



WOLF

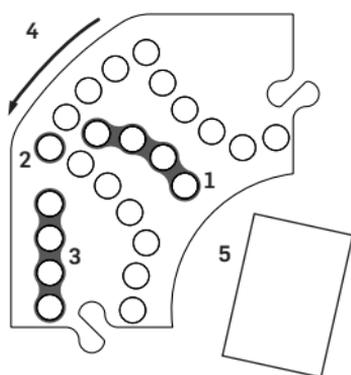
REGLAS DE JUEGO

DESCRIPCIÓN

Wolf es una versión artesanal del "Tock"¹. Este juego es parecido al Ludo pero en el que se usan cartas en vez de dados. Los cambios y variantes introducidos por las cartas y el hecho de que se juega en equipo, le dan un lugar propio a este juego.

¹ [juego de mesa canadiense de 1989]

TABLERO



- 1 Casa de llegada
- 2 Casilla de inicio
- 3 Casa de inicio
- 4 Dirección de juego
- 5 Pila de descarte

OBJETIVO

Los dos jugadores de un equipo tienen que llevar sus 4 bolitas desde sus casas de inicio hasta sus casas de llegada.

PREPARACIÓN

Puede jugarse de a 4 o 6 jugadores. Los jugadores sentados diagonalmente forman un equipo. Los turnos y el movimiento de las bolitas se realizan en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Se utilizan 2 mazos de cartas de poker para mover las bolitas. La mayoría de las cartas indican la cantidad de casilleros que debe avanzar una bolita; con excepción de las cartas especiales.

En la primer ronda cada jugador recibe 7 cartas. Luego reciben 6,5,4 o 3 cartas en cada ronda; se vuelve a empezar con 7 cartas y así sucesivamente. Las cartas en la pila de descarte, se vuelven a mezclar recién cuando se agota el mazo.

Al inicio de la ronda, cada jugador elige una carta para cambiar con su compañero.

No está permitido ningún tipo de intercambio de información sobre las cartas.

MOVIMIENTOS

- El número de casilleros debe ser utilizado por completo. Es decir, no se permite mover menos casilleros que el indicado por la carta.
- Se puede saltar sobre casilleros ocupados, pero estos cuentan como casilleros recorridos.
- No se puede saltar sobre las bolitas que estén en su casilla de inicio. Estas bloquean el paso; incluso para entrar a la casa de llegada.
- Si se termina una jugada en una casilla ocupada, esa bolita es comida y vuelve a su casa de inicio, incluso si es una propia.
- En su casilla de inicio, la bolita está protegida. Ningún otra bolita puede comerla, saltarla o intercambiar posiciones con ella.

- Mientras sea posible, el jugador esta obligado a jugar sus cartas, aunque esto sea contraproducente para él o para su compañero.
- Si un jugador no puede mover ninguna de sus bolitas, se descartan todas sus cartas y no juega por el resto de la ronda.

CARTAS ESPECIALES

Cartas de Inicio

Para mover una bolita de la casa de inicio a la casilla de inicio, se necesita una de las siguientes cartas: As o K (o el comodín).

El As y la K también se pueden usar para avanzar. El As permite avanzar 1 u 11, y la K 13 casilleros.

Carta J

La J le permite a un jugador intercambiar una de sus propias bolitas por una de un jugador diferente. Tanto de su compañero como de un oponente. Las bolitas en las casas de inicio, de llegada o en su respectiva casilla de inicio no pueden ser intercambiadas.

Luego de un intercambio, las mismas dos bolitas no pueden ser intercambiadas al menos que una de las dos haya realizado otro movimiento. La limitación de intercambio dura a través de las rondas.

Carta 4

Esta carta permite moverse 4 casilleros hacia adelante o hacia atrás.

Carta 7

Con el 7, se pueden dividir los puntos de movimiento entre varias de sus bolitas. Por ejemplo, se puede mover 2 casilleros con una de sus bolitas, 4 casilleros con otra, y 1 casillero con una tercer bolita.

Siempre tiene que usar los 7 puntos de movimiento, con la excepción de la última bolita que entra en su casa de llegada, en donde puede usar los movimientos faltantes para ayudar a su compañero con una de sus bolitas (ver fin del juego).

Otra característica de esta carta es que come todas las bolitas que saltea. Estas son devueltas a sus respectivas casas de inicio - aún si son sus propias bolitas.

Comodín

El comodín puede ser utilizado como si fuera cualquier otra carta, incluyendo las cartas especiales.

No se puede utilizar el comodín para ingresar la última bolita. Ni la propia (4ta bolita) ni la del compañero (8va bolita).

INGRESO A LA LLEGADA

Cuando una bolita está por ingresar a su casa de llegada, se deben considerar los siguientes puntos:

- Se debe mover hacia la casa de llegada a través de la casilla de inicio (la cual cuenta como un casillero normal). Si se termina el movimiento en la casilla de inicio, no se puede seguir en un movimiento posterior hacia la casa de llegada, debiendo dar otra vuelta al tablero.
- Solo se puede mover hacia adelante en el casa de llegada.
- Se debe mover con el número exacto para entrar a uno de los 4 casilleros disponibles en la casa de llegada, sin que sobren movimientos.
- No se pueden saltar bolitas dentro de la casa de llegada. El jugador tiene que avanzar sus bolitas primero, para permitir el ingreso de las siguientes.
- Si con las cartas que uno tiene en la mano, sobran los movimientos para ingresar a la casa de llegada, se tendrá que dar una nueva vuelta al tablero.

FIN DEL JUEGO

Si un jugador ha logrado ingresar todas sus bolitas a su casa de llegada, puede utilizar sus cartas para ayudar a su compañero. En su turno, podrá mover las bolitas de su compañero como si fueran las propias. El juego termina cuando un equipo tenga sus 8 bolitas en sus respectivas casas de llegada.

