

CRUZAPALABRAS – Bisonte



Reglas de juego

Cantidad de participantes: 2-3 o 4 jugadores

Contenido:

Un tablero de juego, 102 fichas de madera con letras, 4 atriles para fichas.

Objetivo del juego:

Obtener el puntaje más alto, formando palabras sobre el tablero, que se crucen entre sí, utilizando como estrategia los valores de las letras y el de las casillas premiadas que aparecen en el tablero.

En cada jugada se contará el puntaje de la palabra formada teniendo en cuenta el valor de cada letra, así como también las casillas con premios (duplicaciones o triplicaciones que figuran sobre el tablero), justamente donde se ubicó la palabra correspondiente.

Preparación para el juego:

Se colocan todas las fichas con las letras hacia abajo y se mezclan. Cada jugador extrae una ficha para determinar quién será el primero en comenzar. Comienza el jugador que extraiga la letra más cercana a la "A".

Las fichas extraídas se vuelven a poner junto con las demás y se mezclan de nuevo. Cada jugador extrae siete letras y las coloca en su atril.

El juego:

1. El primer jugador selecciona de su atril dos o más de sus letras para formar una palabra y la coloca sobre el tablero, en sentido horizontal o vertical, poniendo una de las letras en la casilla central con el Bisonte. Por ser la primer jugada, se duplica el valor de la palabra, es decir, sumados los puntos de las letras y los de casillas con premio se obtiene un resultado que se multiplica por 2.

No están permitidas las palabras en sentido diagonal .

2. Cada jugador finaliza su turno contando y anotándose el puntaje correspondiente a ese turno. A continuación el jugador repone tantas letras como haya utilizado en la jugada, de manera que siempre conserve 7 letras en su atril.

3. El turno de jugar se cede hacia la izquierda.

El siguiente jugador, y los sucesivos, en su turno, seleccionan una o más letras de su atril que le permitan formar una nueva palabra, utilizando alguna letra ya colocada en el tablero.

Todas las letras empleadas durante un turno deben colocarse en forma vertical u horizontal del tablero y deben formar una palabra completa. Si al hacerlo tocan otras letras en líneas adyacentes, deben formar palabras completas con dichas letras, como en un crucigrama.

El puntaje se anotará de acuerdo al valor de las letras de todas las palabras formadas en la jugada; teniendo en cuenta los premios de las casillas que asigna el tablero sólo si coinciden con las letras puestas sobre él en la última jugada.

4. Las palabras nuevas pueden formarse de las siguientes maneras:

- Añadiendo una o más letras a una palabra que ya están sobre el tablero
- Colocando una palabra en ángulo recto con respecto a otra palabra que ya está sobre el tablero. La palabra nueva debe utilizar una letra o agregar una letra a una palabra que ya está en el tablero.

5. Ninguna letra puede cambiarse una vez que haya sido jugada.

6. Las dos fichas Bisonte (comodines) pueden utilizarse en lugar de cualquier letra. Al jugar una ficha Bisonte, se debe aclarar qué letra representa y seguirá representando esa letra por el resto del juego.

7. Un jugador puede utilizar su turno para cambiar todas o algunas de las letras que tiene en el atril. Coloca las letras a descartar con la letra hacia abajo y saca la misma cantidad de letras que ha descartado. Luego mezcla las letras descartadas con el resto.

Así finaliza su turno.

8. Antes que comience el juego, los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre las reglas que utilizarán en caso de que surjan dudas sobre una palabra.
Se usarán palabras corrientes del idioma en que se juega y éstas deben figurar en el diccionario. No están permitidas las abreviaciones, los nombres propios y las palabras con apóstrofe. Si la palabra es inaceptable (no figura en diccionario o está mal escrita), el jugador retira sus fichas y pierde el turno. Si la palabra es aceptable, el jugador que la había objetado pierde su turno siguiente. El diccionario sólo puede consultarse para resolver dichas dudas.
9. Finalización del juego: El juego termina cuando no haya más fichas para ser compradas y no sea posible formar nuevas palabras con las letras que quedan en el atril de cada jugador.

Puntaje:

10. Se anota el puntaje de cada jugador después de cada jugada sumando el valor de cada letra más los puntos adicionales obtenidos en las casillas premiadas.
El valor del Bisonte (comodín) es cero.
11. Si una palabra estuviese ubicada de forma tal que obtiene premios a las letras y también a la palabra, sumaremos primero el valor de las letras con sus premios y luego duplicaremos o triplicaremos esa suma (de la palabra) según corresponda.
12. Los premios a letras y palabras se computan únicamente en el turno en que fueron jugadas. En los turnos siguientes, las letras que ya están colocadas en casillas premiadas se computan sólo por su valor.
13. Cuando se coloca una ficha Bisonte (comodín) sobre una casilla rosa o roja, se duplica o triplica el valor de la palabra, aún cuando la ficha Bisonte carezca de valor.
14. Cuando se colocan las 7 fichas durante una jugada, se anota un premio de 50 puntos más la totalidad del puntaje correspondiente a ese turno.
15. Al terminar el juego, al puntaje de cada jugador se le resta la suma de las letras que no haya jugado. Además, si un jugador usa todas las letras, la suma de las letras no jugadas por los demás jugadores se suma al puntaje de dicho jugador.

Quien Gana:

El que obtenga el mayor puntaje al final del juego, producto de la suma de cada jugada.
En caso de un empate, gana el jugador que obtuvo el puntaje más alto antes de sumar o restar las letras no jugadas.

