

COMO JUGAR



Wekanun es un juego diseñado para que los jugadores aprendan palabras de otros idiomas. Esto se realiza mediante la traducción de un idioma local o inicial (IL) a un idioma foráneo (IF).

El ganador será el que complete primero todas las casillas de los temas que le hayan tocado, con las palabras correspondientes al tema en su IL y su correcta traducción al IF.

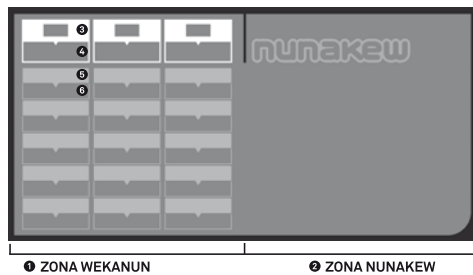
El juego contiene: 1 tablero, 12 cartas, 24 fichas con temas (en mayúsculas) y 168 fichas con palabras (en minúsculas).

EL TABLERO



En el tablero hay 4 espacios de diferente color (verde, rojo, azul y amarillo), uno para cada jugador, cada uno con su zona Wekanun ① y Nunakew ② de igual color (verde, rojo, azul y amarillo). La zona Wekanun de cada jugador consta de 3 casillas superiores más grandes y diferenciadas para colocar las fichas con los temas en el IL ③ y, en la siguiente fila, la traducción de estos temas en el IF ④.

Debajo de éstas, disponemos de 5 filas iguales donde colocaremos (en orden alfabético) las fichas de las palabras correspondientes al tema de la columna en el IL ⑤ y debajo de cada ficha en el idioma IL, la correspondiente traducción en el IF ⑥.



¿Para qué sirve la zona Nunakew?

En el margen derecho de cada jugador estará la zona Nunakew, que será la zona donde se dejarán las palabras a la espera de encontrar su lugar. Es decir, palabras que el jugador no haya podido colocar en su zona Wekanun, por no pertenecer a los temas que le hayan correspondido o por no ser la traducción de ninguna palabra de las que hemos colocado, según el criterio del jugador.

LAS CARTAS



El juego tiene 12 cartas (una por tema) con el tema grabado en la cara en IL y en IF. En el dorso habrá las siete palabras ordenadas alfabéticamente en IL y al lado de cada palabra su traducción IF.

Cada jugador tendrá las 3 cartas correspondientes a los temas del jugador situado a su derecha. Las cartas sirven para realizar las consultas y resolver cualquier duda ante el Ojo Supervisor*. Cada jugador en su turno podrá efectuar

una consulta al jugador situado a su izquierda sobre una palabra de sus temas en IL o IF.

*Ojo Supervisor: Cuando un jugador inicie su turno, si considera que otro jugador tiene colocada alguna ficha mal ordenada o que no corresponde como traducción de una palabra o frase del IL, podrá rectificar dicha incorrección a tenor de su criterio. Entonces, el jugador que a priori tenía mal colocada la ficha, podrá utilizar las cartas Wekanun para comprobar si es correcto el movimiento de su adversario.

a) Si las fichas quedan de acuerdo a la propuesta del jugador que inició la modificación, éste tendrá derecho a realizar un turno extra con los mismos criterios de un turno normal.

b) En caso de verificarse que el solicitante de la modificación estaba equivocado, el jugador que ha solicitado la ayuda de las cartas, tendrá un turno extra. En este caso, el jugador que solicitó la modificación, PERDERÁ SU TURNO.

LAS FICHAS



- Saco 1: Contiene 12 fichas con los nombres de los temas en idioma local (IL).

- Saco 2: Contiene 12 fichas con los nombres de los temas en idioma foráneo (IF).

- Saco 3: Contiene 84 Fichas con las palabras relacionadas con los temas en idioma local (IL).

- Saco 4: Contiene 84 Fichas, con las palabras relacionadas con los temas en idioma foráneo (IF).

¿CÓMO EMPEZAMOS?



En primer lugar y sin importar el orden, los jugadores tomarán 3 fichas del SACO número 1, el de los temas en IL, y las irán colocando en las casillas destinadas para los temas (y en orden alfabético de izquierda a derecha). A continuación se vacían las fichas del SACO número 2, el de los temas en IF y los jugadores proceden a tomar las fichas que correspondan a la traducción de los temas que les hayan tocado en suerte, colocándolas bajo su tema en IL.

Una vez completadas las casillas de temas en ambos idiomas por parte de todos los jugadores, se inicia el primer turno de Ojo de Halcón. En este caso si un jugador hubiera elegido una ficha equivocada debe ser en primer lugar el jugador que tiene la lista de soluciones el que lo detecte.

Si el jugador que debe corregir los errores del que tiene a la derecha, no lo hace, otro jugador puede llevarlo a cabo.

Además, el jugador que ha detectado y corregido el error puede tomar una ficha del SACO 3, de fichas del IL.

Una vez resuelta la colocación de los temas en el IL e IF, con las peticiones de Ojo de Halcón resueltas si hubieran tenido lugar, el jugador que tenga la palabra del tema en IL que alfabéticamente vaya en primer lugar, tomará 15 fichas del SACO 3, el de las fichas de IL. A continuación efectuarán la misma acción el resto de jugadores de derecha a izquierda del primer jugador. Procederán a colocar las fichas en orden

alfabético bajo alguno de sus temas, el que según el jugador corresponda, dejando en la Zona Nunakew (margen derecho) las que no pudieran ser colocadas en ninguno de los temas.

Una vez finalizada esta parte del juego, el jugador que haya colocado menos palabras en la Zona Wekanun, decidirá entre tomar fichas de la Zona Nunakew de cada jugador contrario (sólo una de cada jugador contrario), obedeciendo a los siguientes criterios:

- a) que las pueda colocar en sus casillas de IL, y
- b) el número de fichas tomadas puede ser a elección del jugador, 1 ó 2 ó 3.

En caso de decidir no utilizar fichas de las Zonas Nunakew de los contrarios, tendrá turno para tomar una ficha del SACO 3. Si esta ficha del SACO 3 la puede colocar en su Zona Wekanun o en la de cualquier otro de los jugadores (a su elección), podrá volver a tomar otra ficha del mencionado saco, y así hasta que extraiga una ficha que deba o decida dejar en su Zona Nunakew por no poder ser ubicada en sus temas o en los del resto de jugadores o por estrategia. Esto se irá repitiendo para cada jugador.

En su turno cada jugador podrá efectuar una consulta sobre una palabra en IL o IF, al jugador situado a su izquierda, quien la buscará en la carta Wekanun correspondiente y dirá el tema y la palabra en el otro idioma.

Cuando un jugador haya completado una columna de un tema con las 5 palabras en el Idioma IL, en la jugada siguiente tomará 15 fichas del SACO 4, el de fichas con las palabras en el IF. Y se procederá como con el IL.

Cuando un jugador haya iniciado la fase 2 en que está completando los 2 idiomas, en primer lugar realizará un turno para el Idioma IL y a continuación realizará un turno para el Idioma IF siguiendo las mismas pautas.

Pudiera ser que la decisión de tomar ficha del SACO o de la Zona Nunakew del resto de jugadores, fuera diferente para IL o IF.

En el turno de un jugador, éste puede cambiar una ficha que tenga en IL sin poder completar con la ficha en IF, por una pareja de fichas IL-IF, del mismo tema de la ficha que quiere cambiar. La pareja de fichas podrá estar en zonas Nunakew de diferentes jugadores o del mismo jugador. Estas fichas contarán como si fueran de las utilizadas en los turnos. Se podrá efectuar un cambio por turno y efectuar el resto de la jugada de un turno normal.

La ficha IL cambiada se dejará en la zona Nunakew del jugador que efectúa el cambio.

¿QUIÉN GANA?



Será ganador el primer jugador que complete todas las casillas del IL y las del IF, después de soportar las correspondientes peticiones de Ojo de Halcón. El resto de jugadores puede continuar hasta que quede un solo jugador, que será cuando se dé por concluida la partida.

