

## Ejemplos de Cambio

T <sub>1</sub>	R <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	B <sub>4</sub>	A <sub>1</sub>	J <sub>6</sub>	O <sub>1</sub>
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

TRABAJO: 15 puntos

### Cambio J por D

T <sub>1</sub>	R <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	B <sub>4</sub>	A <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

TRABADO: 11 puntos

### Cambio B por M

T <sub>1</sub>	R <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	B <sub>4</sub>	A <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>
			O <sub>1</sub>			
			T <sub>1</sub>			
			A <sub>1</sub>			

T <sub>1</sub>	R <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	M <sub>3</sub>	A <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>
			O <sub>1</sub>			
			T <sub>1</sub>			
			A <sub>1</sub>			

TRAMADO: 10 puntos  
MOTA: 6 puntos  
**Total: 16 puntos**

En los casos de cambio NO se deben tener en cuenta los premios asignados por el tablero.



[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)

# Reglas de juego

# CRUCIGRAMA

2 a 4 jugadores

**Contenido: 1 tablero, 4 atriles, 100 fichas, 1 reglamento.**

## Preparación

Se colocan las fichas sobre la mesa con las letras hacia abajo y se mezclan. A continuación cada jugador toma una ficha: el que obtenga la letra de mayor valor comenzará el juego. Luego se devuelven al pozo y cada jugador retira siete fichas que colocará en su atril.

## Desarrollo del juego

1. El jugador que inicia el juego deberá formar una palabra ubicando una de las letras en la casilla amarilla central; con esto termina su turno, se anotará los puntos obtenidos y toma del pozo tantas fichas como las utilizadas debiendo tener siempre siete fichas en su atril.
2. El próximo jugador deberá cruzar una nueva palabra aprovechando una de las letras ya colocadas o ampliando la palabra existente, y así sucesivamente. Las palabras deben ser completas y si tocan otras letras contiguas deben también formar palabras correctas (como en todo crucigrama). El jugador se anotará todos los tantos de las palabras formadas como se indica en EJEMPLOS.
3. Una vez ubicada una letra no puede ser cambiada y si esta no puede formar una palabra correcta el jugador deberá retirar las letras colocadas perdiendo su turno.
4. Las fichas con el logo son comodines. El jugador que utilice comodín deberá manifestar a qué letra corresponde y esa letra no podrá cambiarse durante el juego.
5. El jugador podrá usar su turno para cambiar hasta tres fichas de su atril: hecho esto deberá esperar un nuevo turno para jugar.
6. No se permiten nombres propios, abreviaciones, palabras con apóstrofes o de un idioma diferente al cual se está utilizando en el juego. Ante una palabra

dudosa deberá consultarse el diccionario respectivo y en caso de incorrección el jugador deberá retirarla del tablero y perderá su turno.

- CAMBIO: además de formar palabras se puede reemplazar una letra en una palabra existente siempre y cuando cambie el significado de la misma; en caso de que sea la letra de unión de dos palabras debe cambiar el significado de ambas. En estos casos de cambio se suman los valores de las letras que componen las palabras sin tener en cuenta los premios asignados por el tablero (ver EJEMPLOS DE CAMBIO). Cada jugador puede realizar hasta tres cambios por partido y debe retirar del juego la ficha cambiada colocándola en su atril.
- El juego finaliza cuando no haya más fichas en el pozo y uno de los participantes no tenga ninguna en su poder o cuando no fuera posible formar nuevas palabras. Será ganador el jugador que –una vez sumados todos los puntos obtenidos y restando el total de los valores de las fichas no utilizadas– obtenga el mayor puntaje.

### Puntaje

El puntaje es la suma de los valores de cada letra más los premios que asigna el tablero. El comodín no tiene valor.

Los premios asignados en los casilleros del tablero serán tenidos en cuenta solamente para las letras que los cubran por primera vez.

En CAMBIO (punto 7) no se tienen en cuenta los premios del tablero.

Cuando una o más fichas caen sobre premios a las letras se suman los valores de cada letra que compone una palabra teniendo en cuenta los premios correspondientes.

Cuando una palabra queda ubicada sobre premios a las letras y a las palabras, primero se suma el valor de las letras, los premios de las mismas y luego este total se duplica o triplica según el premio asignado.

Cuando en una jugada se forman dos o más palabras se tiene en cuenta el puntaje de cada una, incluyendo el valor de todas las letras que la componen y los premios.

El jugador que coloca sus siete fichas en un solo turno obtiene un premio extra de 20 puntos.

Las fichas que no fueron colocadas al finalizar la partida se descuentan del puntaje total.

### Ejemplos

P <sub>3</sub>
E <sub>1</sub>
R <sub>1</sub>
L <sub>1</sub>
A <sub>1</sub>

PERLA: 7 puntos

O <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>	U <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	A <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>
			E <sub>1</sub>			
			R <sub>1</sub>			
			L <sub>1</sub>			
			A <sub>1</sub>			

OCUPADO: 11 puntos

O <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>	U <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	A <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>
			E <sub>1</sub>	S <sub>1</sub>	E <sub>1</sub>	
			R <sub>1</sub>			
			L <sub>1</sub>			
			A <sub>1</sub>			

ESE: 3 puntos

AS: 2 puntos

DE: 3 puntos

**Total: 8 puntos**

Comprobar los ejemplos presentándolos sobre el tablero teniendo en cuenta que la letra E de la palabra PERLA se encuentra sobre el casillero central.