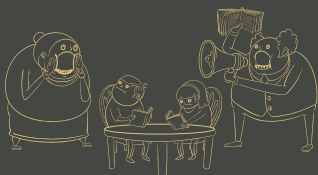


# BIBLIOTECARIOS GRITONES™



UN JUEGO DE EXPLODING KITTENS

DISEÑO: KEN GRUHL Y QUENTIN WEIR

UN JUEGO EN EL QUE TUS CONOCIMIENTOS MÁS INSERVIBLES POR FIN SIRVEN PARA ALGO: GANAR PUNTOS.

PIENSA DEPRISA, NO MUCHO.

© EXPLODING KITTENS 2023

## EMPIEZA POR AQUÍ

### =¿DE QUÉ VA ESTO? =

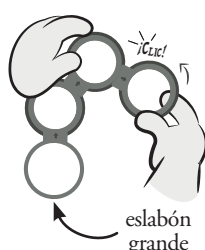
TU EQUIPO TENDRÁ QUE GRITAR PALABRAS QUE EMPIECEN POR LETRAS CONCRETAS Y ENCAJEN EN CIERTA CATEGORÍA. LAS LETRAS VÁLIDAS IRÁN CAMBIANDO A MEDIDA QUE ACERTÉIS PALABRAS. ¡SI TU EQUIPO ENCUENTRA MÁS PALABRAS QUE EL EQUIPO RIVAL, GANARÉIS PUNTOS!

### OBJETIVO

CONSEGUIR 12 PUNTOS ANTES QUE EL EQUIPO RIVAL.

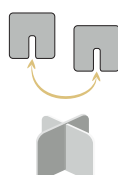
### MONTAR LA CADENA

Para empezar, sitúa los 3 eslabones de plástico de tal forma que la unión entre el eslabón pequeño y el grande quede boca-ririba. Después, coloca el eslabón pequeño encima del eslabón grande y presiona con suavidad hasta que oigas un clic. Para empezar a jugar, encaja con suavidad la peana de tu Bibliotecario en el eslabón grande del final de la cadena.



### MONTAR LOS MARCADORES DE PUNTUACIÓN

Saca los 2 cuadrados negros y los 2 cuadrados grises del troquel. Después, alinea las hendiduras de los 2 cuadrados negros y encájalos para formar una X. Haz lo mismo con los cuadrados grises. Estos son los 2 marcadores de puntuación.



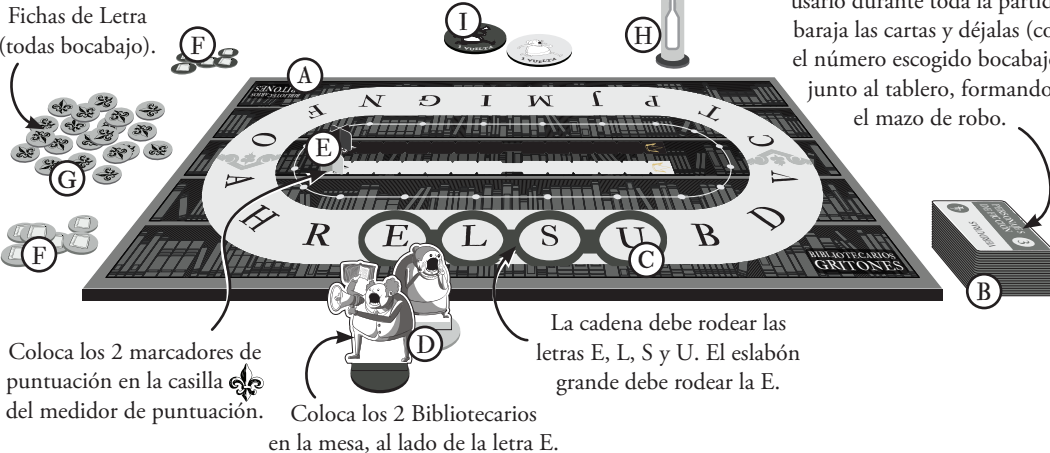
## PREPARACIÓN

### COLOCA EL TABLERO EN LA MESA Y PREPARA LOS DEMÁS COMPONENTES

### CONTENIDO

- (A) 1 TABLERO
- (B) 60 CARTAS DE CATEGORÍA
- (C) 3 ESLABONES DE PLÁSTICO ENCAJABLES QUE FORMAN LA CADENA
- (D) 2 BIBLIOTECARIOS
- (E) 2 MARCADORES DE PUNTUACIÓN
- (F) 12 FICHAS DE PREMIO (6 DE CADA COLOR)
- (G) 20 FICHAS DE LETRA
- (H) 1 TEMPORIZADOR DE 1 MINUTO
- (I) 2 FICHAS DE VUELTAS

Fichas de Letra (todas bocabajo).



Cada carta tiene cuatro categorías (numeradas del 1 al 4). Elige un número para usarlo durante toda la partida, baraja las cartas y déjalas (con el número escogido bocabajo) junto al tablero, formando el mazo de robo.

Coloca los 2 marcadores de puntuación en la casilla del medidor de puntuación.

Coloca los 2 Bibliotecarios en la mesa, al lado de la letra E.

La cadena debe rodear las letras E, L, S y U. El eslabón grande debe rodear la E.

## EQUIPOS

Dividíos en 2 equipos. No pasa nada si un equipo tiene más jugadores que el otro.



Equipo Gertrudis Gallocanta

VS.



Equipo Vilfredo Tancredo

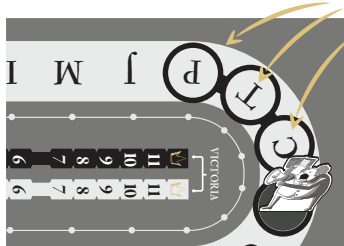
## GRITAR PALABRAS (EL MEOLLO DEL JUEGO)

Antes de que hablemos de los turnos, hay que explicar cómo se gritan las palabras. Para ganar puntos, vuestro equipo debe hacer avanzar a vuestro Bibliotecario (junto con la cadena) por el circuito y llegar más lejos que el equipo rival. Y para eso, deberéis gritar palabras. Durante vuestro turno, vuestro Bibliotecario estará situado en el eslabón grande de la cadena y todos los miembros de tu equipo tendréis que gritar palabras que:

1 Cumplan la carta de Categoría.

Y

2 Empiecen por una de las letras rodeadas por los tres eslabones de la cadena.



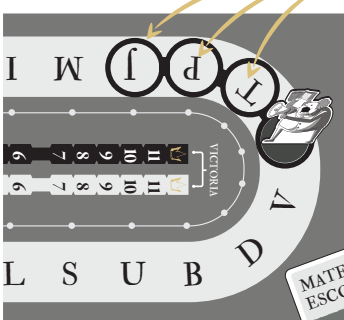
Si la cadena se encuentra en esta posición, tu equipo puede gritar palabras que encajen en la categoría Material escolar y empiecen por las letras C, T o P. Por ejemplo: «¡Calculadora!».



Cada vez que un miembro de tu equipo grite una palabra válida (el equipo rival es quien juzga si es válida o no), podéis hacer avanzar la cadena EN SENTIDO ANTIHORARIO por el circuito hasta que el Bibliotecario tape la letra por la que empieza la palabra que se acaba de gritar; ahora los eslabones pequeños rodean 3 letras nuevas.

Por ejemplo, al gritar: «¡Calculadora!», el Bibliotecario y la cadena se desliza en sentido antihorario por el circuito hasta que el Bibliotecario tape la letra C (la letra inicial de «Calculadora») y los eslabones pequeños de la cadena rodeen 3 letras nuevas.

Podéis seguir gritando palabras y avanzando la cadena hasta que se agote el tiempo.



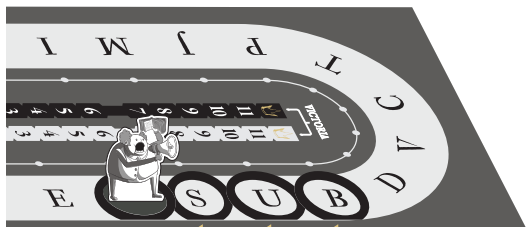
Tu equipo puede seguir gritando palabras de la categoría Material escolar, esta vez con las 3 letras nuevas: T, P y J. Por ejemplo: «¡Pegamento!».



SI JUGÁIS BIEN, VUESTRO BIBLIOTECARIO Y LA CADENA IRÁN AVANZANDO EN SENTIDO ANTIHORARIO POR EL CIRCUITO.

VUESTRO BIBLIOTECARIO NO PUEDE SALIR DEL ESLABÓN GRANDE DE LA CADENA EN NINGÚN MOMENTO; SIEMPRE SE DESLIZA JUNTO CON LA CADENA A LO LARGO DEL CIRCUITO.

El objetivo es hacer avanzar a vuestro Bibliotecario por el circuito tan lejos como os sea posible. Solo disponéis de 60 segundos, así que lo ideal es gritar palabras que empiecen por las letras más adelantadas, para avanzar más.



En este ejemplo, están disponibles las letras S, U y B. Si gritas una palabra que empiece por la letra S, la cadena solo avanzará 1 casilla. Si gritas una palabra que empiece por la letra B, la cadena avanzará 3 casillas.

CONTINÚA POR EL OTRO LADO >

## SECUENCIA DE JUEGO

La partida se divide en varias rondas, y cada ronda se compone de dos turnos, uno por cada equipo. Los dos equipos empiezan con la cadena en la misma posición e intentarán avanzar lo más lejos posible gritando palabras. Cuando un equipo termine su turno, su Bibliotecario se coloca al lado del tablero para señalar la posición a la que ha llegado. A continuación, la cadena se devuelve a la posición inicial de la ronda (la que ocupa el Bibliotecario que aún no ha jugado su turno) para que el otro equipo empiece a jugar desde la misma posición. El equipo que consiga hacer avanzar la cadena más lejos gana la ronda y obtiene puntos.

## FICHAS DE LETRA

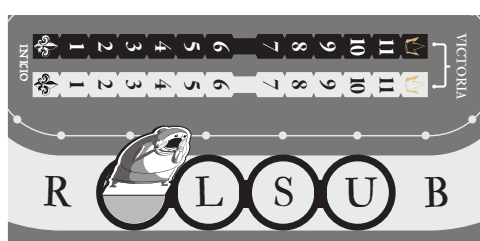
Al principio de cada ronda (antes de que los equipos jueguen su turno), se elige al azar una ficha de Letra, se le da la vuelta y se coloca en el tablero, junto a la letra correspondiente del circuito. Las fichas de Letra se aplican a ambos equipos. No existe límite al número de veces que los Bibliotecarios pueden detenerse junto a una misma ficha de Letra. Si gritas una palabra que empieza por una letra que tiene su ficha de Letra al lado, tu equipo obtiene inmediatamente una ficha de Premio. Si ganáis la ronda, cada ficha de Premio conseguida suma 1 punto a vuestra puntuación. Cada equipo puede conseguir un máximo de 6 fichas de Premio en cada ronda.

Las fichas de Letra se colocan al principio de cada ronda y ya no se retiran del tablero hasta el final de la partida.

### TURNO DEL EQUIPO GERTRUDIS (GERTRUDIS JUEGA PRIMERO EN CADA RONDA)

1 Encaja con suavidad la peana de Gertrudis en el eslabón grande de la cadena.

En el primer turno de la partida, el eslabón grande empieza en la letra E, así que Gertrudis tapaná la letra E. Los eslabones pequeños de la cadena ahora rodean las letras L, S y U.



2 Roba 1 ficha de Letra al azar y colócala bocarriba en el punto contiguo a la letra correspondiente del circuito.

3 Roba la primera carta de Categoría del mazo de robo y dale la vuelta para que todo el mundo la vea mientras el equipo contrario gira el temporizador.

4 Todos los miembros de tu equipo pueden gritar palabras y hacer avanzar la cadena por el circuito, tal y como se describe en la sección «Gritar palabras», hasta que se termine el tiempo.

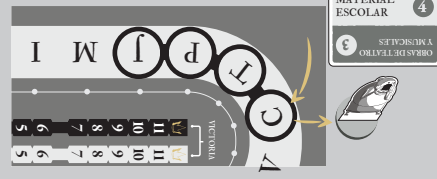
5 Cuando se agote el tiempo, saca a Gertrudis de la cadena (sin desplazar la cadena) y déjala al lado del tablero, en la misma posición en la que se encuentra, para señalar hasta dónde ha conseguido avanzar la cadena el equipo Gertrudis.

6 Descarta la carta de Categoría. Vuestro turno termina. Ahora le toca al equipo Vilfredo.



Se ha robado la ficha de Letra R, así que se coloca en el punto contiguo a la letra R del tablero.

En este ejemplo, la categoría era Material escolar. La última palabra válida que ha gritado el equipo Gertrudis antes de que se agotara el tiempo ha sido «¡Calculadora!». El equipo Gertrudis ha conseguido hacer avanzar la cadena hasta la letra C, ha sacado a Gertrudis de la peana y la ha dejado en la mesa, al lado de la letra C, para señalar su avance.



### TURNO DEL EQUIPO VILFREDO

1 Desliza la cadena por el circuito hasta que el eslabón grande quede alineado con la posición actual de Vilfredo junto al tablero. Después, encaja la peana de Vilfredo en el eslabón grande para que ambos equipos empiecen su turno desde la misma posición en todas las rondas.

2 Roba la primera carta de Categoría del mazo de robo y dale la vuelta para que todo el mundo la vea mientras el equipo contrario gira el temporizador.

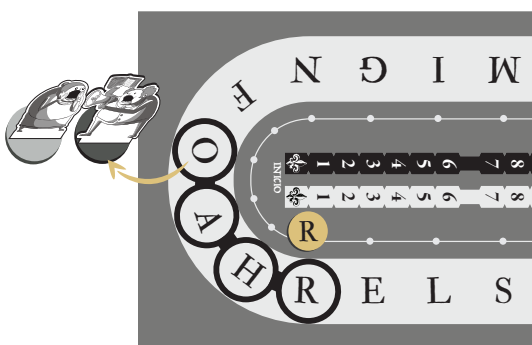
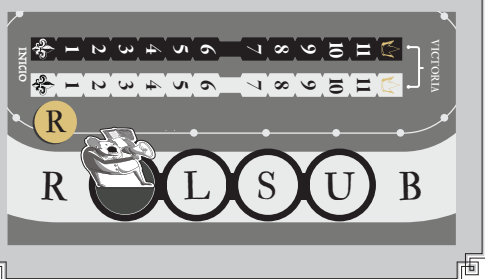
3 Todos los miembros de tu equipo pueden gritar palabras y hacer avanzar la cadena por el circuito, tal y como se describe en la sección «Gritar palabras», hasta que se termine el tiempo.

4 Descarta la carta de Categoría.

5 Ahora que los dos equipos ya han jugado su turno, la ronda termina y el equipo que haya avanzado más por el tablero obtiene puntos (ver «Puntuación»).

6 Después de sumar los puntos correspondientes, saca a Vilfredo de la cadena sin moverla de posición; esta será la posición inicial de la próxima ronda. Deja a los dos Bibliotecarios en la mesa, al lado del eslabón grande.

En su primer turno, Vilfredo se encuentra en la mesa, al lado de la letra E. Por lo tanto, desplaza la cadena hasta que el eslabón grande rodee la letra E y luego encaja a Vilfredo en el eslabón grande.



## PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda (es decir, cuando ambos equipos hayan jugado un turno), el equipo que haya avanzado más por el circuito gana la ronda.

El equipo ganador obtiene **1 punto** por ganar la ronda, más **1 punto adicional** por cada ficha de Premio que haya conseguido. Haz avanzar el marcador de puntuación de tu equipo por el medidor de puntuación tantas casillas como puntos obtenidos en esta ronda. El equipo perdedor no obtiene ningún punto, ni aunque haya conseguido fichas de Premio durante su turno.

En caso de empate, ningún equipo obtiene puntos.

Al final de cada ronda, los dos equipos vuelven a dejar en la mesa todas las fichas de Premio que hayan conseguido.

### COMPLETAR UNA VUELTA

Cada vez que tu equipo dé una vuelta completa al tablero desde la posición inicial, toma la ficha de Vueltas de tu equipo y déjala en vuestra zona de juego, con el lado «1 Vuelta» bocarriba. En caso de completar una segunda vuelta, deja la ficha con el lado «2 Vueltas» bocarriba. Al final de cada ronda, las fichas de Vueltas se dejan en la mesa de nuevo.

### VICTORIA

Cuando un equipo consiga 12 puntos o más, ¡gana la partida!



### PALABRAS VÁLIDAS

Durante el turno del equipo rival, es vuestra responsabilidad detener la partida si creéis que alguna palabra no se corresponde con la categoría, si no existe, si no empieza por una de las letras válidas o si ya se ha usado durante este turno. Gritad: «¡Alto!», poned el temporizador de lado (para pausar la partida) y explicad por qué no estáis de acuerdo. Cuando hayáis tomado una decisión y hayáis hecho retroceder la cadena (si procede), levantad de nuevo el temporizador y seguid jugando.

NOTA: ESTÁ PROHIBIDO UTILIZAR LA MISMA PALABRA DOS VECES EN UN MISMO TURNO.

# ¡EH, TÚ!

## ¡NO TE LEAS ESTE REGLAMENTO!

NO HAY PEOR FORMA DE APRENDER A JUGAR  
A UN JUEGO QUE PONERSE A LEER.

ANDA, MÍRATE ESTE TUTORIAL:

[WWW.REALLYLOUDLIBRARIANS.COM/HOW](http://WWW.REALLYLOUDLIBRARIANS.COM/HOW)