



Diseñado por Luis da Ponte.
1-6 jugadores. 12+ años. 30 min.

Descripción del Juego.

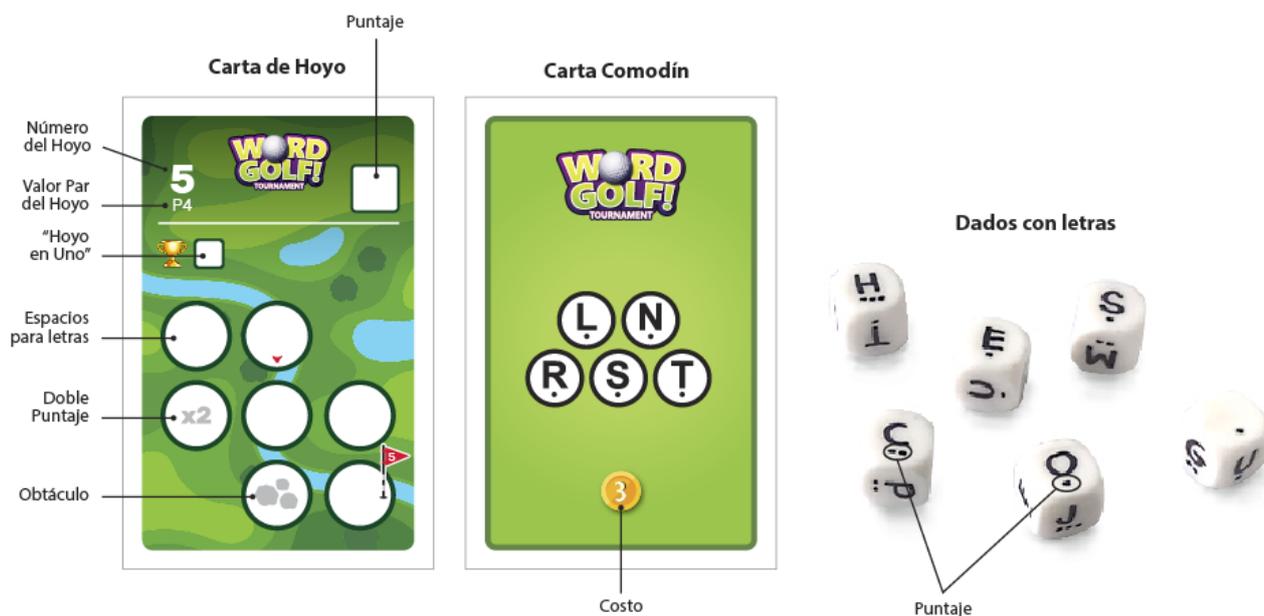
Word Golf Tournament es un juego de formar palabras en donde **no sólo importan las palabras, sino la manera en que las escribes**. Utiliza tus habilidades y aprovecha los espacios disponibles en cada ronda para obtener la mayor cantidad de puntos y hacerte del campeonato!

Objetivo del Juego.

Ser el jugador con la mayor cantidad de puntos al término de nueve rondas.

Componentes.

- 6 dados con letras.
- 54 Cartas de Hoyos. (6 grupos numerados del 1 al 9)
- 24 Cartas Comodín.
- 12 monedas.
- 6 marcadores para escribir.



Preparación.

Toma todas las **Cartas de Hoyos** y sepáralas en nueve grupos de acuerdo a su número. Baraja cada grupo por separado. Luego, entrega una carta de cada grupo a cada jugador, de tal manera, que al final todos deberán tener nueve cartas con hoyos numerados del 1-9.

Separa las **Cartas Comodín** por tipo. Arma cuatro grupos usando una por cada jugador. Devuelve el resto a la caja. *Ej: Si hay cuatro jugadores, habrá cuatro grupos con cuatro cartas c/u.*

Coloca estos cuatro grupos de cartas, las monedas y los dados al centro de la mesa a la vista y alcance de todos. Finalmente, entrega un marcador a cada jugador. Están listos para iniciar.

Desarrollo del Juego.

Cada partida de Word Golf Tournament se desarrolla en nueve rondas. Cada ronda se desarrolla en fases siguiendo este orden:

1. Preparación de la ronda.
2. Lanzamiento de dados.
3. Formación de las palabras.
4. Puntuación.
5. Compra de Cartas Comodín.

1. Preparación de la ronda.

Cada jugador toma la Carta de Hoyo correspondiente a la ronda y su marcador.

2. Lanzamiento de dados.

Lanza los dados y colócalos al medio de la mesa sin alterar su resultado a la vista de todos.

3. Formación de las palabras.

Apenas los dados son colocados al medio de la mesa, todos los jugadores de manera **simultánea** empezarán a pensar en una palabra para escribirla su carta del hoyo correspondiente a la ronda.

Las palabras pueden ser formadas por letras que figuren en los dados, en las Cartas Comodín, o por cualquier otra letra que no figure en ninguno de ellos. La diferencia estará en que **sólo se obtendrán puntos por las letras de tu palabra que figuren a la vez en los dados o en las Cartas Comodín que se tenga a la hora de puntuar.**

Todas las palabras que se escriban en las Cartas de Hoyos, deberán de seguir un recorrido que siempre deberá iniciar en el espacio marcado con una flecha roja y terminar en la bandera.



No es necesario llenar todos los espacios de la carta si es que así lo deseas, no te conviene o no puedas hacerlo.



Una vez que hayas terminado de escribir, **las letras deberán ser unidas con una línea** que forme un recorrido ininterrumpido, que se inicia en el primer espacio y culmina en la bandera. Esta línea no podrá cruzarse a sí misma, ni podrá retroceder sobre sus pasos en ningún momento. Los espacios en los cuales no ha sido escrita ninguna letra, no formarán parte de este recorrido.



4. Puntuación.

Una vez que todos los jugadores han terminado de escribir, se procede a puntuar las palabras. Cada jugador **obtendrá los puntos correspondientes a las letras que figuren en sus palabras y que a la vez figuren en los dados**. Una misma letra puede ser puntuada varias veces. *Ej: En la palabra "COCCIÓN" se puntúa la letra "C" tres veces, aunque sólo aparezca una sola vez en los dados.*

Si una letra no figura en los dados, los jugadores podrán usar una de sus Cartas Comodín como reemplazo y obtener los puntos correspondientes. **Cada carta sólo puede reemplazar a una letra** y deberá ser devuelta al centro de la mesa una vez usada.

Adicionalmente se deberá tomar en cuenta lo siguiente:

- Cada espacio que contenga una letra que no figure en los dados o no sea reemplazada con una Carta Comodín, no obtiene ningún punto.
- Cada espacio con un **obstáculo** que contenga una letra que no figure en los dados o no sea reemplazada con una carta comodín, vale -1 punto.
- Cada espacio con un símbolo de **doble puntuación** que contenga una letra que figure en los dados o es reemplazada con una Carta Comodín, obtiene doble puntaje. De lo contrario no obtiene puntos.
- Cada espacio vacío vale -1 punto.

Finalmente se suman todos los puntos obtenidos y se **resta el valor par del hoyo para determinar el puntaje final** de esta ronda.

Ejemplo de puntuación:

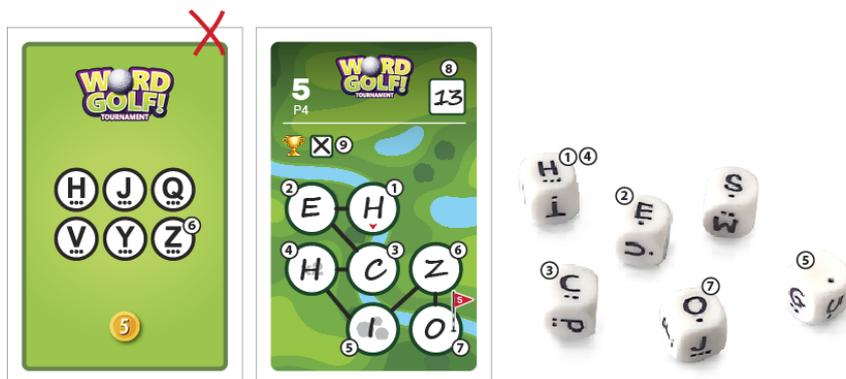


Lucho escribió **“HUECOS”** en el hoyo cinco. Recibe 3 puntos por la letra **H⁽¹⁾**, 1 punto por la letra **U⁽²⁾** usando el dado que muestra el comodín, 1 punto por la letra **E⁽³⁾**, 4 puntos por la letra **C⁽⁴⁾** (por estar en el espacio de doble puntaje), 1 punto por la letra **O⁽⁵⁾** (como figura en uno de los dados, no se penaliza) y 1 punto por la letra **S⁽⁶⁾**. En total: 11 puntos. Sin embargo dejó un espacio sin utilizar⁽⁷⁾, por le pierde un punto, quedando en 10. Finalmente, resta el valor par del hoyo (que es de 4) y obtiene un puntaje final de 6 puntos.⁽⁸⁾

4.1 Hoyo en Uno.

Si lograste que **todos los espacios** contengan letras que hayan puntuado ya sea por figurar en los dados o haber usado Cartas Comodín, entonces habrás logrado hacer un hoyo en uno! Si así fuera, marca la casilla con la copa. Cada copa te aportará 1 punto adicional al final del juego.

Ejemplo de puntuación 2:



Paula escribió **“HECHIZO”** en el hoyo 5. Recibe 3 puntos por la letra **H⁽¹⁾**, 1 punto por la letra **E⁽²⁾**, 2 puntos por la letra **C⁽³⁾**, 6 puntos por la letra **H⁽⁴⁾** (por estar en el espacio de doble puntaje), 1 punto por la letra **I⁽⁵⁾** (Utiliza el dado comodín, y por lo tanto no se penaliza), 3 puntos por la letra **Z⁽⁶⁾** (Usando su Carta Comodín, la cual descarta) y 1 punto por la letra **O⁽⁷⁾**. Para un total de 17 puntos. Luego le resta el valor par del hoyo (que es de 4) y obtiene un puntaje final de 13 puntos⁽⁸⁾. Adicionalmente, Paula usó todos los espacios con letras que figuran en los dados o Cartas Comodín, por lo que logra además hacer un ¡Hoyo en Uno!⁽⁹⁾ Esto le significará un punto adicional al final del juego.

4.2 Monedas.

Una vez finalizada la puntuación, el jugador (o jugadores en caso de empate) que haya obtenido el menor puntaje en la ronda, tomará una moneda del centro de la mesa. Esta moneda le servirá en la fase de compra de Cartas Comodín.

5. Compra de Cartas Comodín.

En esta fase, cada jugador tendrá la posibilidad de comprar una o más Cartas Comodín del centro de la mesa. Para ello, se utiliza el puntaje final obtenido en la ronda. El puntaje, es la cantidad en monedas virtuales que se dispone para comprar Cartas Comodín. No se puede comprar más de una copia de cada carta y sólo se pueden tener hasta tres cartas a la vez en la reserva personal.

Las monedas virtuales que no se gasten, no podrán ser acumuladas para las siguientes rondas. Los jugadores que tengan monedas físicas, podrán combinarlas con las virtuales para realizar su compra o guardarla si lo desean para las futuras rondas.



Ejemplo: Luis tuvo una puntuación de 6 puntos en esta ronda. Esos mismos puntos se convierten ahora en monedas virtuales. El quiere comprar dos comodines, así que decide usar sus 6 monedas virtuales y una moneda física que obtuvo en la ronda anterior para comprar ambas. Con estas dos nuevas cartas, Luis tendrá tres comodines, alcanzando así el límite permitido.

Puntuación Final y Fin del Juego.

Una vez finalizada la novena y última ronda, se procede a la puntuación final. Cada jugador toma las nueve Cartas de Hoyos y suma todos los puntos obtenidos. Además se suma un punto por cada copa de hoyo en uno que se haya logrado. El ganador es el jugador que haya logrado la mayor cantidad de puntos. En caso de empate, será quién haya obtenido la mayor cantidad de copas. En caso de seguir empatados, se comparte la victoria.

Variante Para Juego en Solitario.

Para esta variante, tu objetivo será **derrotar a "Luis"**. Prepara el juego para un solo jugador (1 set de Cartas de Hoyo más 1 Carta Comodín de cada tipo). No uses el reloj de arena.

Después de lanzar los dados en cada ronda, **suma todos los puntos de los dados** incluyendo el del comodín, luego resta el valor par de la Carta de Hoyo en juego y éste será el puntaje para "Luis". Anótalo en tu carta o en una hoja aparte. Repite este proceso para cada ronda. Al final del juego, suma todos los puntos de Luis y compara el total con el tuyo para ver si lograste derrotarlo!

Notas

Se admiten todas las palabras en castellano, incluidas las conjugaciones de los verbos y los diminutivos. Se admiten las palabras que llevan acento u otro signo ortográfico, por ejemplo las que contengan las letras: ñ, ü, á, é, í, ó, ú. No es necesario anotar esos signos ortográficos al formar las palabras y la n y la ñ se pueden utilizar indistintamente. Si una palabra tuviera un error ortográfico, la letra que está mal escrita puntuará cero. Puntuar el resto la palabra normalmente.

El diccionario o Internet solo se podrán consultar a la hora de puntuar.



Notas para impresion.

1. A fin de mantener el archivo lo más pequeño posible, he incluido lo mínimo necesario para que Word Golf pueda ser jugado por dos jugadores. Si desean jugarlo con más personas, basta con imprimir el archivo las veces necesarias.

2. El juego ha sido pensando para que cuando sea publicado se pueda escribir en las cartas y luego puedan ser borradas. Dado que aún es un prototipo, sugiero colocar las cartas en folios (fundas) y usar un marcador para pizarra (de los que se pueden borrar fácilmente).

Imprimir la tira y retira de las cartas en dos hoja separadas, eviten hacer impresión a dos caras ya que no van a coincidir bien ambos lados. Cortar y colocar la tira y la retira juntas dentro de un folio (funda). Repetir el proceso para cada carta.

De esta manera no es necesario imprimir las cartas cada vez que se quiera jugar.

Así es como quedaría:





A E
I O U

2



L N
R S T

3



B C D
F G M P

4



H J Q
V Y Z

5



A E
I O U

2



L N
R S T

3



B C D
F G M P

4



H J Q
V Y Z

5

Anverso de Cartas Comodín.
Set para dos jugadores.



Reverso de Cartas Comodín.
Set para dos jugadores.

Metodo #1 para hacer los dados.

Imprimir, cortar y pegar las letras en seis dados.
Cada grupo contiene las letras para cada uno de los dados. Seguir este orden. NO CAMBIAR.

Dado 1	Dado 2	Dado 3	Dado 4	Dado 5	Dado 6
A	A	E	I	O	U
E	L	N	R	S	T
I	S	R	T	N	L
O	B	C	D	F	G
U	M	P	H	J	Q
.	V	Y	Z	.	.

Metodo #2 para hacer los dados.

Conseguir seis dados con caras blancas. Escribir las letras y los puntajes debajo de cada letra con un marcador indeleble.
Seguir el orden de los grupos arriba mostrados.
Les va a quedar asi:



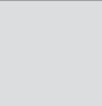
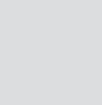
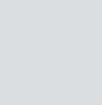
1
P3

WORD GOLF!
TOURNAMENT



1
P3

WORD GOLF!
TOURNAMENT





2
P3

WORD GOLF!
TOURNAMENT





3
P3

WORD GOLF!
TOURNAMENT



4
P3

WORD GOLF!
TOURNAMENT



5
P4

WORD GOLF!
TOURNAMENT



6
P4

WORD GOLF!
TOURNAMENT







7
P5

WORD GOLF!
TOURNAMENT



8
P5

WORD GOLF!
TOURNAMENT










9
P6

WORD GOLF!
TOURNAMENT

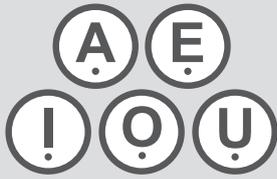




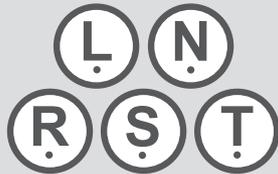






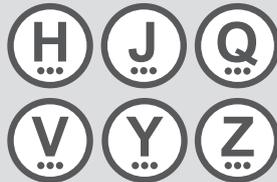
2



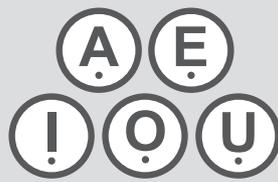
3



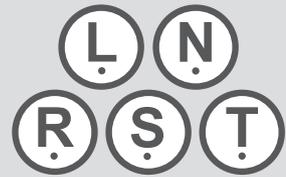
4



5



2



3



4



5

Cartas Comodín.
Set para dos jugadores.

Metodo #1 para hacer los dados.

Imprimir, cortar y pegar las letras en seis dados.
Cada grupo contiene las letras para cada uno de los dados. Seguir este orden. NO CAMBIAR.

Dado 1	Dado 2	Dado 3	Dado 4	Dado 5	Dado 6
A	A	E	I	O	U
E	L	N	R	S	T
I	S	R	T	N	L
O	B	C	D	F	G
U	M	P	H	J	Q
.	V	Y	Z	.	.

Metodo #2 para hacer los dados.

Conseguir seis dados con caras blancas. Escribir las letras y los puntajes debajo de cada letra con un marcador indeleble.
Seguir el orden de los grupos arriba mostrados.
Les va a quedar asi:

