

# 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.





### 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.<sup>a</sup> pista: «Astrología».

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

2.<sup>a</sup> pista: «Agua».

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

3.<sup>a</sup> 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](https://facebook.com/jeux.cocktailgames)

Cocktail Games  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)

