Instrucciones del Juego Apalabrados

1. Contenido

En la caja encontraréis:

- Un tablero de juego.
- Cuatro atriles para colocar las fichas.
- Una bolsa con 97 fichas (95 de letras y 2 comodines marcados con una estrella). Cada jugador deberá coger 7 fichas y colocarlas en su atril.

NOTA: Cada ficha presenta una muesca en una esquina, de forma que la ficha está en la posición correcta cuando la muesca se sitúa en la esquina superior derecha. En esta posición, la puntuación es el valor situado arriba a la izquierda y la letra se sitúa en la parte inferior de la ficha. Por las limitaciones de tamaño, no se han introducido los caracteres correspondientes al signo de número ni a la mayúscula.

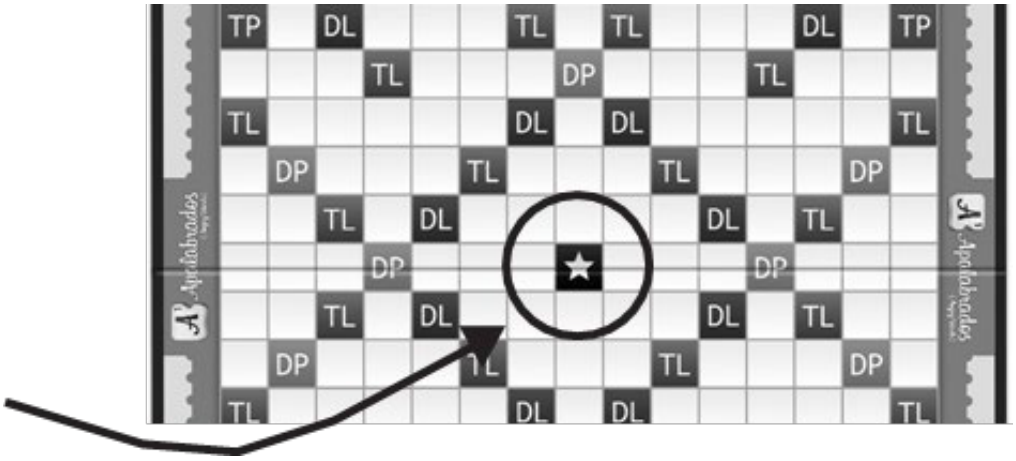
2. Objetivo del juego

Anotar tantos puntos como sea posible mediante la formación de palabras en el tablero.

3. Reglas

3.1. Cómo se juega

- Empieza el jugador más joven. Con las letras de su atril, deberá crear una palabra lo más larga posible o que le dé el máximo de puntuación, y colocarla en el tablero. La primera palabra creada debe ubicarse en el tablero de forma horizontal o vertical, pero siempre deberá caer una de las letras sobre la estrella que se encuentra en el centro del tablero.



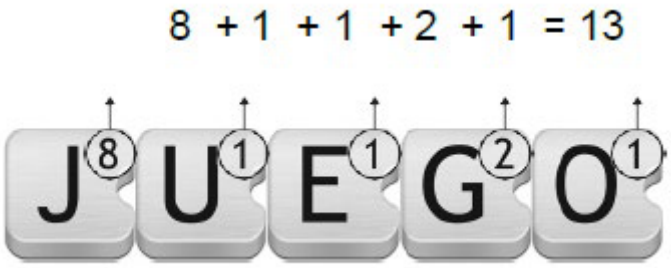
- Si un jugador en su turno, no puede formar una palabra, puede hacer dos cosas: pasar el turno al siguiente jugador, o bien cambiar tantas fichas como desee por otras de la caja.
- Las fichas de letra que componen una palabra se deben colocar en una misma línea vertical u horizontal.
- La dirección de las palabras solo puede ir de arriba a abajo y de izquierda a derecha. No puede ir en diagonal.
- Después de que la primera ficha es colocada en el tablero, todas las demás deben compartir al menos una ficha existente.
- Las nuevas palabras deben estar conectadas a las palabras formadas anteriormente.
- Puedes formar más de una palabra con una única jugada.
- Todas las palabras creadas deben ser correctas de acuerdo con el diccionario.

3.2. Puntuación

Cada ficha tiene un valor en función de la letra y debe contarse una vez por cada palabra creada en el turno. Cada ficha lleva marcado en braille tanto la letra como su valor, este último situado en la esquina superior izquierda.

En una única jugada, el jugador puede crear tantas palabras como sea posible, y la puntuación para cada palabra se cuenta por separado y luego se suman todos los puntos de las palabras.

fichas formando una palabra y sumando los puntos



En el tablero encontraremos unas casillas especiales que harán que la puntuación de la letra o palabra aumente si se ubican sobre ellas:

3.2.1. Casillas especiales

En el tablero encontraremos unas casillas especiales que harán que la puntuación de la letra o palabra aumente si se ubican sobre ellas:

- Casilla DL (marcada con dos puntos en relieve): Si una ficha cae sobre esta casilla se DUPLICA el valor de la letra.
- Casilla TL (marcada con tres puntos en relieve): Si una ficha cae sobre esta casilla se TRIPLICA el valor de la letra.
- Casilla DP (marcada con dos puntos en relieve y una línea continua debajo de estos): Si una ficha cae sobre esta casilla se DUPLICA el valor de la palabra
- Casilla TP (marcada con tres puntos en relieve y una línea continua debajo de estos): Si una ficha cae sobre esta casilla se TRIPLICA el valor de la palabra.

Los puntos serán DUPLICADOS O TRIPLICADOS respectivamente solo si la ficha de letra está siendo colocada en el tablero por PRIMERA VEZ.

Trata de combinar más de una casilla especial en la misma jugada para obtener muchos más puntos.

3.2.2. Ejemplo: casilla TL + casilla DP

Puedes alargar, por delante o por detrás, las palabras que tus contrincantes hayan colocado en el tablero. Ejemplo: Si un contrincante coloca la palabra SOL, en tu turno puedes alargar la palabra poniendo SOLEADO, o GIRASOL.

Atención: Si un jugador utiliza todas las fichas de su atril en un mismo turno, obtiene 40 puntos extra.

Al final del turno, el jugador repone sus fichas hasta tener 7.

Si un jugador en su turno, no puede formar una palabra, puede hacer dos cosas: pasar el turno al siguiente jugador, o bien cambiar tantas fichas como desee por otras de la bolsa.

3.3. Fin del juego

El juego termina cuando no hay más fichas en la bolsa y ninguno de los jugadores puede formar palabras.

Finalizado el juego, la suma de las fichas que los oponentes tengan en sus atriles se otorgará al jugador que puso la última ficha.