

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
W	3	1
V	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

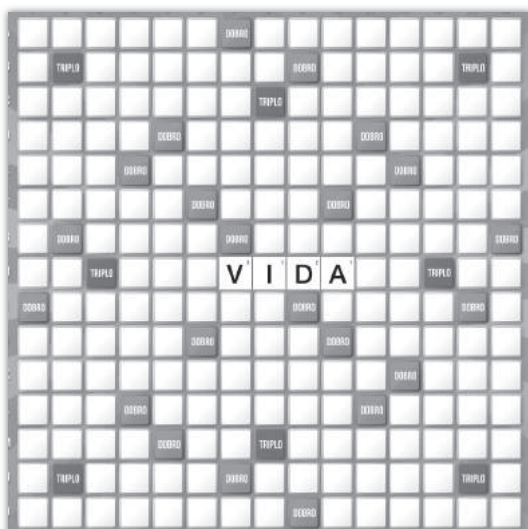
houver contestação, a palavra será considerada válida. Neste momento devem ser soma-dos os valores de cada letra e, se alguma peça tiver sido colocada sobre uma casa premiada, o valor será duplicado ou tripli-cado, dependendo da casa em que for colocada a peça.

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!