

TRAPWORDS

SINOPSIS DEL JUEGO



¡Hola! Bienvenidos a *Trapwords*, un juego por equipos de adivinar palabras.

Empezaréis mirando la palabra secreta que el **otro equipo** tendrá que adivinar.

PÁJARO

A brown word card with a yellow label at the top containing the word "PÁJARO" in bold black letters. The card has a small decorative icon in the top left corner and a metal fastener in the top right corner.

Después deberéis pensar qué palabras podría usar alguien para que otros consiguieran adivinar esa palabra secreta.

1 pico

2 pluma

3 volar

4

5



Mientras tanto, el otro equipo estará mirando la palabra que vosotros tendréis que adivinar y haciendo una lista de trampalabras que vuestro guía no debe decir. Cuando los dos equipos hayan terminado, le entregaréis el libro con la palabra secreta al guía del otro equipo.

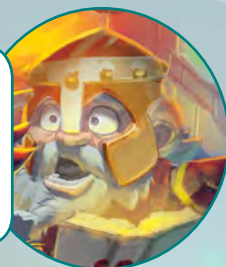
¡Pero no le enseñéis vuestra lista de trampalabras! ¡Es secreta!

Luego cada equipo tendrá ocasión de adivinar su palabra. Esta fase de la partida se juega por turnos.

Una persona del equipo será el guía. El guía es la persona que ha visto la palabra secreta y que da las pistas, pero no sabe cuáles son las trampalabras.

El guía del otro equipo dará las pistas para su palabra a la vez que intenta evitar las trampalabras que habéis escrito en vuestra lista.

Mmm... seguro que esto lo habrán escrito.
No me atrevo a decirlo. Veamos... tal vez si digo:
"¡Se pueden matar dos de un tiro!"
(espero que no hayan escrito "tiro").

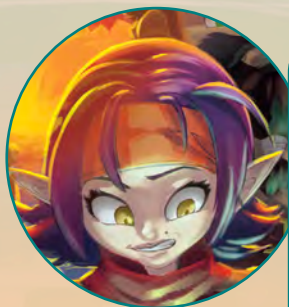


Durante el turno del otro equipo deberéis estar pendientes de vuestra lista de trampalabras. Si el otro guía dice una de las trampalabras, su turno terminará de inmediato.

El guía puede dar tantas pistas como quiera, pero el equipo solo puede realizar 5 intentos.

Alguien de vosotros debería llevar la cuenta de los intentos del otro equipo. Si se activa una trampalabra, se les agota el tiempo o se quedan sin intentos, no podrán avanzar a la siguiente habitación. Tanto si lo logran como si no, vosotros también tendréis la oportunidad de adivinar vuestra palabra; si lo conseguís, os adentraréis un poco más en las mazmorras.

Y esto es todo lo que hace falta saber para jugar una ronda.



En el reglamento adjunto se indica cómo preparar una partida, cómo jugar y cómo enseñar el juego a otros jugadores. Al otro lado de esta hoja hay un resumen de las reglas.

vídeo de resumen en inglés



cge.as/twu

RESUMEN DE REGLAS

PREPARACIÓN

En las páginas 2 y 3 del reglamento se muestra cómo debe prepararse una partida.

1. Los jugadores se reparten en 2 equipos sentados a uno y otro lado de la mesa.
2. Disponed las 5 losetas de habitación en orden ascendente.
3. Colocad la figura de cada equipo en la primera habitación.
4. Robad 2 maldiciones al azar y dejad una en la segunda habitación y otra en la cuarta.
5. Elegid un monstruo al azar y colocad su figura en la última habitación.
6. Entregad una antorcha a un jugador de cada equipo. Estos jugadores serán quienes den las pistas en la primera ronda.
7. Decidid si preferís jugar con los libros de fantasía o con los libros modernos.

DESARROLLO DE UNA RONDA

Preparar las trampas

Los dos equipos preparan las trampas simultáneamente.

1. Cada equipo roba una carta de palabra y la pone en el libro. Éste les señalará la palabra secreta que el otro equipo tendrá que adivinar.
2. Cada equipo escribe una lista de trampalabras a partir de la palabra secreta del otro equipo.
 - El número de trampalabras que se deben escribir equivale al número que aparece en la habitación del otro equipo.

Adivinar

Los equipos intentarán adivinar la palabra por turnos. Para determinar quién empieza:

- El equipo que vaya más rezagado empezará primero.
- Si los dos equipos están en la misma habitación, comenzará aquél cuya palabra esté en el libro con el símbolo brillante.

Cuando al otro equipo le toque adivinar:

1. Entregadle al guía el libro que tiene su palabra secreta.
2. Dejadle un margen de tiempo al guía para que pueda leer y entender bien la palabra (unos 3 segundos).
3. Girad el reloj de arena.
4. Ahora el guía ya puede dar las pistas. Si se da cualquiera de las siguientes situaciones, tendréis que detener al otro equipo:
 - Si el guía dice una trampalabra o cualquier variación de una trampalabra.
 - Si el guía da una pista que no sea válida. Las normas para dar pistas están en la página 11 del reglamento.
 - Si sus compañeros fallan en el quinto intento de adivinar la palabra.
 - Si el tiempo se agota.
5. ¿Qué sucede luego?
 - Si acertaron la palabra, su figura avanzará hasta la siguiente habitación.
 - Si encontrasteis algún motivo para detenerles, habrán fracasado y su figura no avanzará.

Fin de la ronda

Cuando cada equipo haya jugado un turno para intentar adivinar su palabra, la ronda termina.

- Si ninguno de los equipos acertó su palabra, el monstruo avanza una habitación en dirección a los equipos.
 - Si el monstruo entra en una habitación que contenga una maldición, la maldición se acercará una habitación hacia los equipos. Si en esa habitación hubiera otra maldición, esa segunda maldición también se desplazaría hacia los equipos.
- Los jugadores se turnarán para ser el guía. Al final de cada ronda deberá entregarse la antorcha al jugador que será el guía en la siguiente ronda.

MALDICIONES

Si un equipo empieza la ronda en una habitación con una maldición:

- Deberá jugar la ronda con la dificultad añadida que se indica en la carta de maldición.
- Al final de la ronda, la maldición se descarta (fuera cual fuera el resultado).

Si los dos equipos están en una habitación con una maldición, la maldición se aplicará a ambos.

LUCHAR CONTRA EL MONSTRUO

Si un equipo empieza la ronda en la misma habitación que el monstruo se considera que está “luchando contra el monstruo”.

Cuando luchéis contra el monstruo, en la carta del monstruo se explicará cuál es la dificultad añadida a la que os enfrentaréis.

Si solamente **un equipo** está luchando contra el monstruo:

1. El otro equipo será el primero en adivinar y avanzará si acierta su palabra.
2. Después, el equipo que esté luchando contra el monstruo tendrá ocasión de adivinar su palabra.
 - Si la aciertan, habrán ganado la partida.
 - Si fracasan, no sucede nada. El monstruo no se moverá y se seguirá jugando de la manera habitual (a menos que fuera la octava ronda).

Si los **dos equipos** están luchando contra el monstruo:

1. El equipo que reciba el libro con el símbolo brillante jugará su turno primero. El otro equipo lo hará después.
2. ¿Cuál ha sido el resultado?
 - Si los **dos equipos** derrotaron al monstruo, los dos ganan.
 - Si solo **un equipo** logró derrotarlo, ese equipo es el ganador.
 - Si **ninguno** de los dos equipos lo logró, ni el monstruo ni los equipos se mueven de donde están. Seguid jugando como siempre (a menos que esta fuera la octava ronda).

LA OCTAVA RONDA

- En la hoja de papel hay espacio para 8 listas de trampalabras.
- Si habéis jugado 8 rondas completas y ningún equipo derrotó al monstruo, el monstruo será el ganador.