

TRAPWORDS

Antes de leer estas instrucciones, leed la **Síntesis del juego** que encontraréis en el folleto adjunto. Esta síntesis muestra cómo se juega una ronda. Las reglas son muy sencillas y habrá quien prefiera aprender el juego leyendo el **Resumen de reglas** que hay en el dorso de la síntesis. Este reglamento os enseñará a jugar y os dará algunos consejos para explicar las reglas a quienes todavía no conozcan el juego.

- En las páginas **2-4** se explica cómo **preparar** una partida.
- En las páginas **5-9** están todas las **reglas**.
- En las páginas **10 y 11** se detallan las **reglas a la hora de dar pistas**.
- Y en la última página hay algunas aclaraciones sobre determinadas cartas.

**vídeo de resumen
en inglés**



cge.as/twu

COMPONENTES



7 losetas de habitación



5 monstruos



2 figuras de equipo



4 libros



10 cartas de maldición



10 cartas de monstruo



3 peanas
de plástico



2 fichas de antorcha



50 cartas
de palabras



un cuaderno para anotar
las trampalabras



un reloj de arena



2 lápices

PREPARACIÓN

Trapwords es un juego por equipos. Tendréis que repartiros en dos equipos y situaros a uno y otro lado de la mesa. Cada equipo deberá tener al menos dos personas. Si sois un número impar de jugadores, en uno de los equipos habrá una persona más, pero esto no supone ningún problema.

Insertad la figura de cada equipo en una de las peanas de plástico. Vuestra figura será la que os quede más cerca.

Disponed 5 losetas de habitación en orden ascendente. Un equipo las verá de izquierda a derecha y el otro de derecha a izquierda. Para las primeras partidas os recomendamos las habitaciones 3, 4, 5, 6 y 7, tal como se ve en esta imagen.

¿No encontráis la habitación 3? Está en el reverso de la habitación 10.

Dejad la ficha de antorcha que se corresponda con el color de cada equipo delante de quien vaya a ser el primer guía (el jugador que dará las pistas). Si no hay ningún tipo de preferencias para ser el primer guía, podéis entregar la antorcha a los jugadores que estén sentados en el extremo más cercano a la figura de equipo.

un reloj de arena

Barajad las cartas de maldición y robad 2 al azar. A diferencia de los monstruos, las maldiciones se dejan boca abajo sin que nadie sepa cuáles son. Situada una maldición junto a la segunda habitación y la otra junto a la habitación que queda justo delante del monstruo.

¡En la página siguiente os explicaremos los libros y las cartas de palabras!

Hay dos tipos de cartas de monstruo. Os recomendamos que empecéis con los monstruos que no tengan el asterisco (los monstruos con asterisco son para los jugadores que prefieran enfrentarse a un peligro mucho mayor). Mezclad las cartas de monstruo y robad una de ellas al azar.

Buscad la figura que se corresponda con ese monstruo. Encajad la figura en la tercera peana de plástico y colocad el monstruo en la última habitación (la del número más alto).

Doblad la hoja para que el otro equipo no pueda ver vuestras trampalabras.

OTRAS CONFIGURACIONES POSIBLES

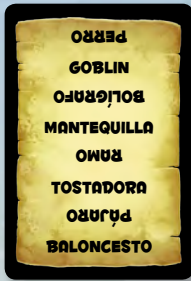
Cuando ya hayáis jugado varias veces, podéis experimentar añadiendo más maldiciones y eligiendo otras habitaciones. Por ejemplo, podríais probar con las habitaciones 2, 4, 6, 8 y 10 y poniendo maldiciones en las cuatro primeras habitaciones. Es muy fácil adaptar el juego a vuestros gustos.

Cada equipo necesitará una hoja para las trampalabras. También necesitaréis un lápiz para escribir.

ELEGID UN CONJUNTO DE PALABRAS

Poned el mazo de cartas de palabras en la mesa. Podéis barajarlo si queréis, pero intentad no leer las palabras; os arruinaría la sorpresa.

En este juego hay dos sets de palabras distintos, y cada uno aparece en ambos lados de la carta. Para elegir uno u otro conjunto tendréis que elegir un libro:



carta de palabras



fantasía



sin fantasía

¿Qué libros deberíais usar? Pues no importa mucho, la verdad. En ambos sets hay muchas palabras “normales”. Sin embargo, el set de fantasía contiene algunas palabras que solo resultarían normales en un mundo de fantasía. Y en el otro set hay palabras que no encajarían para nada en un mundo de fantasía medieval.

Eso sí; los dos equipos deberían tener el mismo tipo de libro. Podéis dejar en la caja los otros dos libros que no vayáis a usar.

LISTA DE TRAMPAS

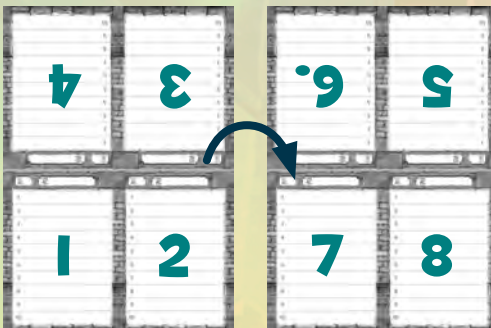
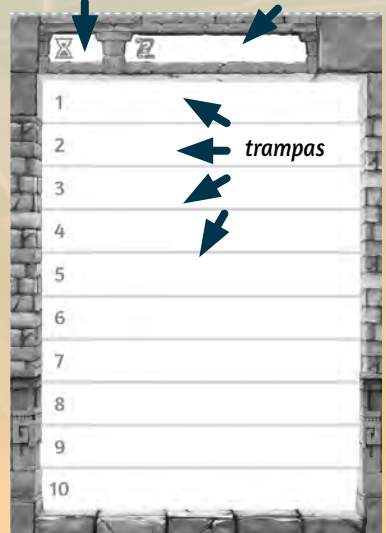
Una partida se juega por rondas. En la primera fase de cada ronda, los dos equipos elaborarán una lista de palabras-trampa. Para ello en el juego se incluye un cuaderno con hojas para anotar estas trampalabras. Cada equipo necesitará una sola hoja por partida.

Cuando hayáis jugado 4 rondas, girad la hoja y seguid anotando por la otra cara.

Una partida no dura más de 8 rondas.

número de la habitación
de los contrincantes

palabra
secreta



LA RONDA

Cada ronda se compone de dos fases:

- Primero los dos equipos escribirán simultáneamente una lista de palabras para tender trampas al otro equipo.
- Después, durante su turno cada equipo intentará adivinar cuál es su palabra secreta a la vez que evita las trampas que les hayan tendido sus contrincantes.

Si queréis ver un resumen general del juego, consultad el folleto con la sinopsis.

TENDER TRAMPAS

Cada equipo deberá sacar una carta de palabras del mazo. El otro equipo podría haber leído algunas palabras que estaban visibles en el mazo, así que voltead la carta en el libro para que se vea el reverso. Después cerrad el libro. Como por arte de magia, el libro os mostrará solo una de las ocho palabras que había en ese lado de la carta. **Esta será la palabra secreta que tendrá que adivinar el otro equipo.**

Fijaos en la palabra secreta e intentad pensar en palabras que el guía del otro equipo podría usar a la hora de dar las pistas. Tened en cuenta que ya sabéis quién es el guía, por lo que podéis aprovechar lo que sabéis de él para tenderle trampas más astutas todavía.

Existen unas normas a la hora de determinar qué palabras se pueden usar como trampalabras. En esencia, se trata de escribir trampalabras relacionadas con esa palabra secreta en concreto, y no recurrir por ejemplo a palabras como “es” o “cosa”, que podrían utilizarse para cualquier pista con cualquier palabra. **En la página 10 se especifica con mayor detalle qué se considera una trampa válida.**

Vuestro equipo deberá anotar las trampalabras en la hoja de papel. **Id pasando la hoja para que todos puedan participar,** y aseguraos de que todos puedan sugerir sus trampalabras escribiéndolas.

El número de trampalabras final en vuestra lista deberá ser igual al número que aparezca en la habitación donde se encuentra el otro equipo. Por ejemplo, si el otro equipo está en la habitación 3, deberéis escribir 3 trampalabras. Como es posible que entre todos hayáis sugerido muchas trampalabras, puede que tengáis más palabras de las necesarias, en cuyo caso tendréis que decidir cuáles tacháis de la lista.

Todo el equipo es responsable de elegir las trampalabras, y no solo una persona. Decidle al otro equipo cuando hayáis terminado vuestra lista.

¿QUIÉN JUEGA PRIMERO?

Cuando cada equipo haya creado su lista, tendréis que intercambiarlos los libros y empezar a dar pistas. En esta fase se juega por turnos. **El equipo que vaya más rezagado deberá ser el primero en dar las pistas.**

Al principio de la partida ninguno de los equipos va por detrás, de modo que ambos tendrán que mirar qué libro les ha tocado. Los libros son idénticos, pero en uno de ellos el símbolo brilla. **Si ninguno de los equipos va por detrás, el libro con el símbolo brillante deberá ser el primero que se use.** Así pues, el equipo cuya palabra secreta esté en ese libro será el primero en dar las pistas.



Estos serán los primeros libros que deberán usarse.

DAR PISTAS

Supongamos que tú vas a ser el guía del equipo, el responsable de dar las pistas, y que el otro equipo te ha pasado el libro. Tómalo y mira la palabra secreta.

El otro equipo te dejará unos segundos para que puedas leer la palabra, y después le dará la vuelta al reloj de arena.

Como guía, tendrás que darles pistas a tus compañeros de equipo para que acierten la palabra, pero con algunas restricciones. Una restricción evidente es que no podrás decir esa palabra ni ninguna variación de esta.

En la página 11 se especifican todas las normas que se deben tener en cuenta al dar pistas. Cuando enseñes el juego a un grupo de jugadores nuevos, tal vez sea mejor que les dejes probar primero unas cuantas rondas antes de explicarles todas las reglas para las pistas.

Cuando des pistas, **tendrás que evitar todas las trampalabras** que el otro equipo habrá anotado. Lo cual puede resultar bastante difícil teniendo en cuenta que **el otro equipo no te va a enseñar su lista de trampalabras**.

Podrás dar tantas pistas como quieras.

Ejemplo:

Supongamos que quieres que tus compañeros adivinen MANTEQUILLA. El otro equipo posiblemente haya escrito leche, pero tal vez podrías esquivar esta trampalabra potencial diciendo:

- “Está hecha con zumo de vaca.”

Claro que podrías haber dicho simplemente que se puede untar, pero puede que también hayan escrito untar. ¿Y qué tal con “tostada”? Sólo han podido elegir tres trampalabras, así que tal vez “tostada” no suponga ningún peligro.

- “Mi tostada siempre cae por este lado.”

Podría ser una pista muy buena. Posiblemente con ella tu equipo adivinará la palabra MANTEQUILLA. O eso, o el otro equipo te dirá que te detengas porque habían puesto una trampa en tostada.

ADIVINAR

Según vayas dando pistas, tus compañeros intentarán adivinar la palabra. Tendrán que decir cada intento en voz alta. Cualquier miembro del equipo (excepto el guía) puede intentar adivinar la palabra, y no es necesario que se haga por turnos. Sin embargo, no se pueden decir palabras al tuntún, ya que **solo se permiten 5 intentos por equipo**.

Los adivinadores no pueden preguntarle nada al guía. Tampoco pueden debatir entre ellos las palabras que estén considerando. Hay gente que prefiere pedir permiso a su manera antes de realizar cualquier intento (“Creo que ya sé cuál es...”). Esto sería válido, pero te recomendamos que no lo hagáis; es mejor soltar las ideas tal como vengan.

Si tu equipo adivina la palabra secreta, vuestra figura avanzará hasta la siguiente habitación.



FRACASO

Claro que no siempre lo lograréis. Tu equipo habrá fracasado si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- El guía dice una trampalabra o cualquier variación de esta.
- El guía da una pista no válida.
- El equipo ha realizado 5 intentos fallidos.
- Se ha agotado el tiempo.

Si se da cualquiera de estas condiciones, habrá terminado vuestro turno y esta ronda no avanzaréis.

EL TURNO DEL OTRO EQUIPO

Cuando el primer equipo haya terminado, independientemente del resultado, será el turno de que el otro equipo intente adivinar su palabra. Durante el turno del otro equipo, tendréis que realizar varias tareas:

1. Dar la vuelta al reloj en cuanto su guía haya tenido tiempo de leer y entender la palabra.
2. Detenerles si en cualquier momento su guía dice cualquier trampalabra o variación de una que tengáis escrita.
3. Detenerles si el guía da cualquier pista no válida.
4. Llevar un recuento de sus intentos y detenerles cuando hayan realizado su quinto intento.
5. Controlar el reloj y detenerles si se agota el tiempo.

Recordad: las trampas únicamente se activan con el guía. No pasa nada si cualquiera de los adivinadores dice alguna de las trampalabras.

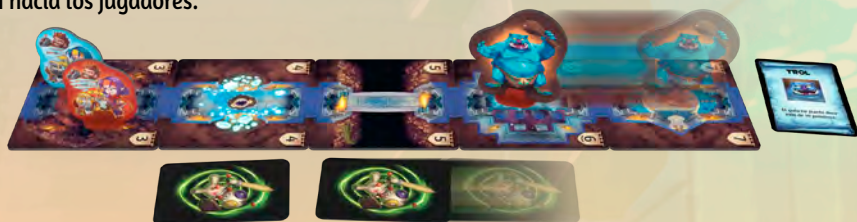
FIN DE LA RONDA

SI NINGÚN EQUIPO LO HA CONSEGUIDO

Si ningún equipo ha logrado avanzar, desplaza el monstruo una habitación en dirección a las figuras de los jugadores (si cualquiera de los equipos ha avanzado, el monstruo se queda donde estaba).

Si el monstruo entra en una habitación con una maldición, acerca la maldición una habitación hacia los jugadores. Si la maldición se desplaza a una habitación que ya tuviera otra maldición, acerca esa maldición hacia los jugadores.

Ejemplo:



Si ningún equipo acertara su palabra en la ronda 1, el monstruo se acercaría. Al entrar en una habitación con una maldición, la maldición se acercaría también hacia los jugadores.

CAMBIO DE GUÍA

Al terminar la ronda, cada guía deberá entregar la antorcha al siguiente jugador de su equipo. **Cada jugador debería ser el guía al menos una vez** (aunque si alguien prefiere no dar pistas, puede pasarle la antorcha al siguiente jugador).

DESPUÉS DE LA PRIMERA RONDA

A medida que los equipos vayan adentrándose en las mazmorras, ten en cuenta las siguientes reglas:

- **El número de trampalabras que deberéis anotar equivale al número de la habitación en la que se encuentra el otro equipo.** Así pues, si estuierais en la habitación 4, escribiríais 4 palabras. Y si vosotros seguís en la habitación 3, el otro equipo solo escribiría 3 trampalabras.
- Después de que cada equipo haya anotado sus trampalabras, **el equipo que vaya por detrás será el primero en adivinar.**
- **Si los dos equipos están en la misma habitación, el equipo que vaya a recibir el libro con el símbolo brillante será el primero en adivinar.** Recuerda que los libros se intercambian en cada ronda por lo que, si los equipos avanzan al mismo ritmo, irán alternándose a la hora de jugar primero.

Seguid jugando hasta que uno de los equipos (o los dos) empiecen la ronda en la misma habitación que el monstruo. Recuerda que, si ninguno de los equipos avanza, será el monstruo quien venga a por vosotros.

RESTRICCIONES A LA HORA DE DAR PISTAS

Hay gente a quien le cuesta dar pistas. Si ves que en tu grupo de juego puede suponer un problema, ignora si lo prefieres algunas de las restricciones que se detallan en la página 11 hasta que todo el mundo se sienta cómodo con el juego.

Sin embargo, hay gente que lo asimila muy deprisa e incluso puede que encuentre un modo de dar pistas que evite todas las trampas posibles. En este caso, antes de que la situación se des controle demasiado, introduce las restricciones de la página 11.

AJUSTAR EL TIEMPO

La regla oficial es que el guía debería tener tiempo suficiente (unos 3 segundos) para leer y entender la palabra secreta antes de darle la vuelta al reloj. Estos 3 segundos acostumbran a servir para la mayoría de personas, pero cada grupo es distinto y puede que en algún caso se requieran algunos ajustes.

Si vuestro grupo necesita un poco más de presión, podéis darle la vuelta al reloj en cuanto se entregue el libro al otro equipo.

En cambio, si hay jugadores que necesitan algo más de tiempo, podríais decidir no darle la vuelta al reloj hasta que empiecen a dar pistas.

¡MALDICIÓN!

En rondas posteriores, puede que os encontréis en una habitación con una maldición (ya sea porque habéis entrado en ella o porque el monstruo la empujó hasta la habitación en la que estabais). Sea como sea, voltead la carta y revelad la maldición.

La maldición solo se aplicará la primera ronda que se juegue en esta habitación, y añade unas restricciones que hacen que esa ronda sea más difícil para cualquiera que esté en esa habitación. Si los dos equipos empiezan en la habitación, la maldición se aplicará a ambos. Si un equipo va rezagado, la maldición solo se aplicará al equipo que esté en la habitación maldita.

Cuando termine la ronda, descartad la maldición, independientemente del resultado.

Las cartas de maldición dinamizan la partida al incrementar la dificultad para el equipo que vaya por delante. Sin embargo, **en vuestra primera partida podéis dejar a un lado las maldiciones.** Si a la gente le cuesta dar pistas, dejad las cartas de maldición en la caja y guardadlas para otra ocasión, cuando el grupo ya tenga más experiencia con el juego.

EL COMBATE CONTRA EL MONSTRUO

Hay dos formas en las que podéis terminar en la misma habitación que el monstruo:

- Porque hayáis avanzado hasta la habitación en la que se encuentra el monstruo o;
- Porque el monstruo ha entrado en vuestra habitación.

Cuando vuestro equipo empiece la ronda en la misma habitación que el monstruo, tendréis la oportunidad de ganar la partida. Cada monstruo tiene una regla especial que se aplicará solamente a ese equipo durante esa ronda. Si los dos equipos están en la misma habitación que el monstruo, la regla se aplicará para ambos.

Hay varios escenarios posibles. Supongamos primero que vuestro equipo está luchando contra el monstruo y que el otro equipo va por detrás. De ser así, el otro equipo será el primero en adivinar (como es habitual; el equipo que va rezagado siempre es el primero en adivinar). Después tu equipo combatirá contra el monstruo:

- Si acertáis la palabra secreta teniendo en cuenta la regla especial del monstruo, habréis ganado la partida.
- Si no lográis adivinar la palabra, la partida seguirá. El monstruo ya no se moverá, ni siquiera aunque el otro equipo no adivine su palabra. Vuestro equipo se quedará en la habitación para volver a luchar contra el monstruo en la ronda siguiente.

Supongamos ahora que los dos equipos están en la misma habitación que el monstruo. El equipo que vaya a recibir el libro con el símbolo brillante será el primero. Independientemente del resultado, el otro equipo también tendrá ocasión de combatir contra el monstruo.

- Si cada equipo acierta su palabra secreta, los dos equipos habrán ganado.
- Si únicamente un equipo acierta la palabra, ese equipo será el vencedor.
- Si ninguno de los equipos acierta, se juega otra ronda.

SI QUERÉIS EVITAR UN EMPATE

Si preferís que haya un solo vencedor, utilizad esta regla para evitar los empates: **si los dos equipos están combatiendo contra el monstruo, ganará aquél que derrote al monstruo en el menor tiempo.**

Cuando el primer equipo derrote al monstruo, tumbad el reloj de arena, dejándolo de lado. La arena que quede en el compartimento que estaba debajo marcará la cantidad de tiempo que usó ese equipo. Cuando sea el turno del segundo equipo, poned el reloj de modo que esta mitad quede arriba. De esta manera, el segundo equipo dispondrá exactamente de la misma arena que el primer equipo necesitó. Si logran acertar la palabra antes de que se acabe el tiempo, habrán ganado. Si no, ganará el primer equipo.

LÍMITE DE OCHO RONDAS

Dispondréis como máximo de 8 rondas para atravesar las mazmorras y derrotar al monstruo. En cada hoja del cuaderno hay 8 listas para las trampalabras, de modo que, si estáis escribiendo en la última lista disponible, estáis en la última ronda de la partida (en la página 4 se explica cómo usar la hoja de trampalabras).

Si ninguno de los equipos ha logrado derrotar al monstruo al final de la octava ronda, el monstruo ganará. Pero lo más probable es que uno de los dos equipos acabe ganando.



Cada monstruo tiene una versión más peligrosa, señalada con un asterisco. Podéis usar esta otra versión en partidas posteriores si creéis que los monstruos normales resultan demasiado fáciles de derrotar.

¿QUÉ ES VÁLIDO?

TRAMPAS VÁLIDAS

En términos generales, las trampalabras deben ser palabras relacionadas con la palabra secreta que el otro equipo intentará adivinar, y no palabras que el guía podría tener que usar para describir cualquier término.

- Las trampalabras tienen que ser sustantivos (*cabeza, colchón, animal*), adjetivos (*blando, enorme, afilado*) o verbos (*descansar, jugar, comer*).
- Los números también son trampas válidas (*dos, ocho, cien*) excepto por el “uno”, que se utiliza también con otras funciones.
- Las trampalabras no pueden ser pronombres (*nosotros, eso, algo*) ni verbos auxiliares (*haber, ser, estar*).
- Del mismo modo, tampoco se acepta ninguna palabra con función pronominal (*suyo, alguna, mucho*).

En definitiva, procurad que las trampas encajen con el espíritu del juego. “Vale” puede ser técnicamente un nombre, pero no estaría bien anotarlo simplemente porque sabes que tu amigo seguramente empezará su frase con un “Mmm... Vale...”. Y si anotas la palabra “poder”, debería servir únicamente para pistas como “es una persona con mucho poder” y no para “puede ser de metal”.

¿CÓMO SE ACTIVA UNA TRAMPA?

Una trampa se activa cuando el guía dice una trampalabra o cualquier variación de esta.

- Una palabra compuesta puede activarse con cualquier parte de la palabra. *Abrelatas* se activaría tanto con “Abrir” como con “Lata”.
- Del mismo modo, una trampalabra se activaría si apareciera en una palabra compuesta. *Luz* se activaría al decir “Tragaluz”.
- Una trampalabra se activa con todas las variaciones de esa palabra. Así pues, *investigación* serviría como trampa para “investigar”, “investigador” o incluso para abreviaturas como “I+D”.
- Pero tampoco seas demasiado pedante. Es cierto que “conciencia” estaba relacionado con *ciencia* cuando la gente hablaba latín, pero actualmente una palabra no se considera una variación de la otra y por lo tanto no activarían ninguna trampa.

CONTAR LOS INTENTOS

Hay que ser justos y razonables a la hora de contar los intentos. “Perrito caliente” cuenta como un solo intento. “Ciencia-ficción”, también. Y “Me juego lo que quieras a que es ‘goblin’.” también cuenta como un solo intento.

¿CUÁNDO PRESCRIBE UN ERROR?

Las trampas y las normas a la hora de dar pistas solo se aplican si alguien se da cuenta en ese momento (dentro de un plazo de 3 segundos, por ejemplo). Si nadie se ha dado cuenta entonces, el guía habrá sorteado la trampa.

Sin embargo, habrá momentos en que la cosa no esté del todo clara. Puede que creas que se ha activado una trampa o se ha dado una pista no válida, pero no estás seguro de ello. No decirlo en ese momento no equivale a darlo por bueno. En estos casos, deberías dejar que el otro equipo acabe su turno y, cuando termine, discutirlo con los demás jugadores y aplicar lo que decidáis con carácter retroactivo.

PISTAS VÁLIDAS

Para que se pueda entrapar al guía, se deben aplicar varias restricciones a la hora de dar pistas:

- **No se puede decir ninguna variación de la palabra secreta.** En esencia, la propia palabra secreta es una trampalabra y sigue las mismas reglas a la hora de activar trampas.
- **No se pueden dar ejemplos de la palabra secreta.** Sería imposible preparar una trampa para la palabra PERRO, por ejemplo, si el guía pudiera nombrar cualquier raza de perro (pero, en cambio, se pueden decir sinónimos de la palabra secreta).
- **No se pueden decir nombres propios ni adjetivos derivados de nombres propios** (como “Múnich”, “El Señor de los Anillos” o “cervantino”). Esto puede variar según el contexto; no podrías decir “Iglesias” si la palabra fuera CANTANTE, pero podrías decir “Iglesias” si la palabra fuera RELIGIÓN.
- **Las pistas deben referirse al significado de la palabra, y no a su sonido o a la forma en que se escribe.** No valen pistas como “Rima con...” o “Se parece a...”. No vale tampoco decir la letra con la que empieza la palabra. Y, si la palabra es HORCA, no vale decir pistas para ORCA.
- **Se pueden dar pistas sobre frases hechas o refranes que contengan la palabra secreta, siempre y cuando hagan referencia a su significado y no a la fonética.** Si, por ejemplo, la palabra fuera MAR, podrías dar pistas sobre “Marinero”, pero no sobre “Marte”.
- **No se pueden usar siglas de nombres propios, como “ONU” o “FBI”.** Sin embargo, no pasa nada por usar una sigla como “ONG”, que no se considera un nombre propio (aunque podría activar la trampalabra organización).
- **No intentes hacer referencia a títulos como si en realidad no lo fueran.** “Estaba pensando en un juego en el que se usan tronos” no sería una pista válida. Si quieres referirte a *Juego de tronos*, prueba con algo como “Esa serie de fantasía en la que todos se acaban muriendo.”
- **No se pueden dar pistas basadas en información personal que el otro equipo desconozca.** “Ese sitio al que íbamos cuando estábamos de vacaciones” solo sería válido si el otro equipo también pasaba las vacaciones con vosotros.
- **No se pueden dar pistas basadas en objetos que haya en la habitación.** No hagas referencia a nada que los jugadores estén percibiendo “en este momento”.
- **Las pistas tienen que basarse en palabras que puedan escribirse.** No pueden basarse en un gesto, un tono de voz o una melodía.

INTENTOS

- Se considera que un intento es un acierto si contiene la palabra secreta. Tanto “aviones” como “portaaviones” se considerarían aciertos para la palabra secreta AVIÓN.
- Pero no basta con adivinar una variación de la palabra. Por ejemplo, si la palabra fuera INVESTIGACIÓN, no bastarían las palabras “investigar” o “investigador” (son términos lo bastante cercanos como para activar trampas, pero no lo suficiente como para considerarse aciertos).
- No se le pueden hacer preguntas al guía.
- No se puede consultar con los demás adivinadores. Decir “Yo creo que debe ser ‘goblin’”. ¿Decimos ‘goblin’?” es lo mismo que haber propuesto “goblin”.

ACLARACIONES SOBRE ALGUNAS MALDICIONES



INUNDACIÓN

Mientras piensas la pista puedes respirar con normalidad. Después, inspira tanto aire como puedas. Sería igualmente válido dar una pista, aguantar la respiración, luego dar otra pista, volver a aguantar la respiración, etc. Sin embargo, en cuanto tomes un poco de aire, por poco que sea, ya no podrás dar más pistas.



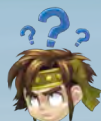
PETRIFICACIÓN

Cuando un compañero de equipo haya realizado un intento, como guía deberás quedarte inmóvil en una postura rígida, como si te hubieran convertido en piedra.



ECO

Se supone que el guía debe hacer lo posible para simular el eco con cada palabra. También se supone que el otro equipo debería dejarle un poco de margen; no es imprescindible que sea perfecto.



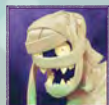
CONFUSIÓN MENTAL

Un nombre puede designar tanto a objetos animados como inanimados. Sin embargo, no podrás usar pronombres (como "yo" o "eso"). ¡Que tengas suerte!



LA PALABRA MALDITA

Descartad esta maldición si se encuentra en la primera habitación.



LAS MALDICIONES DE LA MOMIA

En cada ronda en la que os enfrentéis a la momia deberéis sacar una nueva maldición. La versión más difícil de la momia supone dos maldiciones a la vez. En principio, ninguna de las combinaciones que pudiera darse debería suponer complicación alguna, pero si os encontráis con una combinación que no sabéis cómo resolver, acordad cómo lo haréis antes de empezar la ronda.

Un juego de Jan Březina, Martin Hrabálek y Michal Požárek

Ilustraciones: Regis Torres y Dávid Jablonovský

Dirección artística y maquetación: Filip Murmak y Michaela Zaoralová

Diseño gráfico adicional: Radim "Finder" Pech y František Sedláček

Palabras y reglamento: Jason Holt

De la presente edición

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción y adaptación: Oriol García

Muchas personas han ayudado en el desarrollo de este juego y quisiéramos dar las gracias a todos los probadores, especialmente en Gen Con, Gathering of Friends y GameCon. Un agradecimiento especial para la gente de Club Diversity, Kingmakers y Columbus Idea Foundry que dedicaron su tiempo a probar el juego y dar sus opiniones. Y un agradecimiento muy especial para Filip Murmak, Jan Vaněček y Vlaada Chvátil por sus aportaciones a las mecánicas del juego; a Petr Murmak por publicar el juego y hacer realidad un sueño; a Petr Čáslava y Michal Štách por su apoyo constante; y a Regis Torres, Dávid Jablonovský y Fanda Horálek por el apartado gráfico. Y un enorme agradecimiento a Jason Holt por el estupendo trabajo realizado con la versión inglesa del juego.

Muchas gracias a Adam Marostica por inspirar la carta de La Palabra Maldita. Jan quisiera dar también las gracias a su pareja Soňa por su paciencia y comprensión y a su hijo Jindřich por afirmar que el juego mola mucho (aunque todavía no sepa leer ni escribir). Martin quisiera dedicar el juego a su pareja Barbora y a sus hijos Alžběta y Hynek.

CGE

Czech Games Edition

© Czech Games Edition

Octubre 2018

www.CzechGames.com

Editado por
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló 184, 5º
Barcelona 08008
www.devir.com

DEVIR