El jugador suma los valores de las letras y anuncia en voz alta su puntaje, lo anota y toma del montón la misma cantidad de fichas utilizadas en la palabra, teniendo así en su soporte la misma cantidad original de 7 fichas.

El juego prosigue por la izquierda hacia el siguiente jugador, el que, al igual que los demás y a su debido turno, agrega una o más letras a las ya colocadas, para formar palabras nuevas, pudiendo hacerlo sobre el principio o final de la palabra formada por el jugador anterior, e incluso de ambos lados al mismo tiempo. Todas las letras ubicadas en una jugada deben serlo en un solo sentido, horizontal o verticalmente y deben formar una palabra. De tocarse un casillero contiguo, ocupado por otras letras, también con ellas deberá formarse una palabra completa, anotándose en su favor el valor de todas las palabras formadas y/o modificadas por su juego.

Cualquier jugador puede utilizar su turno para cambiar cuantas letras desee, las cuales deberán ser reintegradas al montón boca abajo. Luego de mezclarlas bien, retirará la misma cantidad de letras, teniendo bien presente que para proseguir su juego deberá esperar su próximo turno.

Formación de nuevas palabras

1. Agregando una o más letras a las palabras existentes en el tablero
2. Formando una palabra cruzada con otra o con varias ya existentes en el tablero. Colocando una palabra contigua y paralela a otra ya existente, siempre y cuando en dirección vertical y horizontal queden formadas palabras completas.

Reglas generales

1. Serán válidas todas las palabras que figuren en el diccionario de la lengua española. Serán rechazadas las palabras extranjeras, las abreviaturas, las palabras compuestas y los nombres propios. En cualquiera de estos casos, el jugador que las colocó debe retirar las letras y pierde su turno. Toda

DIDACTAGRAMA

EL JUEGO DE LAS PALABRAS CRUZADAS!

palabra podrá ser protestada o puesta en duda mientras el jugador esté todavía en uso de su turno. Una vez que el próximo jugador haya ya efectuado el juego, no habrá lugar a protesta alguna y la palabra formada será dada por correcta.

2. No puede cambiarse ninguna letra ya jugada.

3. Las fichas con el logo didacta son "comodines" y pueden ser usadas para sustituir a la letra que el jugador así deseara. Al hacer uso de un "comodín", el jugador está obligado a anunciar la letra que representa, la cual permanecerá como tal hasta que finalice el juego.

Valoración de las letras

El valor de cada letra se encuentra en la parte inferior de la ficha. Los "comodines" no tienen valor. El valor de cada jugada se determina por la suma de todas las letras que componen la palabra o palabras formadas o modificadas. A este valor se le incrementan los premios correspondientes, en caso que los hubiera.

Premios

1. El jugador que inicia la partida duplica el valor de su jugada.

2. La letra ubicada sobre un casillero celeste duplica su valor y, de la misma forma, el casillero azul lo triplica.

3. El puntaje de una palabra se duplica cuando una de sus letras cubra un casillero naranja y, de la misma forma, se triplicará cuando cubra un casillero rojo.

4. Estos premios sólo se aplican en la jugada original en la cual se formaron las palabras. En las siguientes jugadas en las que se haga uso de estas mismas letras, se tendrá en cuenta solamente el valor propio de cada una de ellas.

5. Si la ficha "comodín" cubre un casillero que otorga a duplicar y/o triplicar el valor de la palabra, así se hará, a pesar de que dicha ficha no posee valor propio.

6. Si se pasa dos veces por casilleros con premios, se multiplica por ambos factores para obtener el resultado total.

7. Si un jugador coloca en su turno las 7 fichas se suman cincuenta puntos al valor de su jugada.

Fin del juego y ganador

El juego se da por finalizado cuando no haya más letras en el montón o bien cuando ya no se puedan formar nuevas palabras. También finaliza cuando un jugador agota todas sus letras y no tiene posibilidad de reponerlas. En este caso, acumula para sí el valor de todas las letras que quedaron en poder del resto de los jugadores. A cada uno de ellos se le descuenta el valor de las letras en su poder. Gana el jugador que haya logrado acumular más puntos a lo largo del juego.

Variante del juego

Es posible incorporar en cada jugada el uso del reloj de arena. Antes de iniciar la misma se da vuelta el reloj y, una vez finalizado el tiempo, se pasará el turno al siguiente jugador. El resto del juego continúa de la misma manera.



¡Mucha suerte!

