



# WORD BUFFET

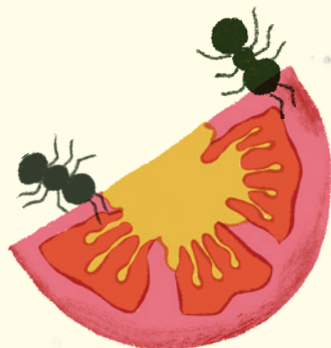
## REGLAMENTO

Un juego de Andrea Mainini y Simone Luciani  
Duración: 30 min • Participantes: 2 - 4 • Edad: 10+

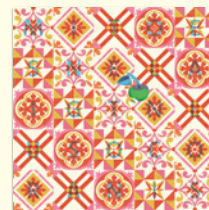


Las hormigas están invadiendo la cocina y van directo a cada bocadillo que ha tocado el suelo. Para marcar su ruta ellas usan palabras. Se mueven buscando las palabras más largas, ya que les permiten avanzar más rápido, o marcando justo la palabra indicada para así llegar antes que sus rivales a las porciones de comida desperdigadas en la cocina. ¡Esto es un buffet de palabras!

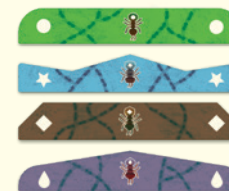
Word Buffet es un juego de rapidez y letras, donde debes llegar a la mayor cantidad de comidas y nidos rivales para obtener puntos. ¡Usa tu lupa para encontrar letras en el tablero y formar lo antes posible las palabras que te ayudarán a alcanzar la victoria!



# COMPONENTES



12 losetas de letras



4 losetas de nido  
(1 de cada color)



160 fichas de hormiga  
(40 de cada color)



4 lupas de filtro rojo



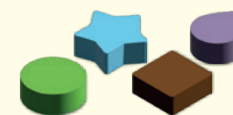
1 reloj de arena de  
30 segundos



20 fichas de hormiga  
especial (5 de cada color)



1 tablero de orden  
de turno



4 marcadores de orden  
de turno



1 libreta de puntuación



1 reglamento



# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

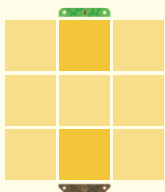
- 1 Forma el tablero de juego colocando 9 losetas de letras elegidas aleatoriamente en una cuadrícula de 3 x 3. La orientación de cada loseta también debe ser aleatoria. Devuelve a la caja las losetas que sobren, ya que no serán usadas durante la partida.
- 2 Cada participante elige un color y luego toma sus 5 fichas de hormiga especial y tantas fichas de hormiga de su color como indica la tabla:

Participantes	Fichas de hormiga
2 participantes	40 fichas
3 participantes	35 fichas
4 participantes	30 fichas

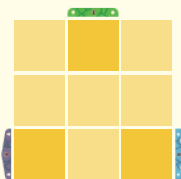
Cada participante debe armar una pila con sus fichas de hormiga y hormiga especial, quedando la pila con las fichas de hormiga especial al fondo.

- 3 Entrega a cada participante una lupa de su color.
- 4 Coloca las losetas de nido según la cantidad de participantes siguiendo la imagen a continuación:

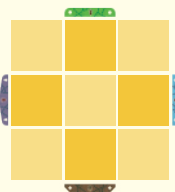
2 personas



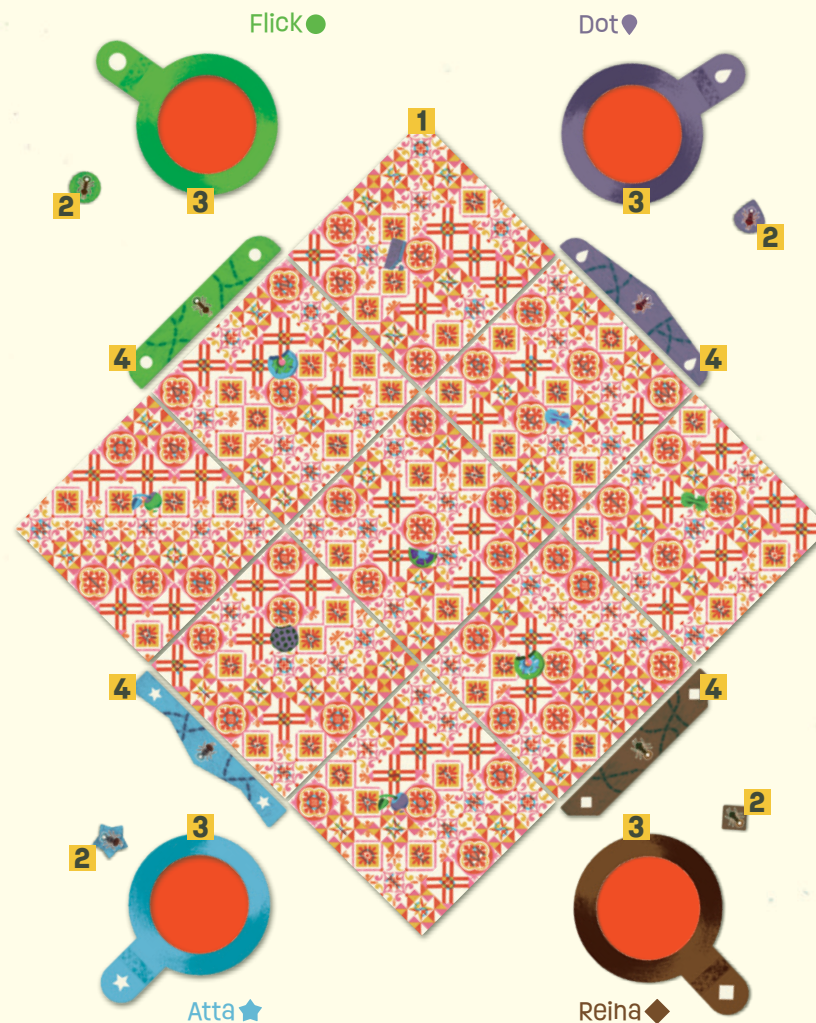
3 personas



4 personas



- 5 Coloca el tablero de orden de turno junto al tablero de juego. Deja al costado de este tablero el marcador de orden de turno de cada participante.
- 6 Finalmente, coloca el reloj de arena junto al tablero de orden de turno.



# DESARROLLO DE LA PARTIDA

**Word Buffet** se juega en rondas. Al comienzo de cada ronda el grupo completo va a jugar de forma simultánea, buscando conectar las letras disponibles en el tablero para formar palabras. Al final de la ronda, cada participante va a colocar fichas de hormiga de su color sobre la palabra que encontró.

Durante la primera ronda, debes buscar una palabra cuya **primera letra sea una de las 5 que están frente a tu loseta de nido**. En las rondas siguientes, podrás avanzar por el tablero, y buscar una palabra cuya primera letra esté frente a tu nido o adyacente ortogonal o diagonalmente a alguna de tus fichas de hormiga que ya estén en el tablero.

Las palabras pueden formarse con letras adyacentes tanto ortogonalmente como diagonalmente y deben formarse de **manera ordenada**.

Por ejemplo, formar la palabra **CASA** uniendo las letras **C - A - S - A** es válido, pero formar la misma palabra usando **A - S - A - C** no lo es.

## LA RONDA DE JUEGO

Cada ronda de Word Buffet tiene dos fases, las cuales deben proceder en orden:

### 1 BUSCAR PALABRAS

### 2 MARCAR PALABRAS

#### 1 BUSCAR PALABRAS

Al comienzo de cada ronda, los participantes deben decir en voz alta 3, 2, 1. Desde ese momento el grupo completo comienza a buscar palabras en el tablero central al mismo tiempo, usando su lupa.

La palabra que buscas debe estar formada por letras disponibles que estén adyacentes ortogonalmente o diagonalmente, y la primera letra debe estar conectada a tu nido o a fichas de hormiga de tu color que hayas colocado en rondas anteriores.

Cuando encuentras una palabra **puedes anunciarla**. Si decides hacer esto, debes decir en voz alta la **cantidad de letras de tu palabra**, y colocar tu marcador de orden de turno en el espacio correspondiente del tablero de orden de turno. Además, inmediatamente debes dejar sobre la mesa tu lupa. Si eres la primera persona en anunciar una palabra durante esa ronda, **debes voltear el reloj de arena**.

#### Ejemplo 1:

**Flick** ● encuentra la palabra **CÚBICO** en el tablero y anuncia en voz alta ¡6!, indicando la cantidad de letras de la palabra encontrada.

A continuación, **Flick** ● deja su lupa sobre la mesa y coloca su marcador de orden de turno en el tablero de orden de turno, en la casilla más a la izquierda disponible de la fila correspondiente al número 6.

Como Flick es la primera persona en anunciar una palabra en esta ronda, voltea el reloj de arena, iniciando la cuenta regresiva.



**Nota:** recuerda, **no es obligación** anunciar la primera palabra que encuentres. Puede ser conveniente esperar un poco hasta encontrar una palabra con más letras o una palabra que te permita colocar fichas de hormiga en mejores lugares del tablero.

Desde ese momento, el resto de participantes debe encontrar una palabra antes de que se agote el tiempo del reloj de arena. Cuando un participante decide anunciar una palabra, también debe decir en voz alta la cantidad de letras que esta tiene y colocar su marcador de orden de turno en la fila correspondiente del tablero de orden de turno.

Si ya hay uno o más marcadores en la misma fila de dicho tablero, debes colocar tu marcador a la derecha de las fichas anteriores. Los participantes que no logren encontrar una palabra antes de que se agote el tiempo, deben ubicar su marcador en la fila de **1 letra** del tablero de orden de turno.

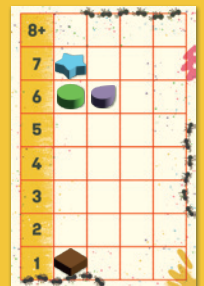
#### Ejemplo 2:

**Atta** ★ anuncia ¡7! y coloca su marcador de orden de turno en la fila correspondiente al número 7 del tablero de orden de turno.

**Dot** ● anuncia ¡6!. Como la fila de 6 letras ya tiene un marcador, coloca su marcador en la casilla más a la izquierda disponible de esa misma fila, junto al de **Flick** ●.

**Reina** ◆ no logra encontrar una palabra antes de que se agote el tiempo del reloj de arena. Por lo tanto, coloca su marcador de orden de turno en la fila de 1 letra.

Cuando todos los marcadores de orden de turno estén ubicados en el tablero de orden de turno, se da por finalizada la fase de buscar palabras y es el momento de marcar las palabras encontradas.






## 2 MARCAR PALABRAS


Durante la segunda fase de la ronda, se verifican y marcan las palabras encontradas por cada participante. El orden para verificar las palabras va a depender de la posición de los marcadores de orden de turno. El orden siempre será comenzando por los marcadores que estén más arriba y, en caso de que hayan 2 o más marcadores en la misma fila, será de izquierda a derecha.

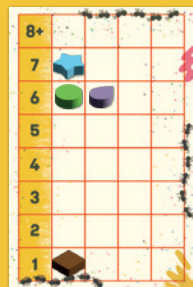
De esta forma, siempre va a comenzar verificando y marcando su palabra la persona que encontró la palabra más larga y, en caso de empates respecto a la extensión, comenzará quien primero la anunció. Para marcar las palabras, vas a usar las fichas de hormiga de tu color, las cuales pondrás sobre las letras del tablero. **Sólo cuando hayas usado todas las fichas de hormiga de tu color, debes usar las fichas de hormiga especial para marcar palabras.**

### Ejemplo 3:

La resolución comienza verificando a **Atta** , ya que es quien anunció una palabra con más letras (7). Atta coloca sus fichas de hormiga cubriendo la palabra que encontró.

Luego continúa **Flick** , quien fue la primera persona en anunciar una palabra con 6 letras, seguida por **Dot** , que también anunció una palabra con 6 letras, pero lo hizo después de Flick.

Por último, juega **Reina** , ya que fue quien quedó en la fila con menor cantidad de letras, en este caso el número 1.










Antes de verificar, la persona de turno debe tomar su marcador de orden de turno, dejarlo frente suyo y **decir en voz alta su palabra**. Luego, el grupo completo usa su lupa para verificar mientras se indica en el tablero cada letra de la palabra que encontró.

**En este momento pueden ocurrir 3 situaciones con la palabra encontrada:**

- La palabra existe y es válida: la persona ubica fichas de hormiga de su pila cubriendo cada letra de la palabra.
- La palabra no existe o no es válida: el participante mueve su ficha del tablero de orden de turno a la fila de **1 letra** y se sigue con el próximo marcador de orden de turno.
- Una o más letras de la palabra fueron tapadas previamente en esta ronda por una ficha de otra persona: el participante tapa la palabra completa con sus hormigas, a excepción de las letras ocupadas por otras fichas de hormiga.

### Ejemplo 4:

En un turno posterior, **Dot** , encontró la palabra **DORADO**. Como es la primera en el tablero de orden de turno, verifica que la palabra esté correcta y ubica sus fichas de hormiga. **Atta** , encontró la palabra **ROPA**, pero la **O** que necesitaba fue ocupada por **Dot** , por lo tanto debe usar sus fichas de hormiga para tapar sólo las letras **R-P-A**. **Reina** , encontró la palabra **CER**, pero como la palabra correcta sería **SER**, **Reina**  debe mover su marcador de orden de turno a la fila de **1 letra** del tablero. Es el turno de **Flick**  quien ubica su ficha de hormiga en el tablero marcando una **M** seguida de **Reina**  quien ubica su ficha en una letra **P** dentro de la loseta.



Cuando sólo queden los marcadores de orden de turno en el espacio de **1 letra**, estos también se van a resolver de izquierda a derecha.

Cada participante que tenga su marcador de orden de turno en ese espacio posiciona una ficha de hormiga siguiendo una de las siguientes reglas:

- La ficha se ubica adyacente a otra de sus fichas de hormiga **1** o frente a su nido **2**.
- La ficha se ubica en un espacio libre de una loseta de letras en donde tenga presencia **3**.

**En ambos casos, un participante nunca puede ubicar su ficha sobre una comida **4** o junto a un nido opONENTE **5**.**



Una vez que se resolvieron todos los marcadores del tablero de orden de turno, es decir, el grupo completo agregó al menos 1 de sus fichas al tablero central, la ronda termina. A menos que se haya gatillado el final de la partida, se debe repetir el proceso, partiendo por la cuenta regresiva que da inicio a la fase de buscar palabras.

## Palabras válidas:

- Puedes encontrar cualquier palabra usada habitualmente en castellano, que no contenga faltas de ortografía. Ignorando el uso de tildes. Pueden ser sustantivos, adjetivos, verbos, sustantivos propios, etc.
- Respecto a las palabras formadas por siglas, no hay problemas mientras sean conocidas por el resto del grupo (como por ejemplo, OVNI, ONU, UNICEF, etc).
- Los extranjerismos también están permitidos, es decir palabras adaptadas provenientes de otros idiomas (como por ejemplo, hobby, show, élite, etc).

El espíritu del juego es ser flexibles. Mientras la mayoría de los participantes conozcan la palabra, esta debería considerarse válida. Si existen discrepancias sobre la validez de una palabra, se puede recurrir a un diccionario.

## LAS COMIDAS

Cada loseta de letras tiene impresa una comida que está en contacto con 4 de las letras de la loseta.

Cuando un participante coloca una de sus fichas de hormiga en al menos una de las 4 letras adyacentes a la comida, se considera que está en contacto con esta. Al final de la partida, cada participante recibirá tantos Puntos de Victoria como indica la siguiente tabla, según la cantidad de comidas con las que esté en contacto.



Comidas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Puntos de Victoria	2	5	8	12	17	23	29	35	41

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando **un participante usa una o más fichas de hormiga especial** para marcar una palabra. Esto quiere decir que esa persona ya colocó todas sus fichas de hormiga en el tablero.

Si esto sucede, se debe completar la ronda y luego contar los puntos para ver quién obtuvo la victoria. Puedes usar la libreta de puntuación para anotar los puntos.

### Las formas de obtener puntos son las siguientes:



Obtienes los puntos correspondientes según la cantidad de comidas con las que tienes contacto, de acuerdo a la tabla de arriba.



Obtienes 3 puntos por cada nido rival alcanzado. Esto se logra si ubicaste una de tus fichas de hormiga en alguna de las 5 casillas en frente de un nido rival.



Obtienes 1 punto por cada ficha de hormiga especial ubicada en el tablero.



Pierdes 1 punto por cada 3 fichas de hormiga que no alcanzaste a colocar en el tablero (sin considerar las fichas de hormiga especial).



Quien obtuvo más puntos gana la partida. En caso de empate, gana quien haya colocado más fichas de hormiga y hormiga especial en el tablero. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

### Ejemplo 6:

Al final de la partida, cada jugador suma o resta Puntos de Victoria (PV) según los criterios de puntuación.

#### Flick ●

Puntos por comidas: toca 3 comidas → 8 PV

Puntos por nidos: toca 1 nido rival → 3 PV

Puntos por fichas de hormiga especial colocadas: 3 hormigas especiales → 3 PV

Penalización por fichas de hormiga sobrantes: 0 sobrantes → 0 PV

**Puntaje final de Flick: 14 PV**

#### Atta ★

Puntos por comidas: toca 5 comidas → 17 PV

Puntos por nidos: no toca nidos rivales → 0 PV

Puntos por fichas de hormiga especial colocadas: 0 hormigas especiales → 0 PV

Penalización por fichas de hormiga sobrantes: 2 sobrantes → 0 PV

**Puntaje final de Atta: 17 PV**

#### Dot ♡

Puntos por comidas: toca 5 comidas → 17 PV

Puntos por nidos: toca 1 nido rival → 3 PV

Puntos por fichas de hormiga especial colocadas: 0 hormigas especiales → 0 PV

Penalización por fichas de hormiga sobrantes: 4 sobrantes → -1 PV

**Puntaje final de Dot: 19 PV**

#### Reina ◆

Puntos por comidas: toca 4 comidas → 12 PV

Puntos por nidos: toca 1 nido rival → 3 PV

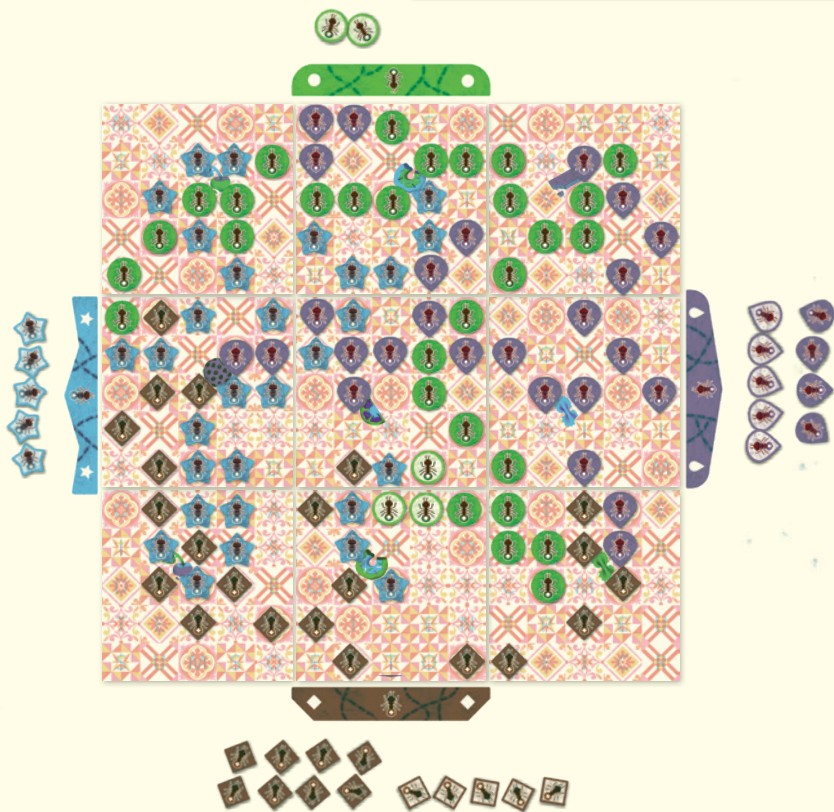
Puntos por fichas de hormiga especial colocadas: 0 hormigas especiales → 0 PV

Penalización por fichas de hormiga sobrantes: 8 sobrantes → -2 PV

**Puntaje final de Reina: 13 PV**

**Dot** es quien ha conseguido más puntos por lo que obtiene la victoria.

	FLICK	ATTA	DOT	REINA
	8	17	17	12
	3	0	3	3
	3	0	0	0
	0	0	-1	-2
$\Sigma$	14	17	19	13



## CRÉDITOS

**Diseño del juego:** Andrea Mainini y Simone Luciani

**Arte:** Gianfranco Giordano

**Desarrollo:** Jorge Larrain, Paulina Vasconcelo, Manuel Warner

**Diseño Gráfico:** Paulina Vasconcelo

**Redacción reglamento:** Manuel Warner y Simón Weinstein

**Revisión reglamento:** Ketty Galleguillos y Jorge Larrain

