

SPOTLIGHT



CONTENIDO



5 TABLEROS



1 RELOJ
DE ARENA



5 DIALES
(EN 5 COLORES)



5 LINTERNAS
MÁGICAS
(EN 5 COLORES,
DOBLE CARA)



60 CARTAS
DE BÚSQUEDA



5 PEONES



1 DADO LUNAR

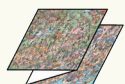


7 FICHAS
DE PRISA



1 PEÓN
LUNAR

CONTENIDO ADICIONAL:



1 PÓSTER

¡Meramente estético! No lo necesitas para jugar. ¡Disfruta de la ilustración al completo!

CONTENIDO PARA LA VARIANTE:



4 FICHAS DE
CUADRANTE



5 CARTAS DE
CUADRANTE



1 FICHA
DE RETO

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Oh, oh! ¡Se está haciendo tarde!

¡Es hora de salir a la calle con tu gente y ver quién sigue por ahí! Desenfunda tu fiel linterna y sal a buscar a todos los estrafalarios personajes que se esconden de ti. Forma un equipo, encuentra a todos los que puedas y corre de vuelta a casa antes de que el reloj marque la hora de acostarse.

Spotlight es un juego cooperativo en el que todo el mundo colabora para descubrir tantos personajes ocultos como sea posible. Jugad 5 rondas, ayudaos mutuamente ¡y aseguraos de que nadie llega a casa demasiado tarde!

¿JUEGO COOPERATIVO O COMPETITIVO?

Spotlight ha sido diseñado como un juego cooperativo, pero haciendo un par de cambios en las reglas podrás jugarlo en modo competitivo.


En la siguiente página podrás encontrar las reglas cooperativas, pero puedes encontrar las reglas del modo competitivo en la página 6.

¡Elige el modo de juego para *Spotlight* que mejor se adapte a tu grupo!

PREPARACIÓN

Antes de nada, elige un buen lugar donde jugar. Para aumentar el efecto mágico de las linternas te recomendamos que juegues en una habitación **no demasiado iluminada**. ¡Evita en lo posible colocarte justo debajo de una fuente de luz potente!


1 Entrega 1 **tablero** a cada participante.

2 Entrega 1 **Linterna**, 1 **dial**, y 1 **peón** del mismo color a cada participante. Todo el mundo debe dejar su Linterna mostrando el **lado «Cargado»**  en la mesa.



3 Toma tantas **fichas de Prisa** como participantes haya en la partida más 2 y déjalas bocarriba en la mesa a la vista de todo el mundo.

4 Deja el **reloj de arena** y el **dado Lunar** en la mesa al alcance de todo el mundo.



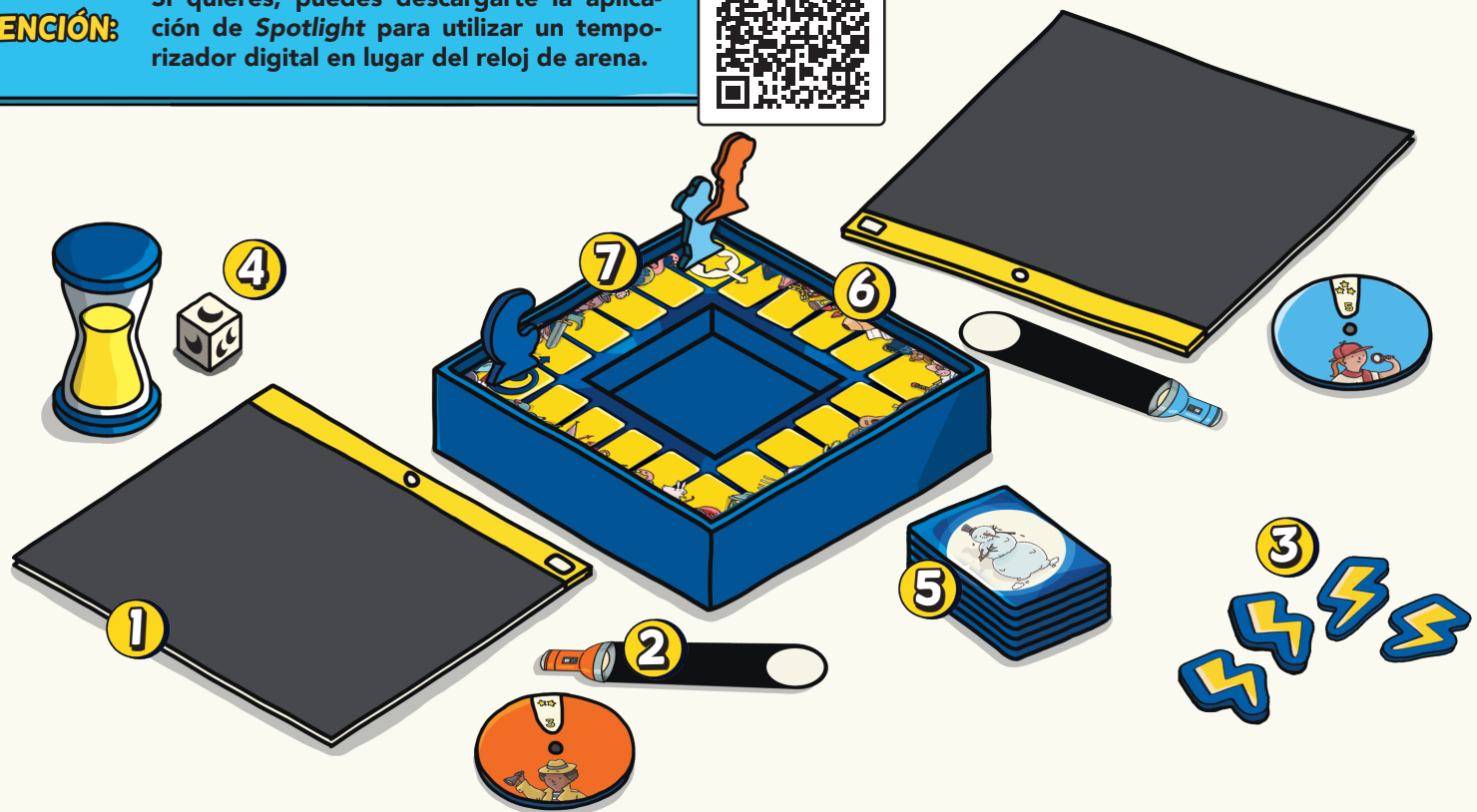
5 Baraja las **cartas de Búsqueda** para formar un mazo y déjalo en la mesa con el lado de la **ilustración visible**. Te recomendamos que uses solamente las cartas con el símbolo  si estás jugando con peques.

6 Deja la caja en el centro de la mesa con el marcador Lunar a la vista y al alcance de todo el mundo.

7 Deja el peón Lunar en la casilla del marcador Lunar marcada con el símbolo  y los peones de todo el mundo en la **casilla** marcada con el símbolo .

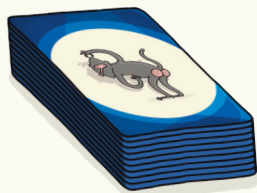
ATENCIÓN:

Si quieres, puedes descargarte la aplicación de *Spotlight* para utilizar un temporizador digital en lugar del reloj de arena.

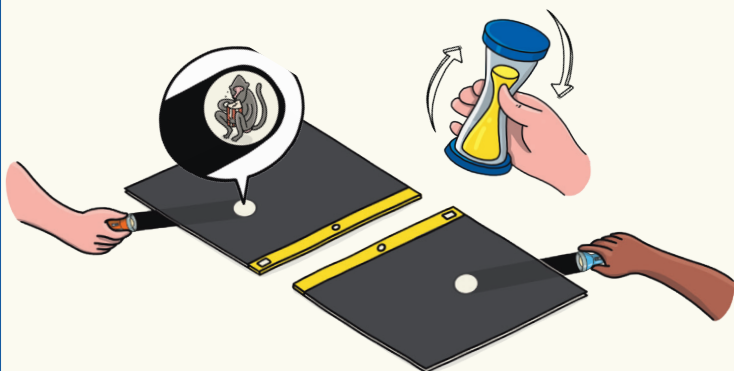


CÓMO JUGAR

1 ¡COMIENZA LA BÚSQUEDA!



MIRAD LA CARTA SUPERIOR DEL MAZO. Ese es el personaje oculto que debéis encontrar esta ronda de juego. ¡Todo el mundo debe buscar ese personaje!



DALE LA VUELTA AL RELOJ DE ARENA para que empiece la ronda de juego.

DESLIZA TU LINTERNA POR TU TABLERO entre la lámina transparente y el fondo. A continuación, todo el mundo debe ponerse a buscar **a la vez**. Todos los tableros contienen **varias copias** del personaje que hay en la carta superior del mazo, ¡intentad encontrarlos todos!

Importante: cada participante debe buscar por su cuenta. **No puedes compartir** tus hallazgos con el resto. **No digas en voz alta cuántas veces** has encontrado al personaje y no des pistas a nadie acerca de si has encontrado al personaje muchas veces o pocas.

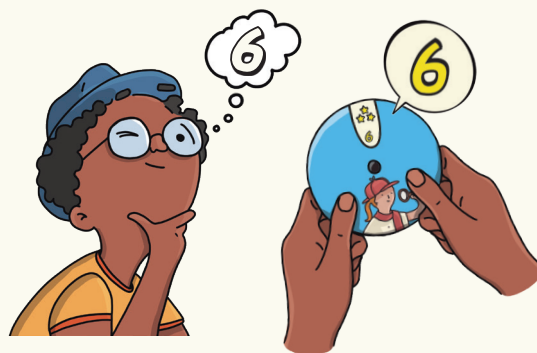
Cuando el reloj de arena se agote, habréis terminado con la búsqueda. No pasa nada si os pasáis algunos segundos de más porque no estuvierais atentos al reloj de arena. Pero, si alguien se pone tiquismiquis con el tiempo, no tenéis más que descargar la aplicación del temporizador de *Spotlight*.

ATENCIÓN:

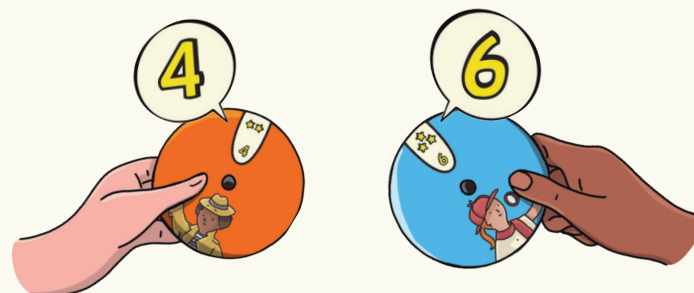
Si juegas con peques, puedes bajar la dificultad de tus partidas con las reglas que encontrarás en la página 5 de este reglamento.

2

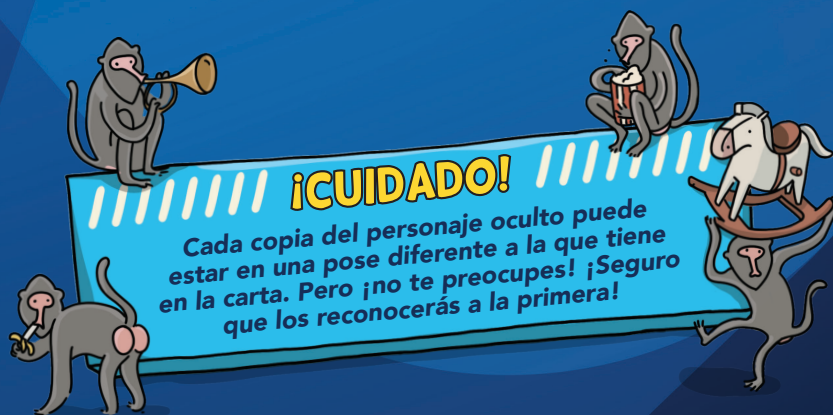
¡ADIVINA!



Cuando termine la búsqueda, todo el mundo deberá retirar la **Linterna** de su tablero. Luego, cada participante deberá poner en su dial la **cantidad de veces** que ha encontrado al personaje oculto y dejarlo bocabajo frente a sí. Recuerda que va **en contra de las reglas revelar la cantidad de veces** que has encontrado al personaje oculto.



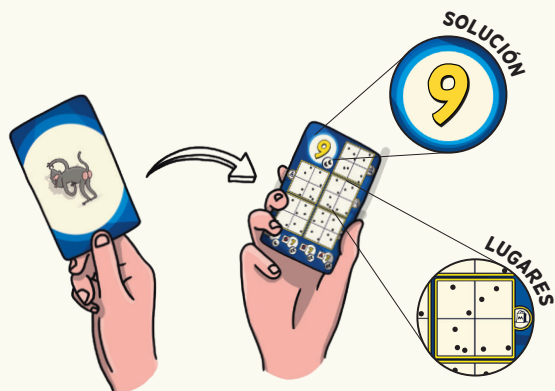
Cuando todo el mundo esté preparado, revelad los **diales** a la vez. ¡Ahora sabréis cómo ha ido la búsqueda!



¡CUIDADO!
Cada copia del personaje oculto puede estar en una pose diferente a la que tiene en la carta. Pero ¡no te preocupes! ¡Seguro que los reconocerás a la primera!

3

3 ¡LOS PEONES SE MUEVEN!



Dale la vuelta a la carta del personaje oculto para ver el lado con la **solución**. El círculo en la parte superior izquierda de la carta muestra la **cantidad máxima de veces** que se puede encontrar al personaje oculto.

Las casillas cuadradas, en cambio, indican los **lugares precisos en los que se puede encontrar al personaje oculto** en cada tablero. Esto solo es una simple **ayuda**, puesto que no necesitas indicar dónde se encuentra el personaje oculto. Pero, si tienes **curiosidad** por saber los lugares en los que se ocultaba, no tienes más que consultar esa información en la carta.



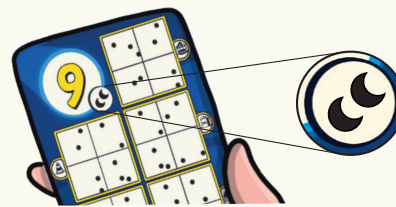
Cada participante debe hacer avanzar su peón **tantas casillas como estrellas** aparezcan sobre el número que marcó en su dial, **más 1 casilla de bonificación** si encontró el **número exacto de veces** que aparecía ese personaje oculto como bonificación por tener una vista de águila.

Si, por otro lado, alguien puso en su dial un número **mayor** a la cantidad de veces que aparece ese personaje oculto, **¡no podrá avanzar casilla alguna!**

¡PERMANECED UNIDOS! ¡Todo el mundo quiere volver a casa a tiempo! Después de que cada participante haya movido (o no) su peón, **cualquier persona que esté en cabeza**, y **solo una** por turno, puede **ayudar** a otra **haciendo retroceder su peón 1 casilla** para permitir que la persona a la que ayude pueda **avanzar su peón 1 casilla**.

¡Eh, esta regla **no está disponible** si estás jugando en **solitario!**

4 ¡SALE LA LUNA!



¡Ahora le toca avanzar a la Luna!

Antes de nada, comprueba de nuevo la carta del personaje oculto. Algunas cartas muestran **1 o más** ☾ al lado de la solución. Si la carta muestra un número de Lunas, **haz avanzar el peón Lunar** ese mismo número de casillas.

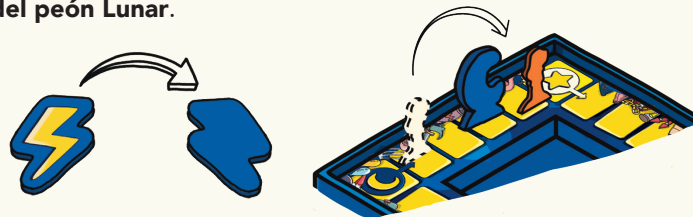
Luego, **lanza el dado Lunar** y comprueba el resultado obtenido:

- ☾ → Avanza el peón Lunar **1 casilla adicional**.
- ☾☾ → Avanza el peón Lunar **2 casillas adicionales**.
- ☾☾☾ → Todo el mundo le **da la vuelta a su linterna** para usar el lado de Pilas gastadas. ¡Deberéis jugar **la siguiente ronda** con menos luz! **Pero solo 1 ronda**. Recordad que debéis volver a darle la vuelta a vuestra linterna nada más terminéis de jugar la siguiente ronda.



Si al final del movimiento del peón Lunar este ha **alcanzado o sobrepasado** cualquier otro peón, significará que se os está haciendo muuuuy tarde. ¡Toca correr!

Si todavía tenéis **fichas de Prisa** bocarriba, **poned 1 de esas fichas de Prisa bocabajo por cada peón** que haya sido alcanzado por el peón Lunar. A continuación pon todos los peones que han sido alcanzados o sobrepasados **una casilla por delante del peón Lunar**.



Pero, si ya tenéis todas las fichas de Prisa bocabajo, **habréis perdido la partida** (consulta «Final de la partida»).

Cuando hayáis terminado la ronda, descarta la carta con el personaje oculto. ¡Uno nuevo os espera! **¡Desenfundad las Linternas y jugad una nueva ronda!**

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina después de buscar a **5 personajes** ocultos o en el momento en el que el peón Lunar alcance o sobrepase a otro peón y no queden fichas de Prisa bocarriba.

Si nadie se ha quedado atrás, ¡ganáis la partida! Vamos a ver qué tal lo habéis hecho. Para eso, tenéis que **sumar**:

- 1 El número de **fichas de Prisa que queden bocarriba**
- 2 El número de **casillas vacías de ventaja** que saque el **último peón** al peón Lunar

El resultado es vuestra puntuación final. ¡Consulta la siguiente tabla para ver lo bien que lo habéis hecho!

LA LUNA OS HA PILLADO

0-2

3-5

6-9

10

¡VOLVEDLO A INTENTAR! ¡TODO EL MUNDO HA DE LLEGAR A CASA!

¡JUSTO A TIEMPO PARA LA HORA DE IR A DORMIR!

¡NO LO HABÉIS HECHO NADA MAL!

¡FORMÁIS UN GRAN EQUIPO!

¡INCREÍBLE! ¡ES HORA DE JUGAR AL MODO DIFÍCIL!



¡ATENCIÓN!

Después de jugar unas cuantas partidas, existe el riesgo de que alguien se sepa de memoria la solución de una carta. Si alguien tiene la convicción de poder recordar la solución de una carta, descartadla y volved a robar otra. Si habéis jugado muchas partidas de Spotlight y recordáis muchas de las soluciones, os recomendamos jugar a la Variante Cuadrante (consulta la página siguiente).

NIVELES DE DIFICULTAD

Spotlight dispone de varios niveles de dificultad para aumentar o disminuir el reto de las partidas en base a la edad o la experiencia de quien participe.

INFANTIL: ¡Más tiempo para buscar! Esta dificultad es ideal para los más peques. Cuando se agote el reloj de arena, podéis darle de nuevo la vuelta una vez más para añadir **1 minuto a la búsqueda**. Si estáis usando el temporizador de la aplicación, solo tenéis que indicarle que jugáis en modo Fácil.

FÁCIL: ¡La dificultad de serie! Esta dificultad sigue las reglas descritas en las páginas anteriores.

NORMAL: ¡La Luna se mueve más rápido! Durante la fase ¡Sale la Luna!, el peón Lunar avanza **1 casilla adicional**. Como recordatorio del nivel de dificultad, pon la ficha de Reto en la mesa con el lado ☾ visible.

DIFÍCIL: ¡La Luna va que vuela! Durante la fase ¡Sale la Luna!, el peón Lunar avanza **2 casillas adicionales**. Como recordatorio del nivel de dificultad, pon la ficha de Reto en la mesa con el lado ☽ visible. En esta dificultad no podéis fallar mucho.

RETO DE TIEMPO: ¿Podéis ir lo suficientemente rápido? Una vez os hayas familiarizado con los personajes ocultos de Spotlight, podéis incrementar la dificultad todavía más **reduciendo el tiempo disponible** para la búsqueda. Descarga la aplicación de Spotlight y pon el límite de tiempo a RÁPIDO (45 segundos) o a SUPERRÁPIDO (30 segundos). Con estos tiempos tan ajustados vais a tener que encontrar a los personajes ocultos a la primera, ya que no tendréis la oportunidad de ver una misma zona dos veces.

VARIANTE CUADRANTE

DESPUÉS DE UNAS CUANTAS PARTIDAS, PUEDE QUE TÚ U OTRAS PERSONAS DE TU GRUPO RECORDÉIS LA SOLUCIÓN DE ALGUNAS CARTAS. SI OS HABÉIS CONVERTIDO EN UNAS EMINENCIAS DE SPOTLIGHT, ¡ESTA VARIANTE TIENE LA SOLUCIÓN!

Cada tablero está dividido en **4 cuadrantes**, cada uno de ellos está representado por uno de estos símbolos: ■ cuadrado, ● círculo, ◆ rombo y ▲ triángulo.

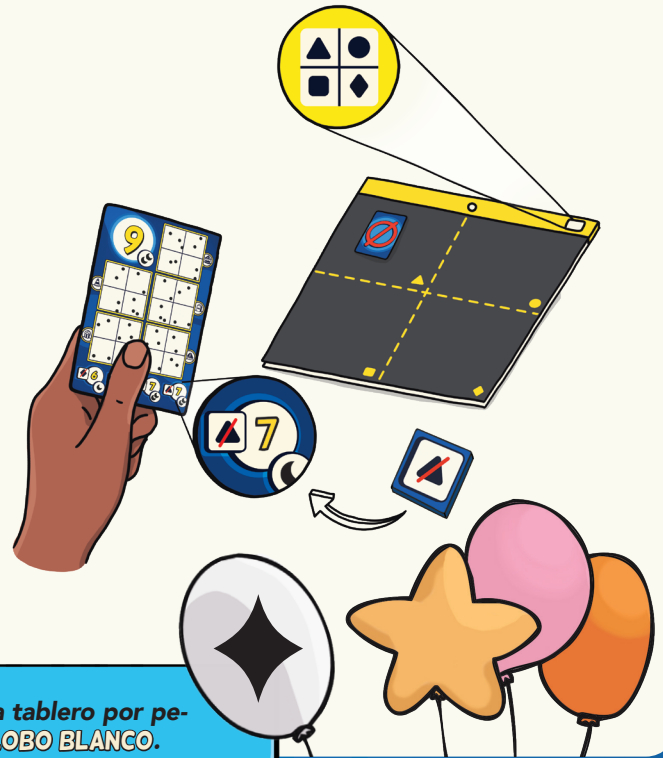
Puedes comprobar la posición de cada cuadrante de tu tablero mirando el **pequeño recuadro** que se encuentra a la derecha de la franja amarilla en la parte superior de tu tablero. Observa que **cada tablero tiene los símbolos en cuadrantes diferentes**.

Al jugar con esta variante, se aplican los siguientes cambios:

- 1 Antes de comenzar la partida, se escoge, o determina al azar, una **ficha de Cuadrante**. Cada una de esas fichas muestra un símbolo tachado.
- 2 Cada participante pone una **carta de Cuadrante** en el correspondiente cuadrante de su tablero.

Comenzad la partida con las reglas de juego normales, pero con la siguiente excepción: **no se puede buscar** en el cuadrante **tapado por la carta de Cuadrante**.

Además, cuando consultéis la solución del personaje oculto, deberéis ignorar el número de la esquina superior izquierda. La **solución correcta** es el número que se muestra **al lado del símbolo del cuadrante tachado** que podréis encontrar en la parte inferior de la carta. Esto mismo se aplica a los avances del peón Lunar.



ATENCIÓN: La separación entre cuadrantes está señalada en el borde de cada tablero por pequeños triángulos negros y en el centro de cada tablero por un **GLOBO BLANCO**.

MODO COMPETITIVO

¿Queréis partidas competitivas? ¡Aplicad las siguientes reglas!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA: Devolved a la caja del juego el peón Lunar, el dado Lunar y las fichas de Prisa. No las vais a necesitar.

CÓMO JUGAR: en la fase ¡Los peones se mueven!, ignorad las reglas ¡Permaneced unidos! ya que la partida no es cooperativa.

No juguéis la fase ¡Sale la Luna! En su lugar, al final de la ronda, **quien** (o quienes) **tenga el peón en cabeza, deberá darle la vuelta a su Linterna para que muestre el lado de Pilas gastadas** y jugar la siguiente ronda con menos luz, mientras el resto usa la parte Cargada de su Linterna.

FINAL DE LA PARTIDA: después de buscar a **5 personajes** ocultos, la partida finaliza. La persona que tenga **el peón más adelantado** gana la partida. En caso de empate, la victoria es para la persona de entre las empatadas que haya tenido su Linterna con el lado de Pilas gastadas esta última ronda. Si el empate persiste, todas las personas empatadas comparten la victoria.

VARIANTE CUADRANTE: podéis jugar partidas competitivas con las reglas de la Variante Cuadrante tal y como si jugarais una partida en modo cooperativo.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Diseño gráfico: Giulia Ghigini

Arte adicional: Annachiara Rossi, Fábio Frencl

Dirección de proyecto: Carola Corti

Dirección artística: Lorenzo Silva

Diseño gráfico: Fábio Frencl, Annachiara Rossi

Dirección de producción: Ylenia D'Abundo

Reglamento: Alessandro Pra', Carola Corti

Edición: William Niebling, Alessandro Pra'

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Natalia Delgado Mendoza



Si tienes algún problema con este producto, ponte en contacto con nosotros en

comunicacion@asmodee.es

ASMDEE.ES