

INTELECT

EL JUEGO DE LAS PALABRAS CRUZADAS



INSTRUCCIONES

OBJETIVO

Obtener mayor puntuación que el resto de participantes.

PREPARACIÓN

Se colocan las fichas boca abajo sobre la mesa y se remueven. Para INTELECT DELUXE, se introducen las fichas en la bolsa y se revuelven convenientemente. Cada jugador toma una regleta y 7 fichas que coloca en su regleta sin que los demás las vean.

Comienza el juego el jugador que tiene la letra más próxima al final del alfabeto, decidiendo, en caso de igualdad, por las inmediatas precedentes.

REGLAS DEL JUEGO

- Cada jugador solo puede utilizar las fichas de su regleta para formar palabras.
- El jugador que empieza la partida debe colocar las fichas sobre el tablero, horizontal o verticalmente, según prefiera, de forma que una ficha de la palabra pase por el cuadro central.
- Pasa el turno al jugador de la derecha, que debe formar una nueva palabra apoyada o cruzada con la anterior.
- Existen varias alternativas para formar nuevas palabras:
 - › Añadiendo una o más letras a las palabras existentes en el tablero.
 - › Formando una palabra cruzada con otra o varias palabras ya existentes en el tablero.
 - › Colocando una palabra contigua y paralela a otra ya existente, siempre y cuando que en dirección vertical y horizontal queden formadas palabras completas y válidas.
- Después de cada jugada, cada jugador anota la puntuación obtenida y debe robar fichas del montón para que en su regleta siempre haya 7 fichas.
- Cuando un jugador no puede formar una palabra, se le permite utilizar su turno para cambiar las fichas que considere de su regleta. Las devuelve al montón con las letras hacia abajo, roba nuevas fichas. Y pierde su turno.
- La partida, finaliza:
 - › Cuando un jugador agote todas las letras en su poder y no queden fichas por robar.
 - › Cuando ningún jugador pueda colocar letra alguna y no queden fichas por robar.

REGLAS GENERALES

- Serán válidas todas las palabras que se encuentren en un diccionario de la lengua española. No serán correctas palabras en otros idiomas, abreviaturas o palabras compuestas. En caso de palabra incorrecta el jugador que la colocó debe retirar las letras que la componen y pierde su turno.

- No puede cambiarse de lugar ninguna letra ya jugada.
- Los plurales se aceptan.
- Las conjugaciones verbales y formas no personales se consideran correctas.
- Palabras horizontales: deben leerse correctamente de izquierda a derecha.
- Palabras verticales: deben leerse correctamente de arriba a abajo.

VALORACIÓN DE LAS JUGADAS

- **Valor de las letras (Fig.1):** cada letra lleva su valor impreso en la ficha.



▲ Figura 1

- **Posiciones singulares (Fig.2):** las fichas que se apoyan en las posiciones singulares destacadas en el tablero multiplican el valor de la letra o la palabra según se indica en cada cuadro. Estos puntos extra solamente se obtienen en el turno que se usan por primera vez y éstos pueden ser:



▲ Figura 2

- **Valor de la jugada:** El jugador que inicia el juego multiplica el valor de su jugada por 2. (Fig.3)
Cuando en una jugada se pasa por un cuadro de puntos extra de letra y otro de palabra, se calcula primero el valor de la palabra, se le suma los puntos extra conseguidos por la letra y, esta suma total, se multiplica finalmente por el factor que corresponde a los puntos extra del cuadro de puntos extra de palabra cubierta. Si las fichas pasan por dos cuadros de puntos extra de palabra multiplicamos el valor de la palabra por ambos factores para obtener el resultado total.
Si se forman dos o más palabras en el mismo turno se suman todos los valores de las palabras formadas. Las letras comunes suman su valor en cada palabra. El jugador que coloque las 7 fichas en su turno se anota un extra de 50 puntos sobre el valor de su jugada. Al terminar la partida se descuenta a cada jugador el valor de las letras en su poder.
Si un jugador terminó la partida agotando todas sus fichas, acumula para sí el valor de todas las letras que quedaron en poder del resto de jugadores.