

2° Jogo: A contagem é de 9 pontos, pois a palavra VARAL foi formada com o aproveitamento da letra "R", da palavra TORAS, que, neste caso, não é considerada como letra premiada, mas sim como letra normal. 3° Jogo: A contagem é de 11 pontos, pois a palavra PASSAR tem 2 letras premiadas (A e R), cujos valores são triplicados. 4° Jogo: A contagem é de 12 pontos em virtude da palavra AMA, que foi colocada na horizontal, cuja letra "M" deve ser contada em dobro na formação das palavras "AMA" (horizontal) e "AMA" (vertical) e, por estar sobre um espaço premiado, devem também ser somados os valores normais da palavra "LAR". 5° Jogo: A contagem é de 14 pontos, pois a palavra "MAR" foi formada paralelamente à palavra "PASSAR", resultando na formação de mais 2 palavras, cujos pontos devem ser somados aos da palavra "MAR". Neste jogo foram considerados em dobro os valores das palavras "MAR" e "PÁ" em virtude da letra "A", que forma estas palavras, estar sobre um espaço rosa que duplica o valor da palavra.



DISTRIBUIÇÃO DAS LETRAS:					
A - 10	D - 5	I - 10	N - 4	S - 7	X - 1
Ã - 2	E - 11	J - 1	O - 10	T - 5	Y - 1
B - 3	F - 2	K - 1	P - 4	U - 6	Z - 1
C - 4	G - 3	L - 5	Q - 1	V - 3	
Ç - 2	H - 2	M - 6	R - 6	W - 1	

3 Pedras em Branco
Total 120 Pedras



XALINGO S/A INDÚSTRIA E COMÉRCIO
BR 471 - km129 - SANTA CRUZ DO SUL - RS - BRASIL CEP 96835-642
FONE / FAX: (51) 3719 - 9800 / 3719 - 1009 CNPJ 05.425.534/0001-76
SERVIÇO DE INFORMAÇÃO AO CONSUMIDOR - FALTE CONSOCSO:
www.xalingo.com.br - e-mail: vendas@xalingo.com.br
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.
KEEP THIS FOR FURTHER CONSULTATIONS.

2° Jogo: A contagem é de 9 pontos, pois a palavra VARAL foi formada com o aproveitamento da letra "R", da palavra TORAS, que, neste caso, não é considerada como letra premiada, mas sim como letra normal. 3° Jogo: A contagem é de 11 pontos, pois a palavra PASSAR tem 2 letras premiadas (A e R), cujos valores são triplicados. 4° Jogo: A contagem é de 12 pontos em virtude da palavra AMA, que foi colocada na horizontal, cuja letra "M" deve ser contada em dobro na formação das palavras "AMA" (horizontal) e "AMA" (vertical) e, por estar sobre um espaço premiado, devem também ser somados os valores normais da palavra "LAR". 5° Jogo: A contagem é de 14 pontos, pois a palavra "MAR" foi formada paralelamente à palavra "PASSAR", resultando na formação de mais 2 palavras, cujos pontos devem ser somados aos da palavra "MAR". Neste jogo foram considerados em dobro os valores das palavras "MAR" e "PÁ" em virtude da letra "A", que forma estas palavras, estar sobre um espaço rosa que duplica o valor da palavra.



DISTRIBUIÇÃO DAS LETRAS:					
A - 10	D - 5	I - 10	N - 4	S - 7	X - 1
Ã - 2	E - 11	J - 1	O - 10	T - 5	Y - 1
B - 3	F - 2	K - 1	P - 4	U - 6	Z - 1
C - 4	G - 3	L - 5	Q - 1	V - 3	
Ç - 2	H - 2	M - 6	R - 6	W - 1	

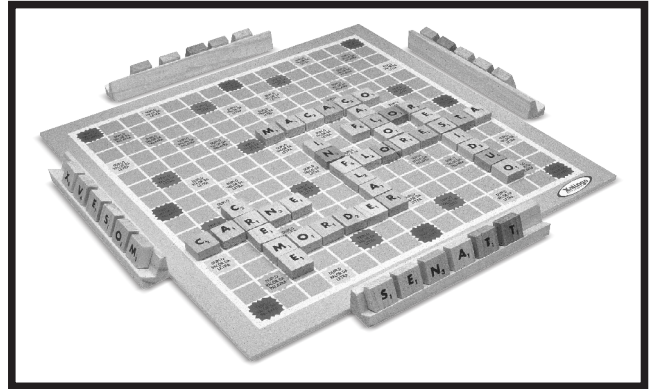
3 Pedras em Branco
Total 120 Pedras



XALINGO S/A INDÚSTRIA E COMÉRCIO
BR 471 - km129 - SANTA CRUZ DO SUL - RS - BRASIL CEP 96835-642
FONE / FAX: (51) 3719 - 9800 / 3719 - 1009 CNPJ 05.425.534/0001-76
SERVIÇO DE INFORMAÇÃO AO CONSUMIDOR - FALTE CONSOCSO:
www.xalingo.com.br - e-mail: vendas@xalingo.com.br
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.
KEEP THIS FOR FURTHER CONSULTATIONS.

INSTRUÇÕES

PALAVRAS CRUZADAS



APRESENTAÇÃO:

É um jogo para 2, 3 ou 4 jogadores, consiste na formação de palavras cruzadas sobre um tabuleiro, sendo usadas pedras cujos valores variam de acordo com a letra nela impressa. Cada competidor deve procurar obter o maior número de pontos, formando palavras com as letras que possui e colocando-as nos espaços que lhe sejam mais vantajosos. O total de pontos obtidos por um competidor em uma partida dependerá única e exclusivamente da sua habilidade.

COMPONENTES:

Este jogo é composto de 1 tabuleiro impresso; 4 suportes de madeira; 120 pedras, sendo 117 com letras impressas e 3 em branco.

PREPARAÇÃO:

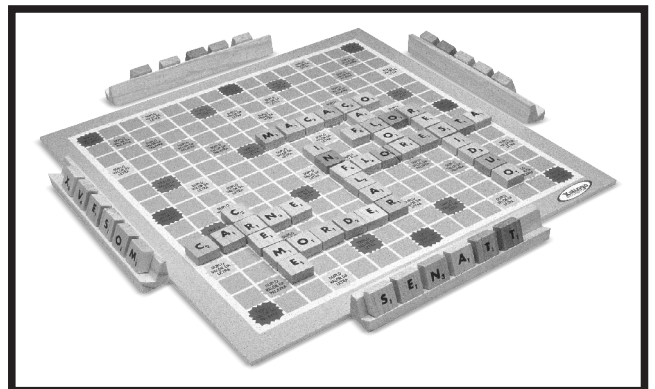
- Colocar o tabuleiro aberto no centro da mesa.
- Cada competidor deve pegar um suporte.
- Colocar todas as pedras sobre a mesa com as letras impressas voltadas para baixo.

INÍCIO DO JOGO:

Cada competidor escolhe uma pedra. Inicia a partida aquele que tirar a letra mais próxima ao começo do alfabeto. Essas pedras são devolvidas à mesa e misturadas com as demais. A seguir, cada competidor retira sete pedras da mesa, colocando-as em seu suporte.

INSTRUÇÕES

PALAVRAS CRUZADAS



APRESENTAÇÃO:

É um jogo para 2, 3 ou 4 jogadores, consiste na formação de palavras cruzadas sobre um tabuleiro, sendo usadas pedras cujos valores variam de acordo com a letra nela impressa. Cada competidor deve procurar obter o maior número de pontos, formando palavras com as letras que possui e colocando-as nos espaços que lhe sejam mais vantajosos. O total de pontos obtidos por um competidor em uma partida dependerá única e exclusivamente da sua habilidade.

COMPONENTES:

Este jogo é composto de 1 tabuleiro impresso; 4 suportes de madeira; 120 pedras, sendo 117 com letras impressas e 3 em branco.

PREPARAÇÃO:

- Colocar o tabuleiro aberto no centro da mesa.
- Cada competidor deve pegar um suporte.
- Colocar todas as pedras sobre a mesa com as letras impressas voltadas para baixo.

INÍCIO DO JOGO:

Cada competidor escolhe uma pedra. Inicia a partida aquele que tirar a letra mais próxima ao começo do alfabeto. Essas pedras são devolvidas à mesa e misturadas com as demais. A seguir, cada competidor retira sete pedras da mesa, colocando-as em seu suporte.

COMO JOGAR:

1. O primeiro competidor combina duas ou mais de suas pedras na formação de uma palavra e coloca-as no tabuleiro. Essa palavra deverá ser colocada sobre o tabuleiro, em sentido horizontal ou vertical, sendo que uma das letras que formam essa palavra deverá estar sobre o espaço central. Não é permitida a formação de palavras em sentido diagonal (ver jogos n.ºs 1 e 2).
2. O primeiro competidor completa o seu jogo, contando os pontos que fez na formação de sua palavra e, depois de anotá-los numa folha de papel, retira da mesa tantas pedras quantas as que usou, conservando sempre sete pedras em seu suporte.
3. O jogo tem prosseguimento pela esquerda. O segundo competidor acrescenta uma ou mais letras às palavras que já estão no tabuleiro, formando novas palavras, e assim por diante com os outros jogadores. Todas as vezes em que forem acrescentadas letras a uma palavra, essas devem ser colocadas em sentido vertical ou horizontal e devem formar uma palavra completa e, se tocarem outras letras nas filias adjacentes, deverão formar palavras completas como no jogo de palavras cruzadas. O competidor conta a seu favor todas as palavras formadas ou modificadas pelo seu jogo.
4. Novas palavras podem ser formadas quando:
 - a) Um competidor acrescentar uma ou mais letras a uma ou mais palavras já formadas no tabuleiro.
 - b) Colocar uma palavra em ângulo reto com uma palavra já formada no tabuleiro, devendo ser usada uma das letras da palavra já formada no tabuleiro (ver jogos n.ºs 2, 3 e 4).
 - c) Colocar uma palavra completa, paralela a uma palavra já existente no tabuleiro, de modo que as letras que se toquem também formem palavras completas (ver jogo n.º 5).
5. Depois de feito o jogo, nenhuma pedra pode ser trocada de lugar.
6. As 3 pedras em branco podem ser usadas em substituição a qualquer uma das letras. Quando uma dessas pedras for usada, o competidor tem que avisar aos demais qual a letra que ela está substituindo, não podendo ser retirada da palavra até o fim do jogo.
7. Qualquer competidor, quando chegar a sua vez de jogar, poderá trocar todas ou algumas de suas sete pedras, e, para tanto, devolve-as à mesa com a face impressa voltada para baixo, retirando a seguir o mesmo número de pedras. Neste caso, perde a sua vez de jogar, só podendo jogar na rodada seguinte.
8. Neste jogo são permitidas todas as palavras existentes em um dicionário comum, com exceção de:
 - a) Nomes próprios;
 - b) Palavras estrangeiras;
 - c) Abreviações;
 - d) Palavras que exijam apóstrofes ou hifenes. A utilização do dicionário só é permitida para verificação do uso ou grafia das palavras. Uma palavra só pode ser colocada em dúvida enquanto o competidor ainda estiver jogando.
9. A partida prossegue:
 - a) Enquanto existirem pedras para serem usadas.
 - b) Até que um dos competidores use todas as suas pedras e não haja mais nenhuma para ele comprar.
 - c) Até que todas as letras possíveis tenham sido combinadas e os jogadores concordem que não há mais possibilidade para se prosseguir o jogo.

COMO JOGAR:

1. O primeiro competidor combina duas ou mais de suas pedras na formação de uma palavra e coloca-as no tabuleiro. Essa palavra deverá ser colocada sobre o tabuleiro, em sentido horizontal ou vertical, sendo que uma das letras que formam essa palavra deverá estar sobre o espaço central. Não é permitida a formação de palavras em sentido diagonal (ver jogos n.ºs 1 e 2).
2. O primeiro competidor completa o seu jogo, contando os pontos que fez na formação de sua palavra e, depois de anotá-los numa folha de papel, retira da mesa tantas pedras quantas as que usou, conservando sempre sete pedras em seu suporte.
3. O jogo tem prosseguimento pela esquerda. O segundo competidor acrescenta uma ou mais letras às palavras que já estão no tabuleiro, formando novas palavras, e assim por diante com os outros jogadores. Todas as vezes em que forem acrescentadas letras a uma palavra, essas devem ser colocadas em sentido vertical ou horizontal e devem formar uma palavra completa e, se tocarem outras letras nas filias adjacentes, deverão formar palavras completas como no jogo de palavras cruzadas. O competidor conta a seu favor todas as palavras formadas ou modificadas pelo seu jogo.
4. Novas palavras podem ser formadas quando:
 - a) Um competidor acrescentar uma ou mais letras a uma ou mais palavras já formadas no tabuleiro.
 - b) Colocar uma palavra em ângulo reto com uma palavra já formada no tabuleiro, devendo ser usada uma das letras da palavra já formada no tabuleiro (ver jogos n.ºs 2, 3 e 4).
 - c) Colocar uma palavra completa, paralela a uma palavra já existente no tabuleiro, de modo que as letras que se toquem também formem palavras completas (ver jogo n.º 5).
5. Depois de feito o jogo, nenhuma pedra pode ser trocada de lugar.
6. As 3 pedras em branco podem ser usadas em substituição a qualquer uma das letras. Quando uma dessas pedras for usada, o competidor tem que avisar aos demais qual a letra que ela está substituindo, não podendo ser retirada da palavra até o fim do jogo.
7. Qualquer competidor, quando chegar a sua vez de jogar, poderá trocar todas ou algumas de suas sete pedras, e, para tanto, devolve-as à mesa com a face impressa voltada para baixo, retirando a seguir o mesmo número de pedras. Neste caso, perde a sua vez de jogar, só podendo jogar na rodada seguinte.
8. Neste jogo são permitidas todas as palavras existentes em um dicionário comum, com exceção de:
 - a) Nomes próprios;
 - b) Palavras estrangeiras;
 - c) Abreviações;
 - d) Palavras que exijam apóstrofes ou hifenes. A utilização do dicionário só é permitida para verificação do uso ou grafia das palavras. Uma palavra só pode ser colocada em dúvida enquanto o competidor ainda estiver jogando.
9. A partida prossegue:
 - a) Enquanto existirem pedras para serem usadas.
 - b) Até que um dos competidores use todas as suas pedras e não haja mais nenhuma para ele comprar.
 - c) Até que todas as letras possíveis tenham sido combinadas e os jogadores concordem que não há mais possibilidade para se prosseguir o jogo.

COMO CONTAR OS PONTOS:

10. Os competidores devem anotar os seus pontos depois de cada jogada.
11. Cada pedra tem o valor correspondente a cada letra, que está impresso ao lado da mesma.
12. O valor das pedras em branco é zero.
13. Depois de concluída a jogada, o competidor soma os valores das letras usadas na formação da palavra e adiciona os prêmios correspondentes às letras colocadas sobre os espaços premiados no tabuleiro.
14. O espaço azul claro duplica o valor da letra colocada sobre ele.
15. O espaço azul escuro triplica o valor da letra colocada sobre ele.
16. O valor de uma palavra é duplicado quando uma de suas letras está colocada sobre um espaço rosa, e é triplicado quando uma de suas letras está sobre um espaço vermelho. Nestes 2 casos, a contagem dos pontos deverá ser feita da seguinte maneira: somam-se os valores normais das letras que formam a palavra e multiplica-se o total por 2 ou por 3, conforme o espaço premiado ocupado por uma das letras.
- Observação: Nestes 2 casos, para efeito de contagem, não são consideradas as letras que, porventura, estejam premiadas (duplo ou triplo valor da letra).
17. Note-se que o espaço do centro do tabuleiro é rosa e, portanto, duplica o valor da primeira palavra colocada sobre o tabuleiro.
18. O que foi mencionado nos itens 14, 15 e 16, sobre letras e palavras premiadas, aplica-se somente em favor do competidor que as usou em primeiro lugar. Os demais competidores que aproveitarem essas palavras ou letras para seu jogo só contarão o valor estabelecido nas pedras.
19. Quando uma das pedras em branco está sobre um espaço premiado (duplo ou triplo valor da palavra), considera-se o valor do prêmio, embora o valor da pedra seja zero.
20. Se um competidor formar 2 ou mais palavras de uma só vez, deverá contar o valor de todas elas. Se houver uma letra premiada, ela será contada com o valor do prêmio para cada uma das palavras que formou.
21. Se um competidor, na formação de uma ou mais palavras, usar as suas 7 letras de uma vez, só receberá como prêmio 50 pontos, além dos que fez nessa jogada.
- TÉRMINO DO JOGO:**
 - a) Quando o jogo terminar, os competidores somam os valores das pedras que ficarem em seu poder e subtraem do total de pontos feitos no decorrer da partida.
 - b) No caso de algum dos competidores haver usado todas as suas pedras, somará aos seus pontos os valores das pedras que ficarem nas mãos dos adversários.
- DEMONSTRAÇÃO DA FORMAÇÃO DE PALAVRAS E CONTAGEM DE PONTOS:**

Demonstraremos abaixo 5 jogos, nos quais, sucessivamente, as palavras são acrescentadas, uma de cada vez no tabuleiro, estando as mesmas impressas com destaque.

1º Jogo: A contagem é de 10 pontos, uma vez que o "R" (da palavra TORAS) está sobre o espaço central que, por ser um espaço rosa, duplica o valor da palavra.

COMO CONTAR OS PONTOS:

10. Os competidores devem anotar os seus pontos depois de cada jogada.
11. Cada pedra tem o valor correspondente a cada letra, que está impresso ao lado da mesma.
12. O valor das pedras em branco é zero.
13. Depois de concluída a jogada, o competidor soma os valores das letras usadas na formação da palavra e adiciona os prêmios correspondentes às letras colocadas sobre os espaços premiados no tabuleiro.
14. O espaço azul claro duplica o valor da letra colocada sobre ele.
15. O espaço azul escuro triplica o valor da letra colocada sobre ele.
16. O valor de uma palavra é duplicado quando uma de suas letras está colocada sobre um espaço rosa, e é triplicado quando uma de suas letras está sobre um espaço vermelho. Nestes 2 casos, a contagem dos pontos deverá ser feita da seguinte maneira: somam-se os valores normais das letras que formam a palavra e multiplica-se o total por 2 ou por 3, conforme o espaço premiado ocupado por uma das letras.
- Observação: Nestes 2 casos, para efeito de contagem, não são consideradas as letras que, porventura, estejam premiadas (duplo ou triplo valor da letra).
17. Note-se que o espaço do centro do tabuleiro é rosa e, portanto, duplica o valor da primeira palavra colocada sobre o tabuleiro.
18. O que foi mencionado nos itens 14, 15 e 16, sobre letras e palavras premiadas, aplica-se somente em favor do competidor que as usou em primeiro lugar. Os demais competidores que aproveitarem essas palavras ou letras para seu jogo só contarão o valor estabelecido nas pedras.
19. Quando uma das pedras em branco está sobre um espaço premiado (duplo ou triplo valor da palavra), considera-se o valor do prêmio, embora o valor da pedra seja zero.
20. Se um competidor formar 2 ou mais palavras de uma só vez, deverá contar o valor de todas elas. Se houver uma letra premiada, ela será contada com o valor do prêmio para cada uma das palavras que formou.
21. Se um competidor, na formação de uma ou mais palavras, usar as suas 7 letras de uma vez, só receberá como prêmio 50 pontos, além dos que fez nessa jogada.
- TÉRMINO DO JOGO:**
 - a) Quando o jogo terminar, os competidores somam os valores das pedras que ficarem em seu poder e subtraem do total de pontos feitos no decorrer da partida.
 - b) No caso de algum dos competidores haver usado todas as suas pedras, somará aos seus pontos os valores das pedras que ficarem nas mãos dos adversários.
- DEMONSTRAÇÃO DA FORMAÇÃO DE PALAVRAS E CONTAGEM DE PONTOS:**

Demonstraremos abaixo 5 jogos, nos quais, sucessivamente, as palavras são acrescentadas, uma de cada vez no tabuleiro, estando as mesmas impressas com destaque.

1º Jogo: A contagem é de 10 pontos, uma vez que o "R" (da palavra TORAS) está sobre o espaço central que, por ser um espaço rosa, duplica o valor da palavra.