

# 2171 - PALAVRA CRUZADA

## PALAVRAS CRUZADAS



### QUANTIDADE E VALOR DE CADA LETRA

LETRA	VALOR	QTD
A	1	12
B	2	4
C	2	4
D	3	3
E	2	4
F	1	10
G	2	2
H	3	2
I	1	10
J	5	2
K	3	1
L	2	4
M	2	6
N	2	4
O	1	10
P	2	4
Q	5	2
R	2	5
S	1	8
T	2	5
U	1	8
V	3	1
W	3	2
X	6	2
Y	3	1
Z	6	2

### MANUAL DE INSTRUÇÕES

**CASAS:** O tabuleiro compõe-se, de 196 casas, num quadrado de 14 casas x 14.

**CASA ESPECIAIS:** Existem casas especiais premiadas. As casas azuis (dobro) duplicam o valor de uma palavra, se uma de suas letras for colocada numa dessas casas. As casas vermelhas (triplo) triplicam o valor da palavra cuja letra for colocada numa dessas casas.

**NOTA:** Se uma palavra for duplicada porque uma de suas letras foi colocada sobre uma casa dobro ou triplicada porque uma de suas letras foi colocada sobre uma casa triplo e alguém "esticar" a palavra, esta ainda valerá o dobro ou triplo do valor da palavra das letras.

### PREPARAÇÃO

O jogador mais velho será o líder da primeira rodada. Além de participar também do jogo. Ele estará incumbido de registrar os pontos obtidos por cada participante, após cada jogada. Cabe ao líder preparar o jogo, da

# 2171 - PALAVRA CRUZADA

seguinte forma: \*Montar o tabuleiro sobre uma superfície plana\*. Passar o saquinho contendo as letras, a todos os participantes, para que cada um retire uma peça. Quem retirar a peça mais próxima do "A" ou "A" inicia a partida. Em seguida, a letra deve ser devolvida dentro do saco plástico.

**ATENÇÃO:** em caso de empate, o jogador mais novo entre os empatados começa o jogo. O jogador seguinte será sempre o que estiver à esquerda de quem já jogou, seguindo o sentido do relógio. Cada jogador na sua vez de jogar, retira 7 peças e as coloca no seu suporte, tentando formar palavras com as peças retiradas. Após a sua tentativa, o jogador tira aleatoriamente de um saco tantas letras quantas necessárias para ficar novamente com sete.

## TROCANDO AS PEÇAS

Se algum jogador, na sua vez de jogar, quiser trocar algumas ou todas as suas peças, poderá fazê-lo retirando outras do saquinho e, depois, devolvendo para o saquinho a mesma quantidade de peças que retirou. Após fazer isso, o jogador passa a vez.

## PASSANDO A VEZ

Se preferir, em vez de colocar peças no tabuleiro ou trocar peças, um participante pode decidir passar a vez. Conseguindo ou não formar alguma palavra. Atenção: se todos os

jogadores passarem duas vezes consecutivas a sua vez, o jogo termina.

## COLOCANDO A PALAVRA NO TABULEIRO

O primeiro participante combina duas ou mais peças para formar uma palavra. Assim que tiver a palavra formada, ele a coloca no tabuleiro de modo que uma das peças fique sobre o quadrado central do tabuleiro. A palavra pode ser colocada tanto na horizontal, quanto na vertical, só não vale na diagonal.

## PALAVRAS VÁLIDAS

Vale formar qualquer palavra que conste no dicionário da língua portuguesa, exceto nomes próprios, abreviaturas, pre-fixos e sufixos ou palavras com hífen. Se alguma palavra inválida for colocada, os jogadores poderão contestá-la.

## PALAVRA INVÁLIDA

Se uma palavra for estranha ao grupo, os jogadores poderão contestá-la e consultar um dicionário para confirmar sua existência. Só depois de confirmada a validade da palavra é que será atribuída a pontuação ao jogador. Uma vez colocada a palavra, o jogador não poderá retirá-la do tabuleiro. Exceto se a palavra for contestada e considerada inválida.

## PONTUAÇÃO

Assim que um participante colocar uma palavra no tabuleiro e não

# 2171 - PALAVRA CRUZADA

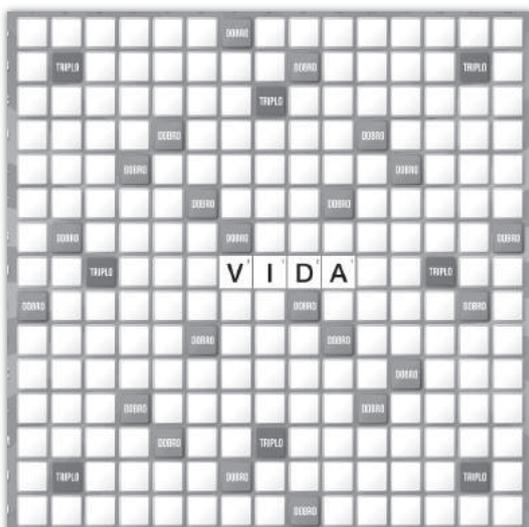
houver contestação, a palavra será considerada válida. Neste momento devem ser soma-dos os valores de cada letra e, se alguma peça tiver sido colocada sobre uma casa premiada, o valor será duplicado ou tripli-cado, dependendo da casa em que for colocada a peça.

## ESTICANDO A PALAVRA

Uma boa estratégia é “esticar” uma palavra que já está no tabuleiro, pois as casas dobro e triplo continuam valendo para a palavra “esticada”.

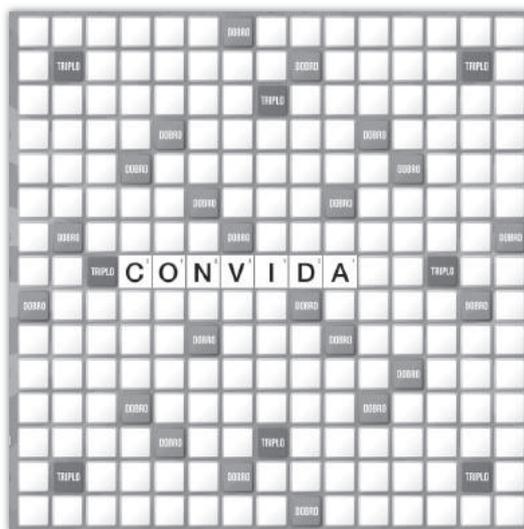
### EXEMPLO:

JOGADOR 1: começa colocando a palavra “VIDA” V=3, I=1, D=2, A=1 Total = 7 pontos. Mas como uma das letras tem que ser colocada sobre a casa do centro do tabuleiro (verde), essa palavra vale o dobro, logo 14 pontos.



JOGADOR 2: “Estica” a palavra, colo-cando “CON” no início da palavra, assim, além dos 7 pontos da

palavra “VIDA”, ele faz mais 5 pontos (C=2, O=1, N=2), totalizando 12, com a letra que duplica o valor da palavra (casa do centro do tabuleiro), ele faz 24 pontos.



JOGADOR 3: “Estica” mais ainda a palavra, colocando “DO” no final desta, formando “CONVIDADO” e faz além dos 12 da palavra anterior, mais 3 pontos (D=2, O=1) totalizando 15 pontos. Com a letra que duplica o valor da palavra (casa do centro do tabuleiro), ele faz 30 pontos.



# 2171 - PALAVRA CRUZADA

## CRUZANDO PALAVRAS

Da mesma forma, você pode utilizar letras já colocadas em palavras anteriores para acrescentar outras, cruzando palavras, caso utilize a letra que dobrou a palavra anterior, sua palavra também vale-rá o dobro.

### EXEMPLO:

No exemplo anterior, a letra 'I' da palavra "VIDA" foi colocada sobre a casa central e dobrou o valor das letras. Um jogador pode colocar as letras "R", "M", "A", antes e depois daquela letra "I" formando "RIMA", que vale R=2, I=1, M=2 e A=1, total de 6 como a letra "I" dobra o valor da palavra, o jogador faz 12 pontos.



## FORMANDO VÁRIAS PALAVRAS

Ao colocar uma palavra no tabuleiro, pode acontecer de o jogador formar mais de uma palavra ao mesmo tempo. Nesse caso, somam-se os pontos de todas as palavras formadas.

## EXEMPLO:

Um jogador aproveita o "V" da palavra "CONVIDADO" e coloca o "U", "L", "G", "A" e o "R", formando a palavra "VULGAR" e ganhando com isso um total de 11 pontos, (V=3, U=1, L=2, G=2, A=1 e R=2), mas o "U" encontrou a letra "M", formando a palavra "UM" e o "L" encontrou a letra "A" e formou a palavra "LA", assim além dos 11 pontos, o jogador tem mais 6 pontos (U=1 e M=2, L=2 e A=1) totalizando 17 pontos.



## QUEM VENCE O JOGO

Quando acabarem as peças do saquinho ou quando não for mais possível colocar ou completar palavras no tabuleiro, o jogo termina. Quem tiver feito mais pontos será o grande campeão do jogo.

## BOA DIVERSÃO!