

# ROLES DE LOS WÓMBATS

## ¿NO TIENES CLARO CÓMO SABOTEAR?

Aquí tienes algunos consejos sobre cómo frustrar a tus compañeros Wómbats:

- Quita de las Torres Ladrillos que estén colocados de manera correcta.
- Coloca en las Torres Ladrillos de manera incorrecta.
- Dales a los otros jugadores Ladrillos incorrectos cuando pidan ayuda.
- Pide Ladrillos que no necesites realmente.
- Escóndete Ladrillos en la mano para que nadie pueda encontrarlos cuando los necesite.
- Gira el Cerco para desorientar a los otros Wómbats.
- Finge tener un Rol especial que no tengas.
- Habla atropelladamente para que nadie consiga enterarse de qué está pasando.



¡Si estás en el Equipo bueno, intenta **no hacer** ninguna de estas cosas y sospecha mucho de cualquiera que las haga!



### EQUIPO BUENO

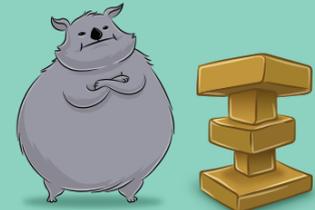
#### WÓMBAT BÁSICO (5)

El Wómbat básico no tiene reglas adicionales de cara a tomar o colocar Ladrillos.



#### WÓMBAT SEGURO DE SÍ MISMO (1)

El Wómbat seguro de sí mismo no puede quitar Ladrillos de los Husos. Por tanto, en cuanto este Wómbat haya colocado un Ladrillo en el poste de un Huso (incluso si aún lo tiene en la mano), debe quedarse en el Huso hasta que cualquier otro jugador lo quite. Este Wómbat puede (¡y debe!) pedir ayuda a otros Wómbats cuando tenga que quitar un Ladrillo de un Huso; sin embargo, puede colocar Ladrillos en cualquier sitio, ya sea otro Huso, el Cerco o la mano de otro Wómbat.



#### WÓMBAT DEPENDIENTE (1)

El Wómbat dependiente no puede tomar Ladrillos que estén en el Cerco, sino que solo puede tomarlos de los Husos o de la mano de otros Wómbats. Sin embargo, puede colocar Ladrillos en el Cerco o en los Husos, así como dárselos a otros Wómbats.



#### WÓMBAT GENEROSO (1)

El Wómbat generoso no puede colocar Ladrillos en los Husos, así que tiene que centrarse en encontrar Ladrillos y dárselos directamente a otros Wómbats. Este Wómbat puede tomar Ladrillos de cualquier parte del Cerco, de los Husos o de otros Wómbats.



### EQUIPO BUENO Y LUEGO EQUIPO MALO

#### WÓMBAT CONFUNDIDO (1)

El Wómbat confundido empieza la partida en el Equipo bueno, pero se pasa de manera permanente al Equipo malo en el momento en que el Equipo bueno tenga una puntuación total de 2 puntos exactamente. Este Wómbat gana si lo hace el Equipo donde esté al final de la partida.

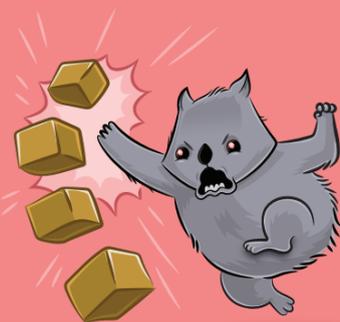


El Wómbat confundido no tiene reglas adicionales de cara a tomar o colocar Ladrillos.

### EQUIPO MALO

#### WÓMBAT MALVADO (1)

El Wómbat malvado no tiene reglas adicionales de cara a tomar o colocar Ladrillos. Su objetivo es pasar los 90 segundos del contador impidiendo, por la vía del sabotaje, que el Equipo bueno complete Torres.



# PARTIDAS AVANZADAS

¡Ahora que ya habéis jugado algunas partidas, grupos de 4 o más jugadores podéis usar los otros Roles con los que aún no hayáis jugado!

- 1 Baraja un mazo formado por las siguientes 5 cartas del Equipo bueno: 2 Wómbats básicos, 1 Wómbat seguro de sí mismo, 1 Wómbat dependiente y 1 Wómbat generoso.
- 2 Usa la siguiente tabla para preparar las cartas de Wómbat de tu partida en función de la cantidad de jugadores. A continuación, baraja las cartas de Wómbat y reparte 1 a cada jugador.

Estas cartas se escogen en secreto y al azar del mazo de 5 cartas que se barajó en el paso 1. Las cartas que sobren se devuelven a la caja del juego sin mirarlas.



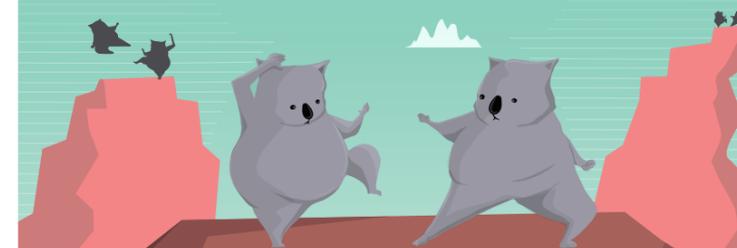
JUGADORES	WÓMBATS MALVADOS	WÓMBATS CONFUNDIDOS	CARTAS DEL EQUIPO BUENO
4	1	0	3
5	1	1	3
6	1	1	4

Recordad que podéis decir lo que os parezca de vuestros Roles durante la partida, ¡incluso aunque sea mentira!

## MÁS MODOS DE JUEGO

¿Tienes interés en liar las cosas todavía más? En tal caso, visita [www.handtohandwombat.com/how](http://www.handtohandwombat.com/how), donde encontrarás ideas sobre nuevas y delirantes formas de jugar con tus compadres Wómbats.

# HAND-TO-HAND WOMBAT



# LAS REGLAS

Diseño del juego original por Cory O'Brien  
Desarrollado por Exploding Kittens

## OYE, ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

Leer es la peor forma de aprender a jugar a un juego. Mejor mírate nuestro vídeo instructivo en línea:

[www.handtohandwombat.com/how](http://www.handtohandwombat.com/how)

### CONTENIDO:

DE 3 A 6 JUGADORES

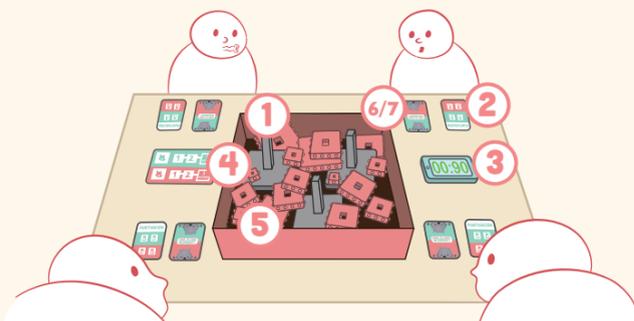
EDAD 7+

- 3 Torres de Wómbat (3 Husos con 6 Ladrillos apilados cada uno)
- 1 Cerco (la bandeja superior de la caja)
- 10 cartas de Wómbat
- 6 cartas de referencia
- 1 carta de puntuación
- 2 marcadores de puntuación

# RESUMEN DEL JUEGO

¡Prepárate para una guerra sin cuartel entre Wómbats! Para ganar, tienes que formar parte del primer Equipo de Wómbats que consiga 3 puntos construyendo o destruyendo 3 Torres de Wómbat a lo largo de una serie de rondas. ¡Ante todo, procura no ser eliminado antes de que termine la partida!

## PREPARACIÓN



**1** Monta los 3 Husos asegurándote de que queden bien firmes, ya que no deberían desmontarse durante la partida.



**2** Reparte a cada jugador 1 carta de referencia.



**3** Prepara un contador de 90 segundos en un teléfono móvil u otro dispositivo adecuado. Asegúrate de que dispone de un sonido o una vibración potentes que avisen de que el tiempo se ha agotado, ya que tendréis los ojos cerrados cuando la cuenta atrás llegue a su fin.

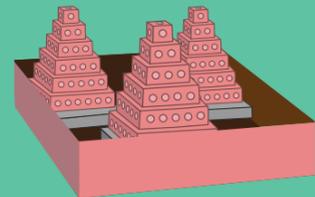


**4** Coloca el Cerco (la bandeja superior de la caja) al alcance de todos los jugadores; deja la carta de puntuación junto al Cerco, y pon 1 marcador de puntuación sobre cada círculo inicial en la carta de puntuación.

**5** Pon los Husos erguidos dentro del Cerco y, a continuación, esparce al azar todos los Ladrillos dentro del Cerco y alrededor de los Husos.

## 5<sup>1/2</sup> PRÁCTICAS DE CONSTRUCCIÓN:

Antes de jugar por primera vez, haced prácticas de construcción. Para ello, cubríos los ojos con una mano todos y, a continuación, meted la otra mano en el Cerco para Construir de manera cooperativa las 3 Torres de forma que se parezcan a las de la imagen inferior; o sea, que cada Torre debe tener 6 Ladrillos y estos han de ir del más grande en la parte inferior al más pequeño en la parte superior. Podéis usar los puntos marcados en los Ladrillos para haceros una idea de dónde han de colocarse. Además, aseguraos de que os comunicáis entre vosotros mientras construís.



La cosa es más difícil de lo que parece. Cuando hayáis terminado, sigue leyendo.

**6** Toma tantas cartas de Wómbat como jugadores tenga la partida: 1 de Wómbat malvado (el Equipo malo) y las demás de Wómbat básico (el Equipo bueno). Devuelve a la caja del juego las cartas de Wómbat sobrantes, ya que no se van a necesitar.

**Por ejemplo:**

Si la partida es de **4 jugadores**, usaréis **1 Wómbat malvado** y **3 Wómbats básicos**.

Si la partida es de **5 jugadores**, usaréis **1 Wómbat malvado** y **4 Wómbats básicos**, y así sucesivamente.

## ¿PARA QUÉ SIRVEN LAS OTRAS CARTAS DE WÓMBAT?

Después de vuestra primera partida, lee la sección «Partidas avanzadas» en la otra cara de estas instrucciones para saber cómo se incluyen en una partida las otras cartas de Wómbat.

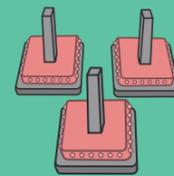


**7** Baraja las cartas de Wómbat que tomaste en el paso 6 y reparte 1 carta bocabajo a cada jugador. Cada jugador puede ver su carta de Wómbat y decir lo que le parezca sobre ella siempre que quiera, pero debe mantenerla bocabajo frente a sí hasta que termine la partida para que nadie más pueda verla.

# VAMOS A JUGAR: CONSTRUIR

## ¿VUESTRA PRIMERA PARTIDA? ¡MEJOR EN MODO FÁCIL!

Para que Construir resulte un poco más fácil, coloca el Ladrillo más grande en cada uno de los 3 Husos antes de empezar. Seguid jugando con esta ventaja hasta que el Equipo bueno gane su primera partida.



Esparcid al azar los Ladrillos dentro del Cerco y fijad el contador en 90 segundos. A continuación, cerrad los ojos y cubríoslos con una mano. Por último, iniciad el contador.

Cuando el contador se inicia, cada jugador usa una mano para jugar: el Equipo bueno construye las Torres colocando los Ladrillos en el orden correcto en cada uno de los Husos, es decir, del más grande en la parte inferior al más pequeño en la parte superior; mientras que el Equipo malo sabotea en secreto las Torres del Equipo bueno (*en la otra cara de esta hoja se incluyen consejos sobre cómo sabotear*).



## NO PODÉIS:

- X Abrir los ojos.
- X Usar más de una mano.
- X Colocar Ladrillos o Husos fuera del Cerco.
- X Quitarle la base a los Husos intencionadamente.

## PODÉIS:

- ✓ ¡Hablar entre vosotros!
- ✓ Poner la mano sobre una Torre para protegerla.
- ✓ Quedaros Ladrillos en la mano.
- ✓ Quitar Ladrillos de los Husos.

# SE ACABÓ EL TIEMPO

Cuando el contador llega a 0, todos los jugadores dejan de hacer lo que estén haciendo inmediatamente, abren los ojos y empiezan a Puntuar.



## PUNTUAR



Si hay 3 Torres **completas**, el Equipo bueno consigue 2 puntos.



Si hay 2 Torres **completas**, el Equipo bueno consigue 1 punto.



Si hay 2 Torres **incompletas**, el Equipo malo consigue 1 punto.



Si hay 3 Torres **incompletas**, el Equipo malo consigue 2 puntos.

## TORRES COMPLETAS

Una Torre está completa si sus 6 Ladrillos de diferentes tamaños se han colocado en el Huso siguiendo el orden correcto, que es del más grande en la parte inferior al más pequeño en la parte superior.



**Solo un Equipo puntúa al final de cada ronda.** Para llevar la cuenta de la puntuación total de la partida, usad los marcadores de puntuación en la carta de puntuación.

## QUIÉN GANA

Si cualquiera de los dos Equipos consigue **un total de 3 puntos**, ¡gana la partida! Cuando un Equipo gana, la partida ha terminado y todos podéis enseñar vuestros Roles a los demás.

Después de Puntuar, si ningún Equipo ha ganado todavía, pasad a Votar.

## VOTAR

Después de Puntuar, todos los jugadores cuentan hasta tres y señalan al jugador del que sospechen que está en el Equipo malo. Si alguien no sospecha de nadie, que señale hacia arriba.



Vuestra decisión aún no es definitiva, ya que esta votación es solo para daros algo de lo que hablar. Discutid vuestras sospechas antes de dar el Voto final.

Cuando todos los jugadores hayan dejado de discutir y estén preparados para dar su Voto final, vuelven a contar hasta tres y, a continuación, señalan a la persona que quieran eliminar de la partida. Los que no quieran votar por nadie tienen que señalar hacia arriba.

## DESPUÉS DEL VOTO FINAL:

➔ Si más de la mitad de los jugadores que siguen en la partida han votado por una persona, ese jugador queda eliminado de la partida y ya no puede seguir participando al Construir o Votar. Puede seguir hablando, pero sin reventar la partida.

**¡Los jugadores eliminados NO PUEDEN enseñar sus Roles al resto de jugadores!**

➔ Si ningún jugador ha sido votado por mayoría (o si ha habido un empate), nadie es eliminado de la partida.

Hecho esto, sacad los Ladrillos de las Torres, volved a esparcirlos dentro del Cerco y fijad el temporizador en 90 segundos para empezar otra fase de Construir.

## ¡SI EL EQUIPO MALO QUEDA ELIMINADO, LA PARTIDA NO TERMINA!

Que el Equipo malo haya sido eliminado no significa que no pueda ganar, sino que los demás jugadores siguen jugando las fases de Construir, Puntuar y Votar de la forma normal. ¡El Equipo bueno no sabe que es el único que sigue en la partida y puede que lo haga tan mal como para que el Equipo malo siga consiguiendo puntos y acabe ganando!

## ¡DEJA DE LEER Y PONEOS A JUGAR!

**SI TENÉIS ALGUNA DUDA SOBRE LOS ROLES Y LOS MODOS DE JUEGO AVANZADOS, CONSULTAD LA OTRA CARA DE ESTA HOJA.**