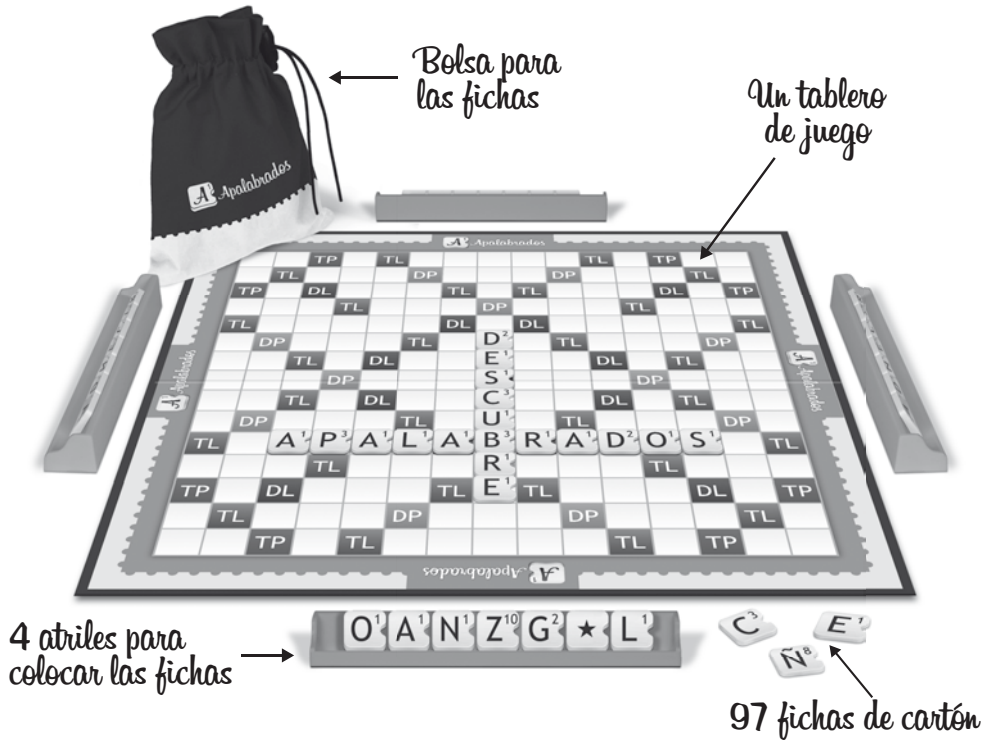




# Apalabrados

REGLAS

## ★ Contenido:



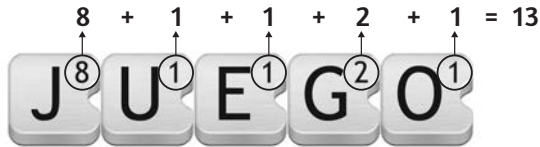
Disponed los elementos de juego tal como se indica en la fotografía. En la caja encontraréis dos tableros de fichas de letras que deberéis destruir e introducir en el interior de la bolsa, de donde cada jugador deberá coger 7 y colocarlas en su atril. (NOTA: En un tablero encontraréis 3 fichas en blanco. Si perdéis alguna letra, podéis utilizarlas escribiendo la letra en cuestión.) También necesitaréis papel y lápiz para anotar las puntuaciones.

## ★ Puntuación:



Cada ficha tiene un valor en función de la letra y debe contarse una vez por cada palabra creada en el turno.

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.



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

- DL** Si una ficha cae sobre esta casilla se **DUPLICA** el valor de la letra.
- TL** Si una ficha cae sobre esta casilla se **TRIPLICA** el valor de la letra.
- DP** Si una ficha cae sobre esta casilla se **DUPLICA** el valor de la palabra.
- TP** 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. Ejemplo:  $\longrightarrow$



Puedes alargar, por delante o por detrás, las palabras que tus contrincantes hayan colocado en el tablero. Ejemplo: Si un contricante 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.

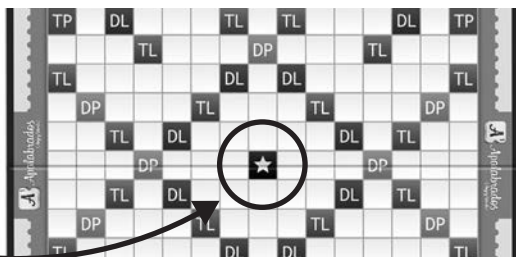
## ★ Objetivo del juego:

Se trata de anotar tantos puntos como sea posible mediante la formación de palabras en el tablero.

## ★ Como se juega:

Empieza el jugador más joven. Con las letras de su atril, deberá crear una palabra lo más larga posible o que le de 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.



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. Para ello puedes consultar en nuestra página web [www.diccionarioapalabrados.com](http://www.diccionarioapalabrados.com) y allí podrás comprobar que las palabras son correctas.

Al final de su turno, el jugador coge tantas fichas como para tener otra vez 7 en su atril.

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.

### ★ *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.

