



MALDITA PALABRITA

ENCUENTRA LA PALABRA CORRECTA... ¡EN EL MOMENTO CORRECTO!

De 3 a 6 jugadores

A partir de 12 años

Diseño: Laurent Prin, Rémi y Nathalie Saunier

Ilustraciones: Laura Michaud



CONTENIDO

- 110 cartas de **Palabra**
- 10 **cartas de Hechizo**
- 1 ficha de **Maldición**
- Este libro de reglas

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana más puntos que tus adversarios, adivinando y consiguiendo que los demás adivinen palabras.

PREPARACIÓN

- Deja la mitad de las cartas de **Palabra** en el centro de la mesa.
- Deja a un lado la ficha de **Maldición** y las **cartas de Hechizo**.
- Baraja las demás cartas de **Palabra** y forma con ellas una pila en el lado izquierdo de la caja, mostrando la cara con los números.
- El jugador que ha visto un sueño cumplirse de forma más reciente empieza la partida.

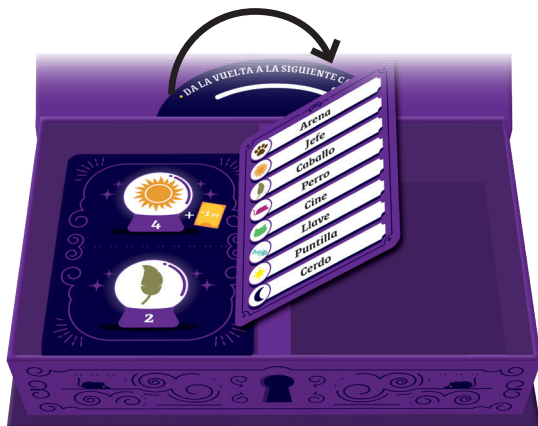




EL JUEGO

CÓMO SE JUEGA:

- 1 El jugador que tiene la caja le da la vuelta a la primera carta y la deja en el lado derecho de la caja (fuera de vista).



- 2 Después mira las 2 cartas de la caja y elige una **palabra secreta** que quiere que se adivine. Tiene 2 opciones: la carta de la izquierda muestra 2 símbolos que se corresponden con 2 palabras de la carta de la derecha y un número específico de pistas para cada una. **No se comunica la elección (palabra y número) a los demás jugadores.**





Por ejemplo, puede elegir entre el **símbolo Sol 4** y el **símbolo Pluma 2**. Así que debe conseguir que los demás jugadores adivinen la palabra «Pescado» en 4 **pistas** o la palabra «Pelota» en 2 **pistas**.

- 3 Proporciona las pistas **una por una** (una sola palabra cada vez relacionada con la **palabra secreta**) e intenta que la **palabra secreta** se adivine con el número **exacto** de pistas que se indican en la carta.

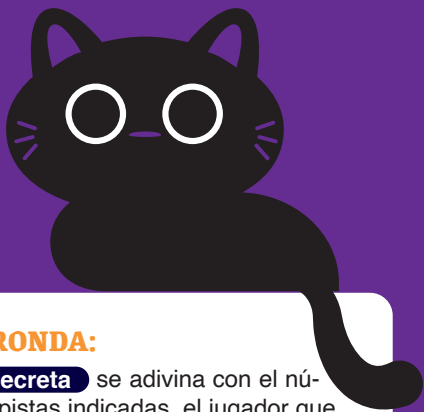
Cuando se da una pista:

- Los demás jugadores pueden dar una respuesta cada uno, **en cualquier orden**.
- Se pueden dar un máximo de 3 respuestas (en las partidas con 5 y 6 jugadores) antes de que se revele la siguiente pista.



3





FINAL DE LA RONDA:

- Si la **palabra secreta** se adivina con el número exacto de pistas indicadas, el jugador que la adivinó **así como** el jugador que dio las pistas ganan tantos puntos como pistas se han dado.
- Si la **palabra secreta** se adivina **antes**: solo el jugador que adivinó la palabra gana tantos puntos como el número de pistas dadas.
- Si la **palabra secreta** no se adivina: nadie gana puntos.

N. B.: si 2 jugadores dan la respuesta correcta al mismo tiempo, ambos ganan los puntos.

Para contar los puntos, se entregan cartas de **Palabra** del montón del centro de la mesa (una carta vale 1 punto).





Por ejemplo, en una partida de 3 jugadores:

Ana María está intentando que los demás jugadores adivinen la palabra «**Pescado**» con **4 pistas**.

1.^a pista: «Astrología».

↳ Julia propone «**Signo**» y Tomás propone «**Horóscopo**».

2.^a pista: «Agua».

↳ Tomás propone «**Tierra**» y Julia propone «**Extraterrestre**».

3.^a pista: «Cola».

↳ Tomás propone «**Pescado**»; la ronda termina inmediatamente y Tomás gana **3 puntos**, mientras que Ana María no gana nada.

Las pistas:

- Cada pista debe ser una palabra que tenga una conexión con el **significado** de la **palabra secreta**.
- Las palabras compuestas y los nombres propios cuentan como una palabra.

• **Está prohibido:**

- Usar palabras de la misma familia que la palabra secreta o que las palabras de anteriores pistas.
- Usar traducciones.
- Deletrear la pista.





NUEVA RONDA:

Se pasa la caja al siguiente jugador y la partida continúa tal como se explica más arriba.

BONIFICACIONES:

En el dorso de las cartas de **Palabra** se muestran 2 tipos de bonificaciones.



Si el jugador debe conseguir que se adivine la palabra con 1 pista **y tiene éxito**, conserva la caja y juega otra ronda (con una nueva carta).



Cuando consigues que un jugador adivine una palabra con esta bonificación (con el número exacto de pistas **o menos**), una vez que se han sumado los puntos, toma 1 **carta de Hechizo** de la pila y ponla frente a un adversario. Ese adversario pierde 1 punto al final de la partida.



Las razones para elegir a ese jugador pueden variar: tarda demasiado en decidirse, intenta hacer trampa, siempre le quiere dar la ficha de Maldición a los demás, hace un café malísimo, etc.





En cualquier momento: si la mayoría de los jugadores consideran que otro jugador tarda demasiado en decidir lo que va a decir cuando tiene la caja, se le puede asignar 1 **carta de Hechizo** de la pila (-1 punto al final de la partida). ¡Pero tened cuidado con lo que deseáis y recordad que merece la pena pararse a pensar para dar con las pistas más ingeniosas!

FICHA DE MALDICIÓN:

Si la mayoría de los jugadores considera que una pista no tiene conexión alguna con la **palabra secreta**, el jugador que la ofreció pone la ficha de **Maldición** frente a sí, incluso si en ese momento ya se hallaba frente a otro jugador. **Al final de la partida**, el jugador que tiene la ficha de Maldición frente a sí pierde 4 puntos. Advertencia: si un jugador tiene que tomar esta ficha cuando ya se encuentra frente a él, pierde inmediatamente todos sus puntos (pero conserva sus **cartas de Hechizo**).



Por ejemplo, decir «Blanco» como pista para «Perro» es incorrecto, ya que no todos los perros son blancos.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando la caja da la vuelta alrededor de la mesa por segunda vez, el jugador con más puntos gana la partida.





 facebook.com/jeux.cocktailgames

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

