



La Ruleta de la TV en Excel

La Ruleta de la TV en Excel

1 La Ruleta de la TV en Excel

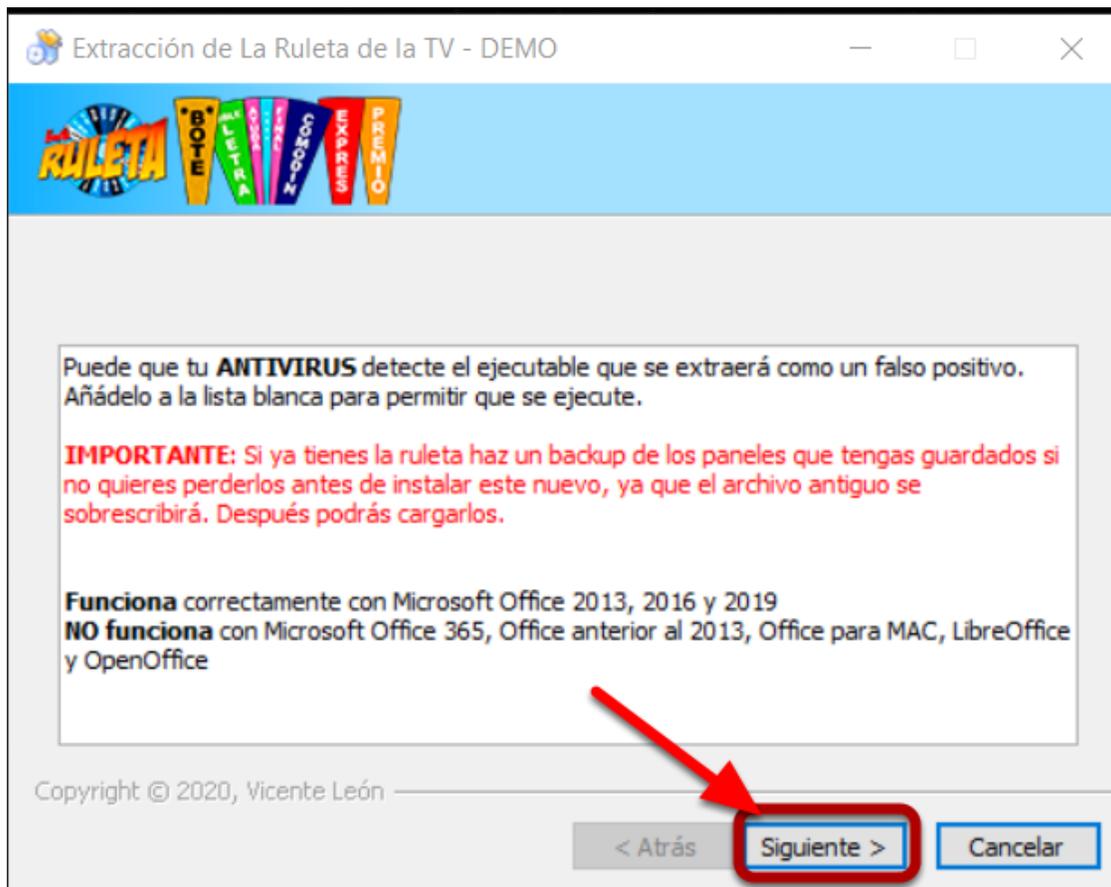
1.1	Descarga y extracción	4
1.2	Formulario Principal	7
1.3	Formulario Nueva partida	10
1.4	Tabla de Paneles	12
1.5	Conectar HDMI, configurar pantallas y preparar partida	16
1.6	Conectar HDMI, configurar pantallas y preparar partida con CON OBS Studio (RECOMENDADO)	20
1.7	Guía para una partida completa	27
1.8	Calibrar posición de la ruleta	47

La Ruleta de la TV en Excel

Descarga y extracción



Una vez descargado y descomprimido el archivo, tendremos un archivo autoextraíble como se ve en la imagen.



Hacemos doble clic y se nos abre esta ventana.

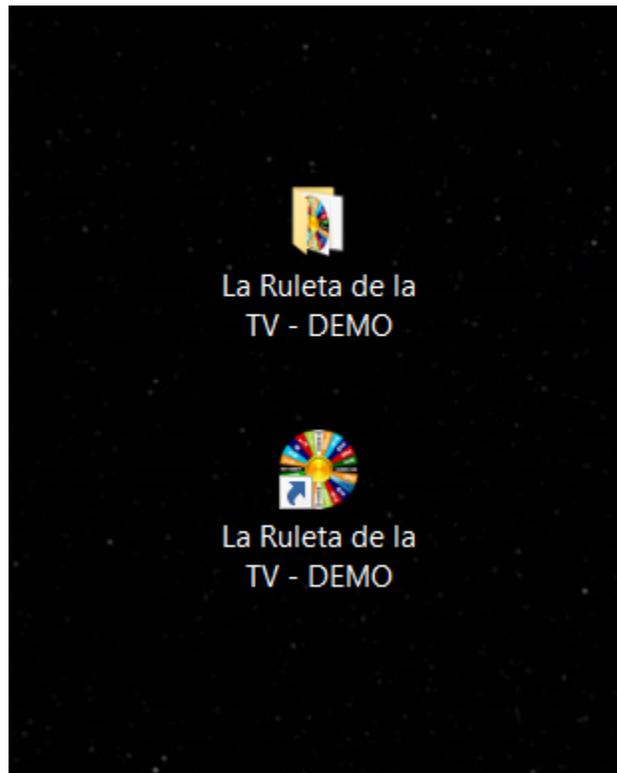
Puede que el **antivirus detecte como falso positivo** el autoextraíble o el ejecutable de la ruleta, es importante hacer copias de seguridad de los paneles en su caso para que en caso de que

nos borre el archivo, poder restaurarlos en un archivo nuevo vacío nuevamente.



Podemos cambiar la carpeta donde se extraerán los archivos.

Por defecto es el **escritorio**, se creará una carpeta y el acceso directo correspondiente.

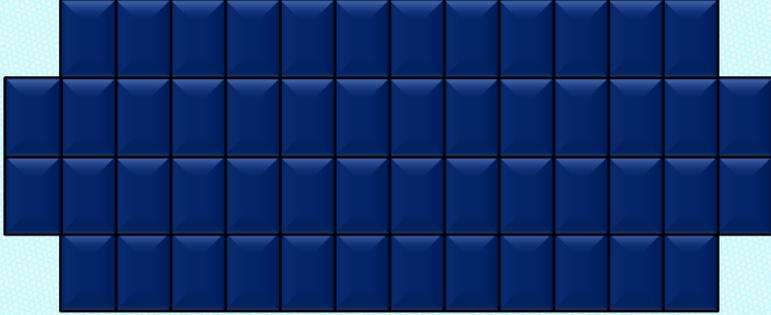


El resultado después de haber ejecutado y extraído el archivo que hemos descargado.

Formulario Principal

[WWW.VICENTELEON.ES](http://www.vicenteleon.es)
¡BIENVENID@S A LA RULETA!

BCDFGHJKLMNÑPQRSTVWXYZ AEIOU



LIVIA
0
GAJOS

LUCAS
0
GAJOS

GAJOS

RULETA

Para abrir el formulario principal hay que hacer clic en el **logo** de la pantalla principal.

- (1) Desde aquí se gestionan los turnos de los jugadores, su puntuación y sus gajos, así como el uso de gajos como Todas las vocales, Exprés, etc.
- (2) Desde aquí se sacan las consonantes y se compran las vocales en el modo de panel normal. También se sacan las 4 consonantes y la vocal aleatorias en el panel final.
- (3) Panel de información donde se muestra la solución del panel, el valor del gajo y de la multiplicación, el premio en su caso, el premio final, etc.
- (4) Desde aquí se gira la ruleta: 1 gira la mitad aproximadamente, 2 gira 3/4 y 3 giro completo (de acuerdo a los números que aparecen como guía en el centro de la ruleta para los jugadores).
- (5) Esto es para iniciar algunos paneles especiales como el 1 (velocidad), 5 (palabra), 8 (crono), Gran final (una vez sacadas las consonantes y vocales del panel de la gran final) y Exprés (iniciar el temporizador).
- (6) Este botón es para decir si el panel se ha resuelto correctamente o no. En caso negativo continua la partida.
- (7) Una vez resuelto el panel con este botón iniciamos el siguiente.
- (8) Aquí se puede escribir la letra con el teclado y pulsar ENTER en vez de seleccionar la letra con el ratón.
- (9) Este botón sirve para que, en caso que un jugador haya ganado el panel y se haya llevado el premio, se sume y aparezca en pantalla, así también como hacer el recuento final de los puntos totales tras el último panel, el 10, antes de la gran final.
- (10) En caso de que el jugador tenga ayudas finales para el panel 11, el del gran premio, desde aquí haremos que seleccione un sobre de ayuda.

(11) Con estos botones maximizamos y ponemos en pantalla completa el juego, o lo restauramos y mostramos la barra superior.

(12) Este botón abre el juego para crear una nueva partida.

(13) Desde aquí cerramos el formulario principal y vamos a la parte donde se guardan las tablas de los paneles y desde donde podremos, guardar, crear, restaurar paneles.

(14) En caso de que al abrir el archivo se descuadre la posición de la ruleta (a veces pasa al cambiar de ordenador o resolución), podemos ajustar la posición y tamaño con este formulario.

NOTA: Si usas un programa como **OBS Studio** con la opción de proyectar pantalla, quedará mucho mejor y además no habrá necesidad de poner el excel en pantalla completa. Más adelante se explica el modo para preparar la partida.

(15) En el hipotético caso de que al finalizar el panel 10 haya un empate de las puntuaciones más altas, con este botón jugaremos un panel de la palabra extra para ver quién es el ganador del juego que pasará a jugar la gran final.

Nueva Partida

Nombres / Premio	Panel 1 Velocidad	Panel 2	Panel 3 Letra Oculta	Panel 4	Panel 5 Palabra	Panel 6
	Panel 7 Crono	Panel 8	Panel 9 Velocidad	Panel 10 Bote	Panel Final	Panel Desempate

Texto: EN EL CENTRO COMERCIAL

Panel: GRACIAS, PERO NO QUIERO NINGUNA TARJETA MÁS

Letra oculta: C

Aplicar desde panel inferior

Random

Miniayuda (opcional): MOLESTAS, TÍO

Texto: EN EL CENTRO COMERCIAL

Panel:

	G	R	A	C	I	A	S	,												
P	E	R	O		N	O		Q	U	I	E	R	O							
					N	I	N	G	U	N	A									
		T	A	R	J	E	T	A		M	Á	S								

Borrar Todo el Panel

Los paneles se han creado de forma aleatoria desde las tablas de datos. Navega por los botones de arriba para seleccionar el panel, y poder generar uno nuevo (Random) o editarlo y hacerlo nuevo (Aplicar...). ¡No te olvides cambiar la letra oculta del panel 3!

CARGAR archivo de ruleta

GUARDAR archivo de ruleta

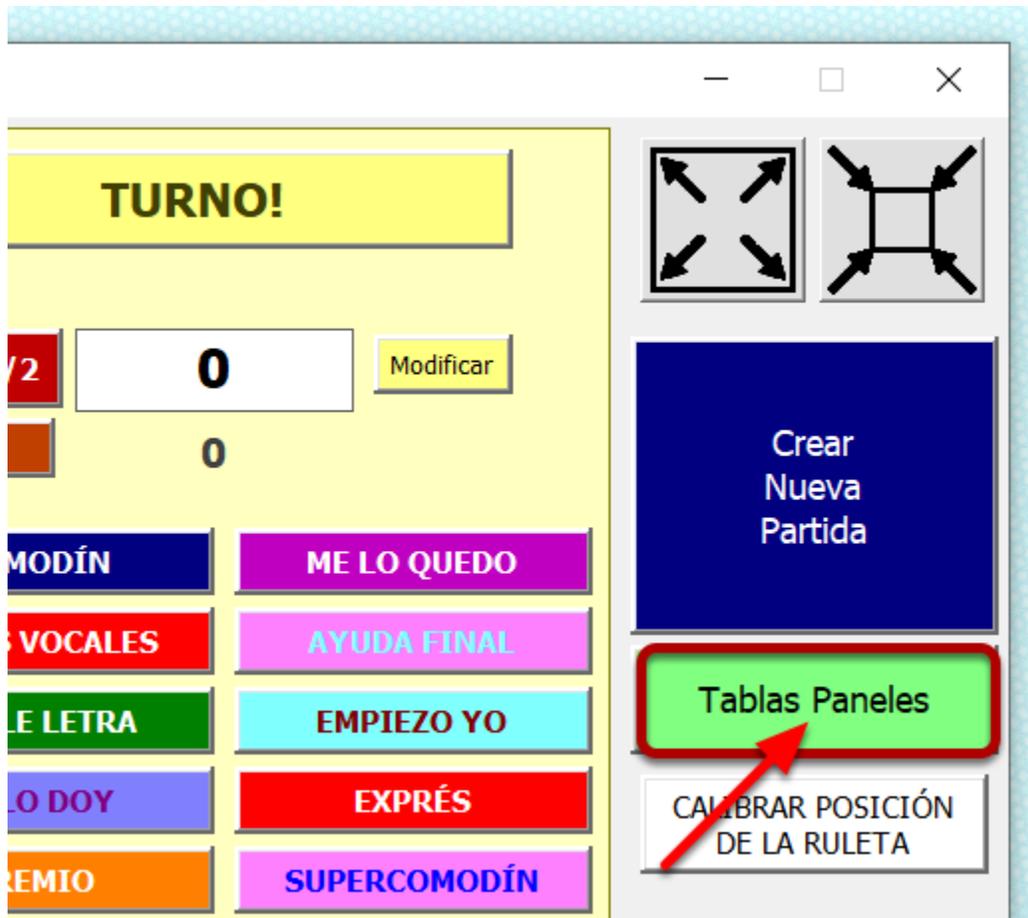
Aceptar Datos y JUGAR

Salir (ESC)

En este ejemplo vamos a gestionar el panel de la letra oculta:

- (1) Se ha cargado un panel aleatorio desde la tabla, pero podemos escribir uno nuevo abajo y aplicarlo con el botón para que sea el que vayamos a usar durante la partida.
- (2) También podemos hacer clic en RANDOM para cargar otro panel desde la tabla de forma aleatoria.
- (3) En el caso del panel con letra oculta, podemos cambiar la letra (que también se ha cargado de forma aleatoria) por otra más acorde a la partida, es decir, en vez de poner una "C" o una "N" que es más común, hay que poner alguna otra un poco menos habitual, como por ejemplo en este caso usar la "J" o la "G".

Tabla de Paneles



Desde el formulario principal hacemos clic en este botón para ir a la sección donde se guardan las tablas con los paneles.



- (1) Clic aquí para volver a la pantalla principal del juego.
- (2) Botones para crear nuevos paneles o premios (ver ejemplo en la siguiente imagen).
- (3) Formulario de copias de seguridad para guardar o restaurar datos.
- (4) Haciendo doble clic en un panel, se abrirá un formulario en el que podremos editarlo o eliminarlo.

The form is titled "Nuevo Panel Normal / Velocidad" and contains the following elements:

- Miniayuda (opcional):** A dropdown menu (1) with the text "SELECCIONAR O ESCRIBIR..."
- Texto:** A text input field (2) for a hint.
- Panel:** A 10x10 grid (3) for the word panel.
- Buttons:** Four buttons with 'X' (4) for deleting letters, and a "Borrar Todo el Panel" button (5) for deleting the entire panel.
- Bottom Buttons:** "Añadir" (green) and "Salir (ESC)" (red).

- En este ejemplo hacemos clic en el botón de "Nuevo panel normal" y se abre este formulario.
- (1) Podemos elegir una miniayuda sobre la temática del panel (es opcional).
 - (2) Texto que se mostrará a modo de pista a los jugadores encima del panel de letras de la pantalla principal.

- (3) Aquí escribimos y maquetamos el panel.
- (4) Podemos borrar cada fila del panel individualmente para volver a escribir.
- (5) Borrarnos todo el panel completo.

Editar Panel Normal / Velocidad

Miniyuda (opcional):
PRIMER PLATO

Texto:
¡MAMMA MIA!

Panel:

	E	S	P	A	G	U	E	T	I	S		X	
	B	O	L	O	Ñ	E	S	A		C	O	N	X
	Q	U	E	S	O								X
	P	A	R	M	E	S	A	N	O				X

Borrar Todo el Panel

Modificar Eliminar Salir (ESC)

Al hacer doble clic en un panel de la tabla, se abrirá el formulario con sus datos donde podremos editarlo o eliminarlo.

The image shows a window titled "Guardar / Restaurar datos" with a close button (X) in the top right corner. The window contains five distinct panels, each with a different background color and a set of three buttons: "Guardar" (yellow), "Cargar" (light yellow), and "Eliminar Tabla" (red). The panels are:

- Paneles NORMAL** (green background): Buttons for "Guardar", "Cargar", and "Eliminar Tabla".
- Paneles PALABRA** (cyan background): Buttons for "Guardar", "Cargar", and "Eliminar Tabla".
- Paneles FINAL** (orange background): Buttons for "Guardar", "Cargar", and "Eliminar Tabla".
- Paneles PREMIO** (grey background): Buttons for "Guardar", "Cargar", and "Eliminar Tabla".
- TODOS LOS PANELES** (pink background): Buttons for "Guardar", "Cargar", and "Eliminar Tablas".

Below these panels is a green button labeled "CARGAR los paneles de un archivo de PARTIDA (.rul)". At the bottom right of the window is a red button labeled "Salir (ESC)".

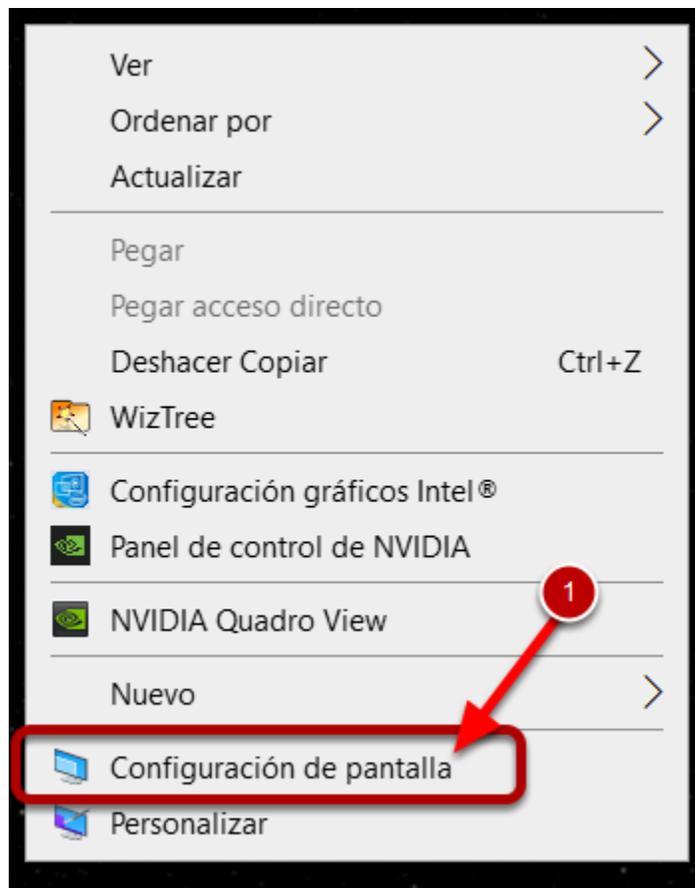
Este formulario es el que se abre al hacer clic en el botón "IMPORTAR / EXPORTAR".

Desde aquí podemos hacer copias de seguridad de cada tabla individual así como restaurar una copia de seguridad creada ya existente. También podemos hacer una copia de seguridad completa de todos los datos de todas las tablas, así como eliminar todos los datos de las tablas y dejarlas vacías.

Al restaurar una copia de seguridad, si alguno de los paneles ya existe, se omitirá su carga y se pasará al siguiente, es decir, solo se cargaán los que no existan actualmente en la tabla. Los datos que se verifican para comprobar si es repetido o no es el contenido del panel.

Con el botón "**CARGAR los paneles de un archivo de PARTIDA (.rul)**", podremos guardar en las tablas los paneles que tengamos en un archivo de partida creado anteriormente desde el formulario de nueva partida.

Conectar HDMI, configurar pantallas y preparar partida



Conectaremos mediante un cable HDMI el PC a la TV y, dentro de la TV, seleccionamos como fuente el HDMI para poder ver nuestra pantalla del PC en la TV.

(1) En un lugar vacío del escritorio de nuestro PC, hacemos clic con el botón derecho y seleccionamos la opción "Configuración de pantalla".

Varias pantallas

Varias pantallas

Extender estas pantallas 

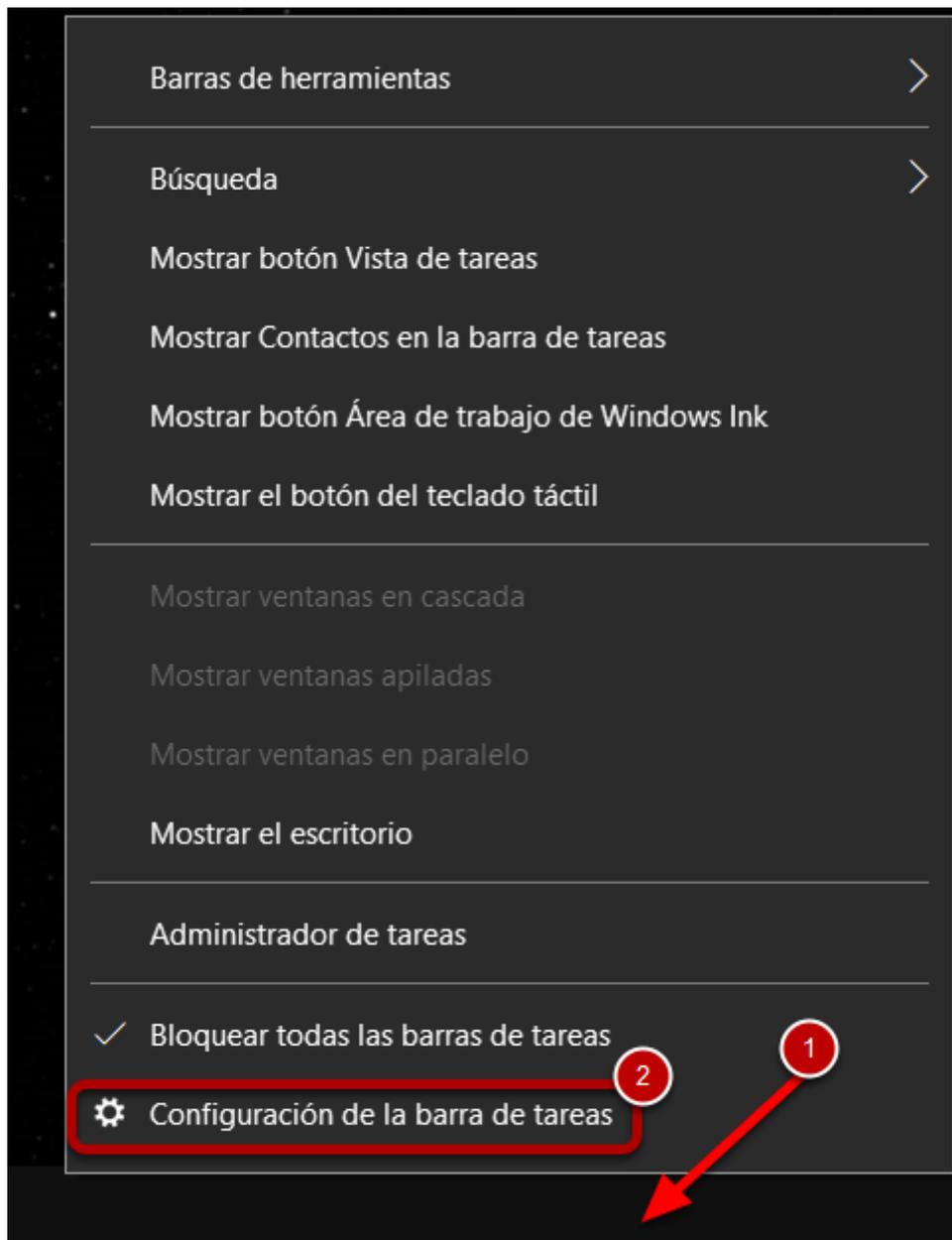
Convertir esta pantalla en la principal

[Conectarse a una proyección inalámbrica](#)

[Configuración de pantalla avanzada](#)

[Configuración de gráficos](#)

En la configuración que se nos abrirá (en el ejemplo es Windows 10), en la parte de abajo donde pone "Varias pantallas", elegimos la opción "Extender estas pantallas"



(1) Ahora haremos clic con el botón derecho en la barra de tareas del PC (la barra que normalmente está en la parte de abajo al lado del reloj y demás iconos)

(2) Seleccionamos la opción "Configuración de la barra de tareas"

Barra de tareas

Bloquear la barra de tareas

Activado

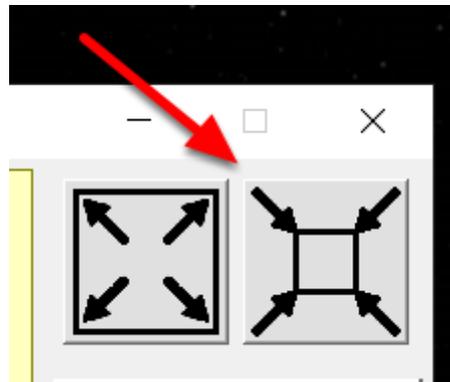
Ocultar automáticamente la barra de tareas en el modo escritorio

Activado

Ocultar automáticamente la barra de tareas en el modo tableta

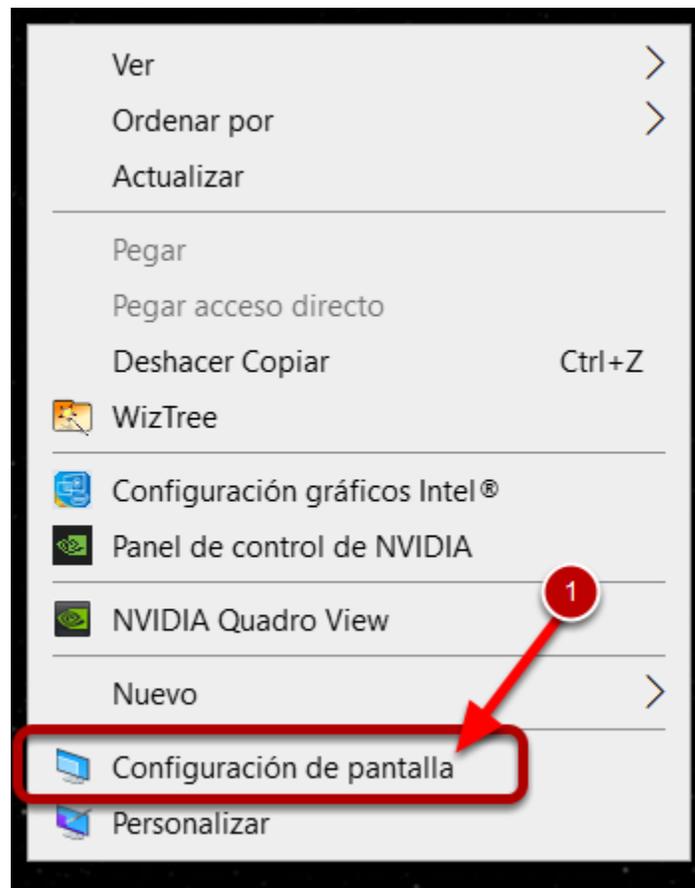
Desactivado

En la configuración que se nos abrirá, activamos "Ocultar automáticamente la barra de tareas en el modo escritorio"



Por último, arrastramos la ventana del excel (la pantalla principal del juego) a la pantalla de la TV, abrimos el formulario principal, y hacemos clic en el botón de la imagen para hacer el juego en pantalla completa.

Conectar HDMI, configurar pantallas y preparar partida con CON OBS Studio (RECOMENDADO)



Conectaremos mediante un cable HDMI el PC a la TV y, dentro de la TV, seleccionamos como fuente el HDMI para poder ver nuestra pantalla del PC en la TV.

(1) En un lugar vacío del escritorio de nuestro PC, hacemos clic con el botón derecho y seleccionamos la opción "Configuración de pantalla".

Varias pantallas

Varias pantallas

Extender estas pantallas 

Convertir esta pantalla en la principal

[Conectarse a una proyección inalámbrica](#)

[Configuración de pantalla avanzada](#)

[Configuración de gráficos](#)

En la configuración que se nos abrirá (en el ejemplo es Windows 10), en la parte de abajo donde pone "Varias pantallas", elegimos la opción "Extender estas pantallas"

Download OBS Studio

Select Your Operating System



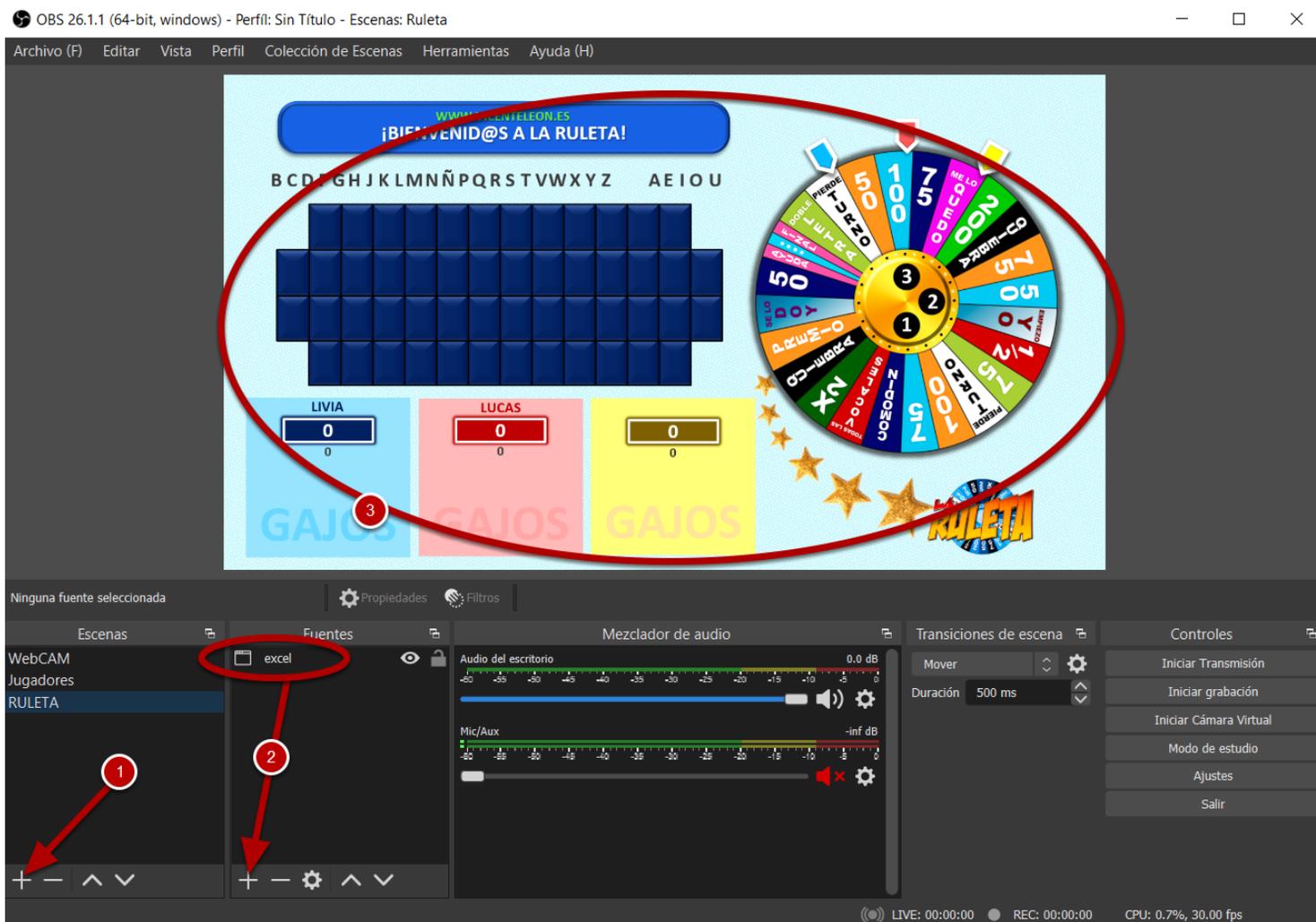
The Windows release of OBS Studio supports Windows 8, 8.1 and 10.

Version: 26.1.1
Released: January 6th

[Download Installer](#)

[Download Installer \(32-bit\)](#)

Entramos en <https://obsproject.com/download> y descargamos e instalamos OBS siguiendo el asistente.



Con la ruleta abierta, abrimos OBS.

(1) Desde aquí añadimos la escenas. En este ejemplo de la imagen hay 3 escenas, una donde aparece mi Webcam junto con el logo, un fondo y un texto etc, otra con los jugadores y sus nombres, y otra (la que se muestra en la imagen) con la captura de la ventana de la ruleta.

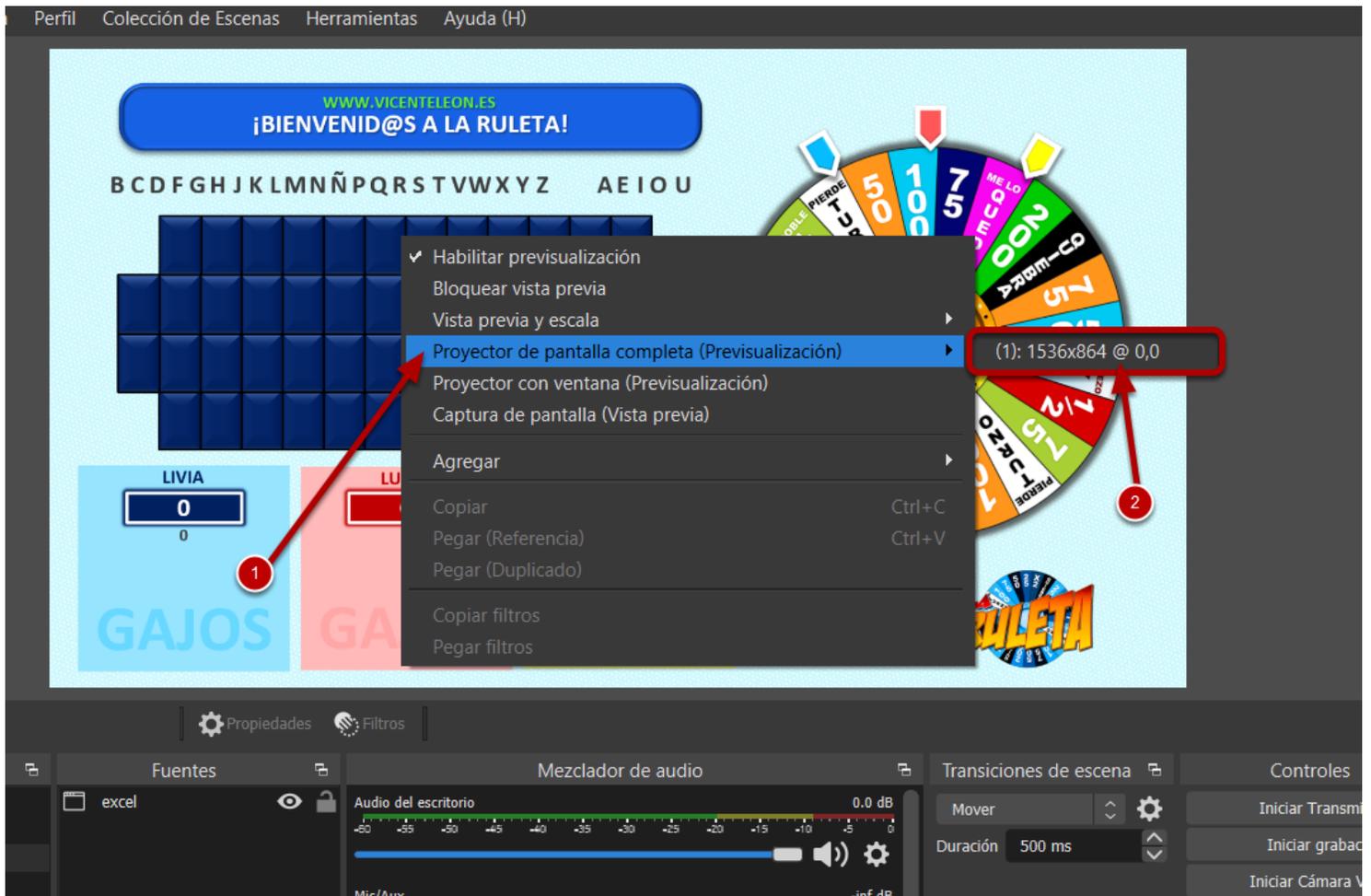
(2) Aquí deberemos añadir "**Captura de ventana**", para añadir la ventana de la ruleta (ver siguiente imagen).

(3) Una vez añadido, ajustaremos el tamaño, o recortaremos en su caso, para ajustar y optimizar lo que se va a mostrar en la TV.



Aquí se puede ver lo que tengo en la escena **"WebCAM"**.

Si no sabes manejar OBS recomiendo visualizar tutoriales en YouTube, ya que hay cientos de ellos explicando cómo usarlo y todo lo que se puede hacer.



Una vez creadas las escenas necesarias:

(1) Haremos clic con el botón derecho en el centro de la pantalla de OBS y seleccionamos la opción "**Proyector de pantalla completa (Previsualización)**"

(2) Nos aparecerán las pantallas disponibles (en este ejemplo no está conectado el HDMI a la TV, pero si lo tenemos conectado aparecerá el monitor del PC y la TV), solo tenemos que seleccionar la pantalla de la TV para que, lo que está en OBS, se muestre en la TV.

Volvemos al formulario del juego y **¡TODO LISTO PARA EMPEZAR A JUGAR!**



(1) Al crear la nueva partida, en el formulario principal vemos que estamos en el panel 0, es decir, aun no hemos comenzado la partida.

(2) Hacemos clic en **INICIAR** para comenzar a jugar el primer panel.

Explicación de los gajos



(1) **Comodín:** Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra se lo lleva. Si el jugador decide usarlo, sirve para mantener el turno en caso de caer en la quiebra o en el pierde turno.

(2) **Todas las vocales:** Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra se lo lleva. Si el jugador decide usarlo, se sacarán todas las vocales en el panel.

(3) **Doble letra:** Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra se lo lleva. Si el

jugador decide usarlo, sirve para volver a sacar una consonante y multiplicar por la cifra del gajo actual. Por ejemplo, si el jugador cae en 200 y dice la "N" y está 3 veces, se lleva 600, pero si inmediatamente después usa este gajo, puede decir otra consonante y volver a multiplicar por 200. También sirve si cae en el x2, volvería a multiplicar su cantidad.

(4) Se lo doy: Si un jugador cae en este gajo debe dar todos los puntos de la partida actual y los gajos que tenga a otro jugador, pero seguirá manteniendo el turno y continuará tirando.

(5) Premio: Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra se lo lleva. Si al finalizar el panel el jugador que ha ganado es el que tiene el premio, éste se sumará al valor total de la puntuación conseguida, en caso contrario el premio habrá que quitarlo para la ronda siguiente.

(6) Quiebra: Si un jugador cae en este gajo perderá todos sus puntos y perderá el turno. Además, si tiene el gajo del **premio**, también lo perderá.

(7) Me lo quedo: Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra se lo lleva. Si el jugador decide usarlo, podrá robar a otro jugador todos los puntos y gajos que tenga

(8) Ayuda final: Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra se lo lleva. Si el jugador gana la partida, este gajo le servirá para conseguir un sobre de ayuda en el panel del premio final.

(9) Empiezo yo: Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra se lo lleva. Si el jugador decide usarlo, al comienzo de una partida, puede usarlo para tener el turno.

(10) Exprés: Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra puede decidir si usarlo o no. Si el jugador decide usarlo, tendrá 45 segundos para ir diciendo consonantes y multiplicar siempre por 50. En caso de fallar una letra, de terminar el tiempo sin resolver, o resolver incorrectamente, perderá todos sus puntos y el turno.

(11) Supercomodín: Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta una letra se lo lleva. No podrá usarlo en el panel actual, y solo se lo llevará si al finalizar el panel el jugador que ha ganado es el que tiene el gajo. El supercomodín tiene 3 opciones: Doble letra, ayuda final o comodín, se puede elegir usar una sola de las opciones, es decir, si usa la doble letra, el gajo se super comodín habrá que quitarlo porque ya se ha usado. También en el caso que el jugador que tenga este gajo llegue la panel del premio final, se usará la ayuda final.

(12) Bote: Si un jugador cae en este gajo en la ruleta y acierta el **PANEL COMPLETO**, se lo lleva. Haciendo clic en este gajo se sumará el total recaudado en el bote a la puntuación del jugador ganador.

Panel 1 - Velocidad

Una vez cargado el panel y los jugadores estén listos, pulsamos en **COMENZAR** para que comiencen a aparecer letras del panel aleatoriamente.

Los paneles 1, 5 y 9 se pueden gestionar de la siguiente manera:

1. Que los jugadores levanten la mano cuando quieran resolver el panel (el primero en hacerlo tiene la palabra).
2. Usar alguna aplicación como **Buzz In! (por Wifi)** o **EZBuzzer (por bluetooth)** para conectar los teléfonos a otro anfitrión mediante internet o bluetooth y que cada jugador use su teléfono a modo de buzzer y el teléfono anfitrión que tiene el presentador vea quien pulso primero.

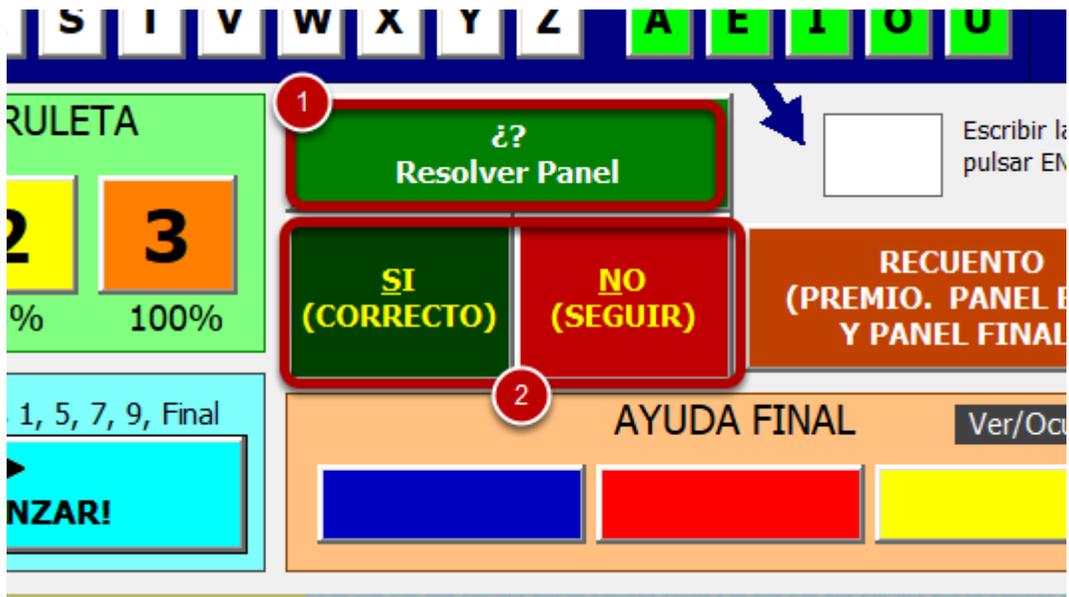
Para esta segunda opción:

Buzz In!: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cactusbiceps.triviabuzzer>

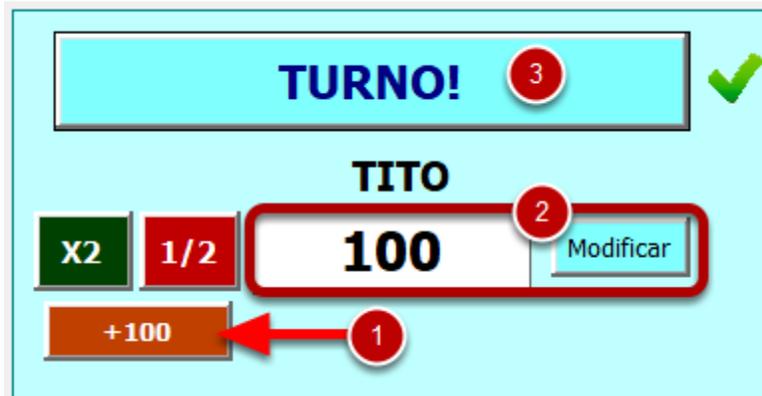
EZBuzzer: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.braultomatic.ezbuzzer>

NOTA: Los jugadores que ganan el panel 1, 5, 7 y 9, serán los que tengan el turno para el panel siguiente, es decir, en los paneles de velocidad y crono, el ganador será quien tenga el turno en el siguiente panel.

En el resto de paneles el turno será para el siguiente jugador al que ha ganado el anterior, por ejemplo, si el jugador 2 gana el panel 2, 3, 4, 6, u 8, el turno para el siguiente panel lo comienza el jugador 3.



- (1) Cuando un jugador ha levantado la mano o pulsado el buzzer, hacemos clic aquí para que se detenga la extracción automática de letras y que el jugador pueda resolver.
- (2) En caso que el panel sea correcto hacemos clic en **SI** para terminar esta ronda, y en caso que no sea correcto hacemos clic en **NO** para continuar la extracción de letras y que los jugadores vuelvan a pulsar.



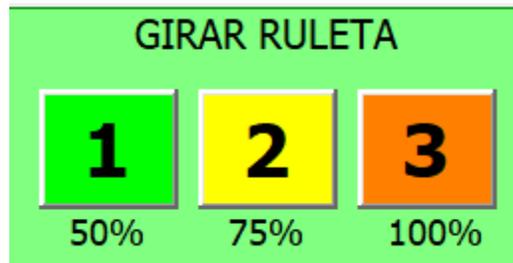
Cuando se ha resuelto el panel, desde la parte de arriba del formulario estableceremos el premio de 100 puntos para el jugador ganador.

- (1) Podemos añadir los 100 puntos haciendo clic aquí (cada vez que hacemos clic en este botón se añaden 100 puntos al marcador del jugador).
- (2) Podemos escribir la puntuación directamente en la casilla y hacer clic en **Modificar** para establecer el valor.
- (3) Una vez añadidos los puntos, hacemos clic en el botón de **TURNO**, ya que el jugador ganador será quien juegue primero el siguiente panel.



Una vez asignados los puntos y el turno al jugador ganador, hacemos clic en el botón para ir al segundo panel.

Panel 2 - Normal



El jugador que tiene el turno elegirá qué fuerza quiere darle a la tirada de la ruleta, para eso tendrá que elegir el 1, 2 o 3.

El 1 gira la ruleta a la mitad aproximadamente (puede caer en la mitad, pero también puede caer antes o después, es aleatorio)

El 2 gira la ruleta 3/4 aproximadamente (puede caer en los 3/4, pero también puede caer antes o después, es aleatorio)

El 3 da una vuelta completa a la ruleta aproximadamente (puede caer donde se encuentra actualmente, pero también puede caer antes o después, es aleatorio)



En el centro de la ruleta hay unas pequeñas ayudas para los jugadores para que sepan en qué parte será la tirada de acuerdo al número elegido.
 La ruleta gira en sentido de las agujas del reloj,
 En esta imagen, si el jugador 2 (rojo) decide tirar al número 2 (3/4), caerá aproximadamente por la zona donde está el gajo "Empiezo yo".

CONSONANTES																							VOCALES				
B	C	D	F	G	H	J	K	L	M	N	Ñ	P	Q	R	S	T	V	W	X	Y	Z	A	E	I	O	U	

Desde esta parte se hará clic en la letra elegida por el jugador y multiplicar, en su caso, por la cantidad de la ruleta.
 Si por ejemplo cae en el "Me lo quedo", "Comodín,", etc, no multiplicará por ninguna cantidad,

pero deberá acertar una consonante para poder llevarse ese gajo y continuar tirando. Las vocales hay que comprarlas, cuestan 50 cada una. Si alguna consonante o vocal elegida no está en el panel, o ya la han dicho, se perderá el turno.



También se puede escribir con el teclado la letra en esta casilla y pulsar ENTER. Es lo mismo que pulsar el botón individual de cada letra.



Desde aquí se sacarán los gajos que el jugador haya ganado a la pantalla principal y se quitarán de la ruleta.

Cuando un jugador usa un gajo, hay que volver a hacer clic aquí para quitarlo del panel de gajos de la partida.

(1) Cuando un jugador consigue este gajo, hacemos clic y el gajo aparecerá en el panel de gajos del jugador y se quitará de la ruleta. Cuando se vuelve hacer clic en este gajo para usarlo (si el jugador lo tiene), se abrirá un formulario en el que tendremos que elegir el nombre del jugador al que queremos robarle los puntos y sus gajos. Inmediatamente después de hacerlo el gajo desaparecerá del panel de gajos del jugador.

(2) Al igual que en gajo anterior, se abrirá un formulario en el que tenemos que elegir a qué jugador traspasar todos los puntos y gajos. Se seguirá manteniendo el turno.

(3) Si se decide levantar este gajo (el jugador elige hacerlo o no), se mostrará el temporizador y se jugará el gajo exprés (descripción más arriba en la parte de la explicación de los gajos).

(4) Si un jugador cae en la quiebra, desde este botón pondremos a cero sus puntos y solo tendremos que cambiar el turno al jugador que corresponda.



Cuando el jugador quiera resolver hacemos clic en **(1)** y luego elegimos si el panel está bien resuelto o no **(2)**. En caso de fallar se perderá el turno y se continúa jugando.

**A NADIE LE GUSTA
EN EL SUPERMERCADO**

B C D F G H J K L M N Ñ P Q R S T V W X Y Z A E I O U

	L	A		F		L	A		E	N		
			L	A			U	E		T	E	
	P	O	N		A				E	R	Á	
	L	A			Á			L	E	N	T	A

TITO

0

100

GAJOS

TERE

0

350

DOBLE
LETRA

ME LO
QUEDO

DOBLE
LETRA

Z-0030

GAJOS

BORJA

0

0

DOBLE
LETRA

EMPIEZO
YO

GAJOS

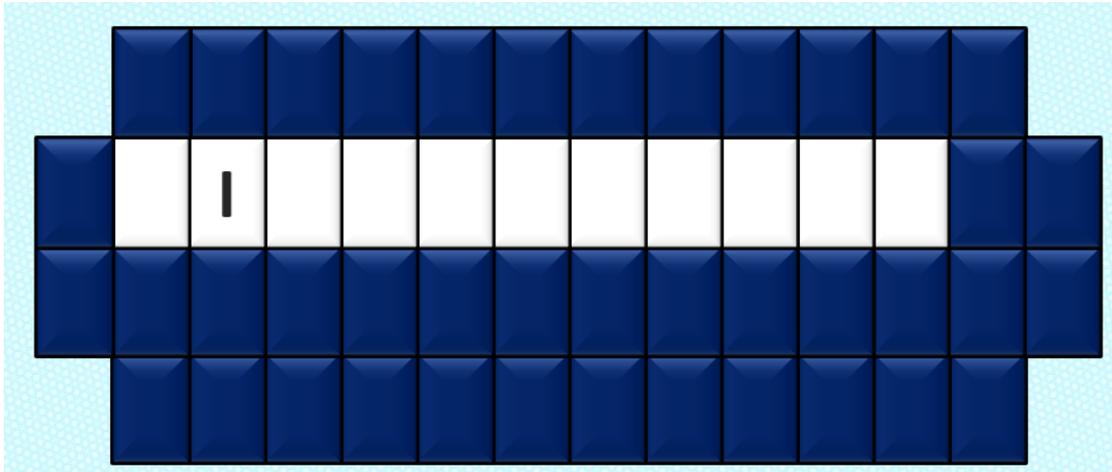
Se juega igual que el panel 2, que es un panel normal, con la excepción de que existe una letra oculta que si el jugador la acierta, se lleva el supercomodín.

Como bien dijimos en la explicación de los gajos: **No se podrá usar en el panel actual**, y solo se lo llevará si, al finalizar el panel, el jugador que ha ganado es el que tiene el gajo. El supercomodín tiene 3 opciones: Doble letra, ayuda final o comodín, se puede elegir usar una sola de las opciones, es decir, si usa la doble letra, el gajo del supercomodín habrá que quitarlo porque ya se ha usado. También en el caso que el jugador que tenga este gajo llegue la panel del premio final, se usará la ayuda final.

Panel 4 - Normal

Misma explicación que el panel 2.

Panel 5 - Palabra



Misma explicación que el panel 1, a excepción que en vez de que las letras que van saliendo se quedan fijas, en este panel aparece una letra de forma aleatoria y se vuelve a ocultar. El premio de este panel también será de **100 puntos**.

Panel 6 - Normal

Misma explicación que el panel 2.

Panel 7 - Crono



Se dispone de 2 minutos para resolver un panel.
Para comenzar el temporizador haremos clic en **COMENZAR**.



El jugador que tiene el turno deberá decir una consonante o una vocal (**las vocales en este panel SON GRATIS**).



También se puede escribir con el teclado la letra en esta casilla y pulsar ENTER. Es lo mismo que pulsar el botón individual de cada letra.



Nada mas aparecer la consonante o vocal elegida por el jugador, el mismo jugador deberá resolver el panel, si no lo sabe haremos clic en **NO** y pasará el turno al siguiente jugador, que deberá hacer lo mismo (decir una letra e intentar resolver).

Cuando en el turno de un jugador resuelva correctamente el panel, haremos clic en **SI**.

NOTA: El temporizador no se detendrá en ningún momento una vez iniciado, es decir, si nadie resuelve, o un jugador va a resolver y antes de terminar de hablar se acaba el tiempo, nadie se llevará el panel, y el turno pasará al siguiente jugador.



Cuando se ha resuelto el panel, desde la parte de arriba del formulario estableceremos el premio de 300 puntos para el jugador ganador.

(1) Podemos añadir los 300 puntos haciendo clic aquí 3 veces (cada vez que hacemos clic en este botón se añaden 100 puntos al marcador del jugador).

(2) Podemos escribir la puntuación directamente en la casilla y hacer clic en **Modificar** para establecer el valor.

(3) Una vez añadidos los puntos, hacemos clic en el botón de **TURNO**, ya que el jugador ganador será quien juegue primero el siguiente panel.



Una vez asignados los puntos y el turno al jugador ganador, hacemos clic en el botón para ir al panel 8.

Panel 8 - Normal

Misma explicación que el panel 2.

Panel 9 - Velocidad

Misma explicación que el panel 1.

El premio de este panel también será de **100 puntos** y el turno para el panel con bote.

Panel 10 - BOTE



Misma explicación que el panel 2, a excepción de que en la ruleta existirá el gajo del bote.

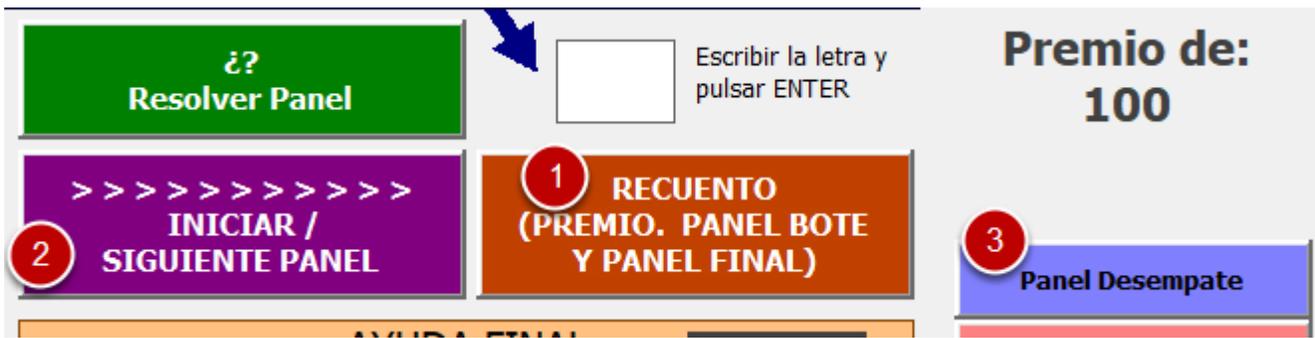
Para llevarse el bote, el jugador debe caer en dicho gajo y resolver correctamente en ese mismo momento el panel.



Una vez hagamos clic en **SI** para dar por resuelto el panel.



Si se ha caído en el gajo del **BOTE** y se ha resuelto el panel correctamente, tenemos que hacer clic en este botón para sumar el bote a la puntuación del jugador.



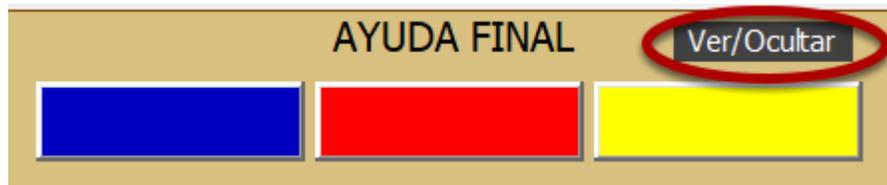
Una vez finalizado el panel 10, deberemos hacer clic en (1) para hacer el recuento final, es decir, sumar en su caso y mostrar los totales de toda la partida, para ver quién es el jugador que pasará a jugar la **GRAN FINAL**.

El jugador que tenga más puntos será quien juegue la gran final.

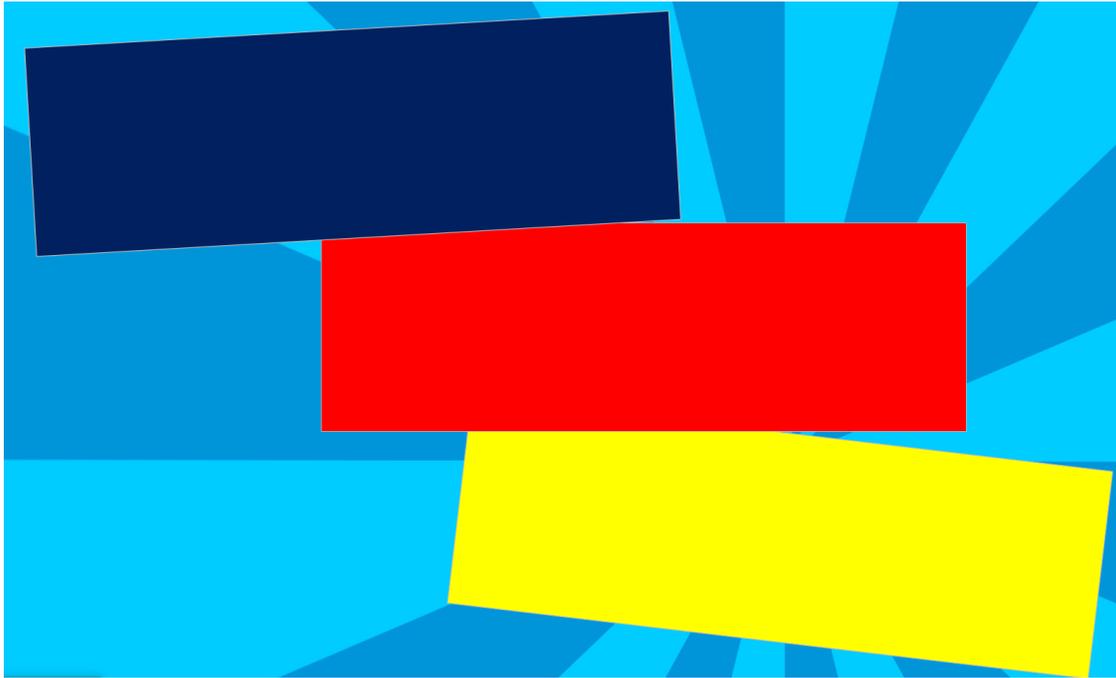
En caso de un improbable empate de las puntuaciones más altas, deberemos hacer clic en (3) para jugar un panel extra de la palabra, el jugador que lo gane será quien pase a jugar la Gran Final.

Para ir a jugar la gran final solo tenemos que hacer clic en Iniciar (2)

Panel 11 - GRAN FINAL



Si el jugador dispone de alguna ayuda final, lo primero que debemos hacer es hacer clic en el botón **Ver/Ocultar** para que el jugador pueda ver los 3 sobres disponibles y elegir uno de ellos (o dos en caso de tener el gajo de la ayuda final y el del supercomodín).



Esta es la ventana que verá el jugador en el juego.



Una vez elegido el color, hacemos clic en el botón y saldrá aleatoriamente una **VOCAL**, una **CONSONANTE** o **5 SEGUNDOS**.



El jugador verá en la pantalla la ayuda que le ha salido, en este ejemplo una vocal extra.



El siguiente paso es tirar la ruleta especial de premios para ver qué color y qué premio ha salido. El jugador esto no lo verá.



Nosotros sí podemos ver el premio que ha salido en el panel de información de nuestro formulario, en este ejemplo el jugador podría llevarse **7000** puntos!

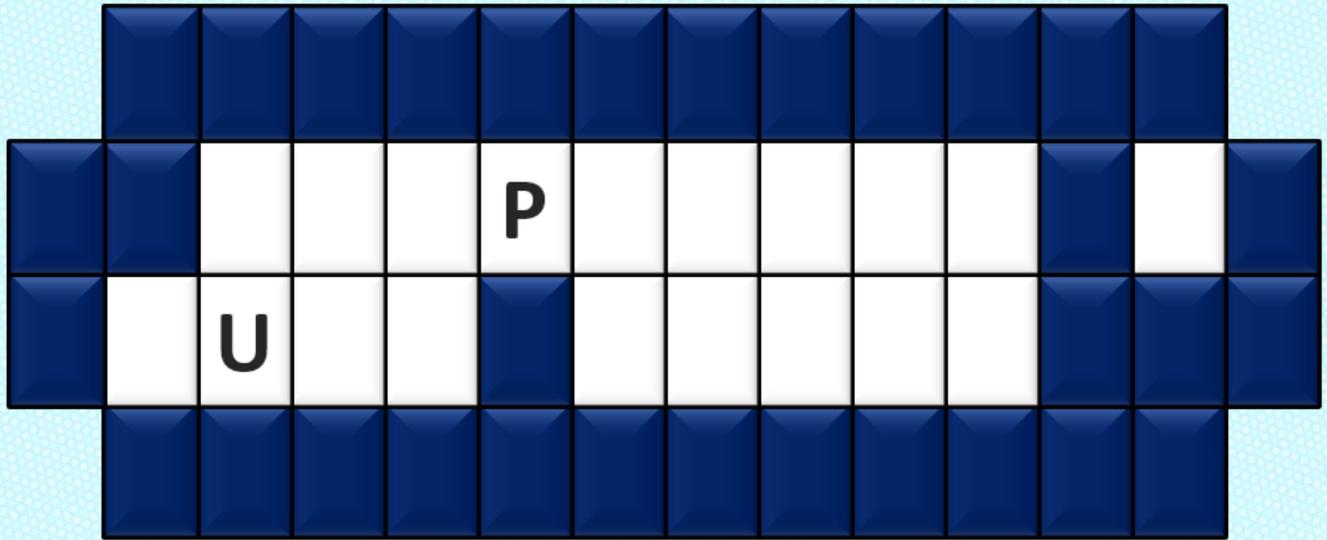


Ahora haremos clic en el botón FINAL, para sacar **4 consonantes y 1 vocal aleatorias**.

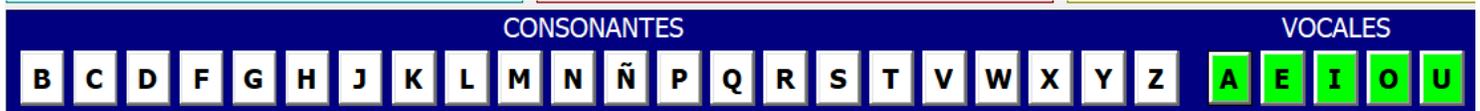


CANCIÓN Y ARTISTA

B C D F G H J K L M N Ñ P Q R S T V W X Y Z A E I O U



El jugador verá en el panel las consonantes y vocal aleatorias que han salido.



Ahora el jugador deberá decirnos **3 consonantes y 1 vocal**.

Nosotros haremos clic y se marcarán en la pantalla del juego (escucharemos un clic), pero solo se marcarán en la fila de letras que hay debajo del temporizador.

En este ejemplo como el jugador tenía la ayuda de una vocal extra, deberá decir una vocal más, igual pasaría si fuese una consonante extra.



Cuando ya tenemos todo listo, hacemos clic en **COMENZAR** para que aparezcan las letras elegidas por el jugador y la cuenta atrás de los 10 segundos (15 en caso de que la ayuda final hubiese sido 5 segundos extra).



CANCIÓN Y ARTISTA

B C D F G H J K L M N Ñ P Q R S T V W X Y Z A E I O U



Mientras está corriendo el tiempo, podemos hacer clic en Resolver (1), para que aparezcan los botones de **SI** y **NO** (2), y así estar atentos para que, en el momento que se resuelva correctamente, hacer clic en **SI** y detener el reloj.



Ahora deberemos hacer clic en el botón de **RECuento**, para mostrar en pantalla a los jugadores el premio que salió en la ruleta, mientras tanto nosotros deberemos hacer clic en **SI** para que, en caso de haberlo conseguido, sumarlo al total del jugador.



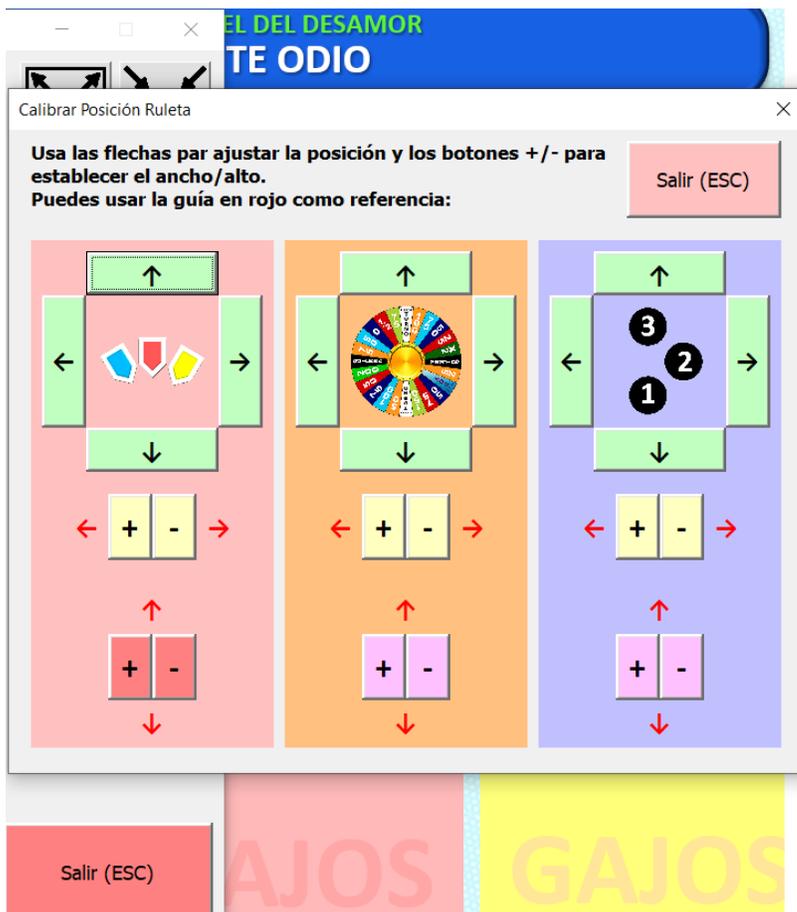
Ya habremos terminado la partida.

Si queremos jugar otra solo tenemos que hacer clic en el botón de **NUEVA PARTIDA** y seguir nuevamente los pasos.

Calibrar posición de la ruleta



Desde el formulario principal hacemos clic en el botón "Calibrar posición de la ruleta"



USA LAS FLECHAS DEL FORMULARIO PARA AJUSTAR EL TAMAÑO Y POSICIÓN DE LAS FLECHAS, RULETA Y AYUDA CENTRAL

Aparecerá una guía con borde rojo en la posición donde debería estar la ruleta, así como en los marcadores de posición de los jugadores.
 Con el formulario que se abre podremos ajustar la posición y el ancho/alto de cada elemento para ajustarlo correctamente.