

# SOPA DE LETRAS

## MARCAR LAS JUGADAS POR TURNO

En su turno cada jugador debe marcar una secuencia de letras en horizontal, en vertical o en diagonal, tanto leídas de atrás hacia delante como de delante hacia atrás. Si la secuencia de letras constituye efectivamente una de las palabras escondidas en la sopa de letras, computará un acierto.

Las palabras deben marcarse haciendo click en la primera o última letra y arrastrando el puntero del ratón hasta el otro extremo de la palabra.

Tanto si la secuencia de letras constituye una palabra de las de la sopa de letras como si es una secuencia de letras no válida, una vez que el programa lo ha verificado y en su caso ha marcado el acierto, el turno pasa al siguiente jugador.

## DIFICULTAD DE LOS TEMAS Y AYUDA

El programa puede aleatoriamente ofrecer tres niveles de ayuda en cada sopa de letras: en el más difícil solo se muestra la longitud de las palabras por encontrar; en el más fácil se muestran todas las palabras; y en el nivel intermedio, las letras se van descubriendo a medida que los jugadores comenten fallos o no logran encontrar las palabras escondidas.

Cuando la partida consta de 3 sopas de letras, cada una de las sopas tiene un nivel de ayuda distinto.

Los temas que el juego plantea son muy variados y por tanto su dificultad también puede ser muy variable. Para compensar la dificultad y evitar que sea excesivamente fácil o complicada, la elección del tema y palabras está condicionada por el nivel de ayuda de la sopa.

## FINAL

Cada sopa de letras finaliza cuando se encuentran todas las palabras escondidas, si bien el programa puede dar la sopa por finalizada cuando resta por encontrar alguna de las palabras y el tiempo se prolonga sin que ninguno de los jugadores lo consiga.

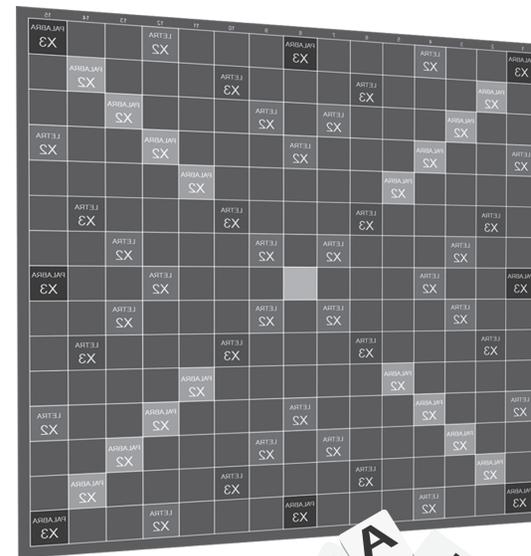
Vence la partida el jugador que haya encontrado más palabras. En caso de empate se establecen unas reglas de desempate:

Vence quien sume entre sus palabras encontradas un menor número de letras.

Si persiste el empate, vence quien haya encontrado un mayor número de palabras escritas al revés.

Si persiste el empate, vence quien haya encontrado un mayor número de palabras escritas en diagonal.

Si persiste el empate, vence quien haya alcanzado la puntuación definitiva en primer lugar.



Importado, diseñado y distribuido en México exclusivamente por: **KELVIN S.A. DE C.V.**  
RFC: KEL910709M10  
Cerrada de Ximilpa No. 2,  
Col. Deportivo Pensil  
Alcaldía Miguel Hidalgo,  
Ciudad de México, México. C.P. 11470  
Tel. 5527-1803 / 5527-8352 / 5386-6583  
Visítanos en: [www.kelvinsa.mx](http://www.kelvinsa.mx)

Kelvinsa Air Kelvinsa Mx Kelvinsa\_Mx

