

REGLAMENTO



En **Word Traveler**, tú y tus amigos estáis disfrutando de una escapada de 2 días en una nueva ciudad. Cada uno de vosotros tenéis vuestro propio mapa secreto con todos los lugares que queréis visitar, pero necesitaréis ayuda de los demás para saber llegar hasta ellos.

Por turnos, jugaréis siendo el viajero o los lugareños, y todos uniréis fuerzas para visitar tantos lugares como podáis y, mientras lo hagáis, tendréis que ir coleccionando todos los *souvenirs* dorados que podáis.

Pero, cómo no, hay un pequeño problema. Los idiomas no son lo vuestro y pedir direcciones en otro país es muy difícil cuando solo sabes unas pocas palabras con las que intentar explicar a dónde quieres ir... ¡Suerte y buen viaje!

CONTENIDO



165 cartas de Palabra



Marcador de Paloma



2 tableros de juego
(dos caras)



5 pasaportes
(en 5 colores diferentes)



5 peones
(en 5 colores diferentes)



25 fichas de Flecha
(1.º, 2.º, 3.º, 4.º y 5.º,
en 5 colores diferentes)



20 cartas de Mapa



5 cartas de Ayuda



6 fichas de Souvenir



5 fichas de Huellas
(con soportes)



Reloj de arena



2 guías de viaje
(dos caras)

CONSEJO:

Las guías de viaje pueden permanecer en la caja, ya que solo os ofrecen datos curiosos sobre las distintas ciudades del juego.

PREPARACIÓN

1

Elegid un tablero de juego: decidid qué ciudad queréis visitar durante la partida: Nueva York, París, Tokio o Londres. Colocad el tablero con la cara de esa ciudad bocarriba en el centro de la mesa y devolved el otro a la caja.

2

Preparad el marcador de puntuación: colocad el marcador con forma de paloma en la casilla **Word Traveler**, en una de las esquinas del tablero, justo al lado de la casilla 1.

Después, colocad las 6 fichas de *Souvenir* doradas en las casillas correspondientes según el número de personas que vayáis a jugar. Concretamente este ejemplo muestra una partida de 3 jugadores.

2 JUGADORES · 4 · 6 · 8 · 10 · 12 · 14 ·

3 JUGADORES · 6 · 9 · 12 · 15 · 18 · 21 ·

4 JUGADORES · 8 · 12 · 16 · 20 · 24 · 28 ·

5 JUGADORES · 10 · 15 · 20 · 25 · 30 · 35 ·



3

Elegid un color: cada uno debéis elegir un color y tomar el peón, el pasaporte y las flechas correspondientes. Después, colocáis vuestros peones en el espacio central de la cuadrícula del tablero. Si es la primera vez que jugáis, tomad también una carta de Ayuda cada uno e introducidla en la parte izquierda de vuestro pasaporte.

4

Preparad el resto de los elementos: barajad el mazo de cartas de Palabra (no pasa nada si veis tanto caras blancas como negras al barajarlas) y colocadlo al lado del tablero. Barajad también el mazo de cartas de Mapa y, cuando lo hayáis hecho, robad 1 carta de Mapa cada uno. Devolved el resto de las cartas de Mapa a la caja, no las vais a necesitar. Por último, dejad el reloj de arena y las fichas de Huellas al alcance de todos.

CÓMO JUGAR

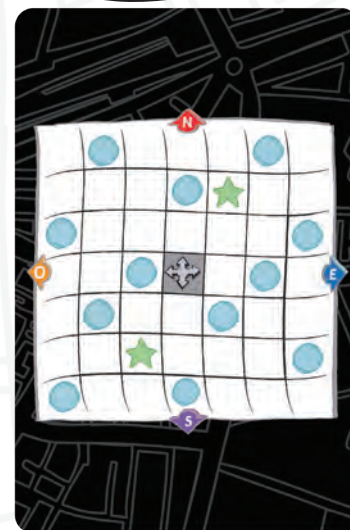
¿Alguna pregunta?
Tenéis más consejos y
aclaraciones en la última
página de este reglamento.

Word Traveler es un juego cooperativo, todos formáis parte del mismo equipo, compartís la misma puntuación y, por lo tanto, ¡intentáis ganar todos juntos! El objetivo del equipo es coleccionar tantos *souvenirs* dorados como podáis conforme os mováis por el marcador de puntuación.

Cada carta de Mapa muestra una cuadrícula con 2 tipos de símbolos, ● (que vale 1 punto) y ★ (que vale 2 puntos), que indican los lugares turísticos de interés. Por cada uno de los espacios de la cuadrícula del tablero **sobre los que pare vuestro peón** y que se corresponda con uno de estos dos tipos de símbolos de **vuestra carta de Mapa**, el equipo ganará tantos puntos como indique dicho símbolo. Si, al sumar los puntos, llegáis a una casilla con un *souvenir* dorado, añadidlo a vuestra colección.

Pero, poned mucha atención, ya que parece más fácil de lo que realmente es. No podéis mover vuestro propio peón, sino que tendréis que utilizar vuestras cartas de Palabra y flechas para dar pistas lo más ingeniosas posible y confiar en que vuestros compañeros sabrán deducir correctamente a dónde queréis ir.

Una partida consta de 2 rondas, una por cada día que dura vuestra escapada en la ciudad.



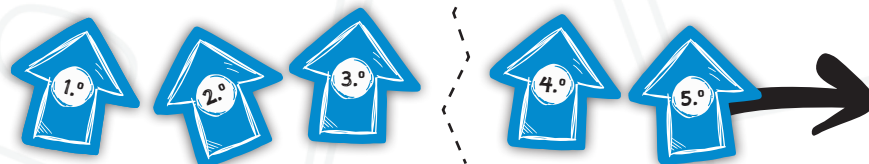
Una carta de Mapa con lugares de interés y los puntos cardinales

Día 1

Cada día consta de 3 pasos: preparar, planificar y viajar.

Paso 1: preparar (simultáneo)

- **Organizad las flechas:** apartad la 4.^a y la 5.^a flecha, ya que no las necesitaréis hasta el día 2. Colocad las otras 3 flechas en orden ascendente delante de vosotros.
- **Robad las cartas de Palabra:** robad cada uno 10 cartas de Palabra.
- **Introducid la carta de Mapa:** introducid inmediatamente vuestra carta de Mapa en la parte derecha de vuestro pasaporte.



¡CONFIDENCIAL!
Aseguraos de ocultar bien vuestra
carta de Mapa a los demás
jugadores y no la miréis antes
de iniciar el reloj de arena.

Paso 2: planificar (simultáneo)

Todos los jugadores: iniciad el reloj de arena para poder empezar a examinar vuestra carta de Mapa en secreto y planificar los movimientos que queráis hacer partiendo de la posición inicial de vuestro peón (el espacio central de la cuadrícula en el día 1).

Identificad los lugares de interés que tenéis que visitar según vuestra carta de Mapa y, después, analizad qué cartas de Palabra tenéis. Utilizando vuestras 3 flechas y tantas cartas de Palabra como queráis, planificad qué ruta seguirán vuestros movimientos de tal forma que vuestros compañeros puedan averiguar las paradas que pretendéis hacer y muevan vuestro peón a un espacio que os haga ganar puntos.

Planificar vuestro primer movimiento

Para planificar el primer movimiento, rotad vuestra primera flecha en la dirección del punto cardinal en el que deseáis moveros (N, S, E, O, **no se permiten movimientos diagonales**). Después, por debajo de la flecha, colocad todas las cartas de Palabra que penséis que puedan dar pistas útiles a los demás sobre la ilustración del lugar de interés que debéis visitar.

La cara blanca de una carta de Palabra **describe ese lugar**, mientras que la cara negra **no describe ese lugar**. Las mejores pistas son las que describen el lugar donde queréis parar y no dan lugar a confusión con las ilustraciones de otros espacios cercanos.



Pensando **en líneas rectas** desde la posición inicial de su peón, y teniendo en cuenta los lugares de interés marcados en su carta de Mapa, Claudia se da cuenta de que 2 de sus cartas de Palabra describen el vagón de metro, que solo está a 2 espacios hacia al este. Por lo tanto, Claudia rota su primera flecha hacia el este (derecha) y coloca las cartas de «Ocupado» y «No cómodo» debajo de la flecha. Claudia continúa planificando su segundo movimiento, ahora **partiendo desde el espacio del vagón de metro**.



Planificar el resto de vuestros movimientos

Planificar el resto de los movimientos funciona de la misma forma. Si vais a girar, rotad vuestra flecha en la dirección de la siguiente parada y utilizad la cantidad de palabras que ofrezcan las pistas más obvias sobre el lugar en el que queráis parar en la ruta. **Aseguraos de que siempre planificáis el siguiente movimiento partiendo del lugar de interés previo en el que tenéis pensado parar.** Es decir, para planificar vuestro segundo movimiento, empezaráis desde el espacio donde «tenéis pensado» terminar al final de vuestro primer movimiento; y para el tercero, empezaráis desde el espacio donde «tenéis pensado» terminar al final de vuestro segundo movimiento. Nota: el equipo no gana puntos por pasar por uno de los dos tipos de símbolos de vuestro mapa, solo si paráis sobre ellos.



¡Se acabó el tiempo!

Cuando se acabe el tiempo en el reloj de arena o todos hayáis terminado de planear vuestros movimientos, apartad las cartas de Palabra que no hayáis utilizado y proceded con el **paso 3: viajar**.

Paso 3: viajar (por orden de turno)

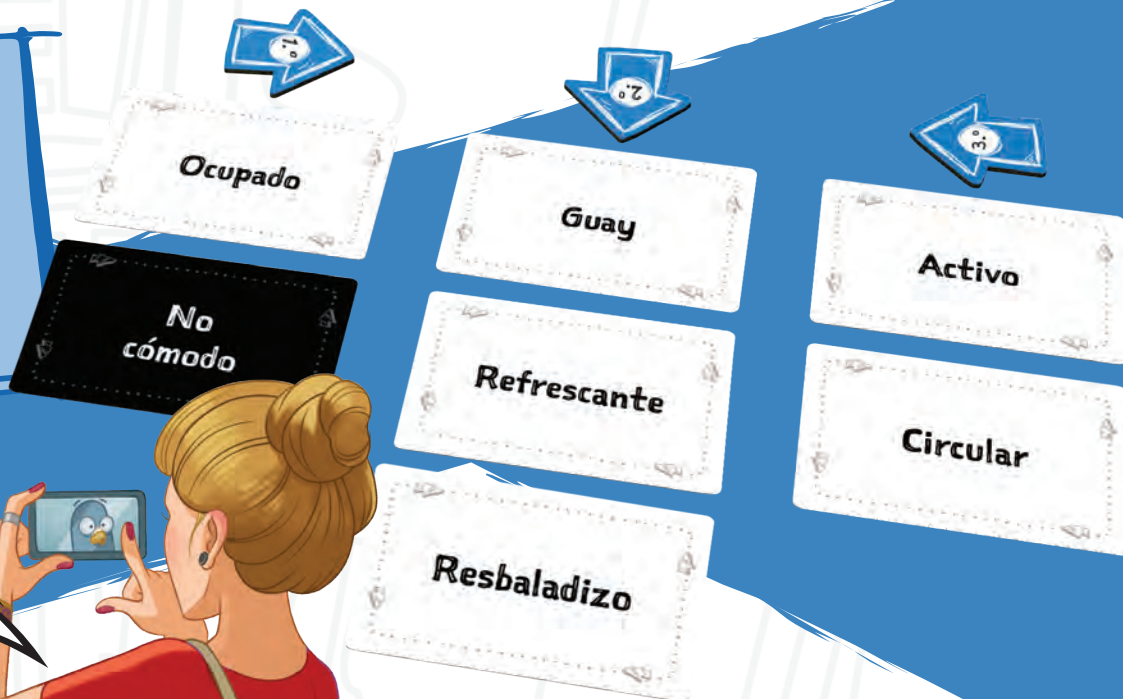
Cada uno de vosotros iréis jugando como **viajero** por turnos. La persona que haya viajado en avión por última vez será la primera. Los demás, seréis los **lugareños**, e intentaréis averiguar cuáles son los movimientos que ha planificado el viajero actual.

Pedir indicaciones como viajero

El viajero anuncia todos los movimientos que ha planificado leyendo en voz alta, **al completo**, las direcciones de las flechas y las cartas de Palabra en orden, **de la primera a la última flecha**.

Claudia es la viajera y empieza a describir sus movimientos: «Primero, voy hacia el este, buscando algo "ocupado" y "no cómodo"; después, voy hacia el sur a algo "guay", "refrescante" y "resbaladizo"; y finalmente, me dirijo hacia el oeste hacia algo "activo" y "circular"».

IMPORTANTE
El viajero ya no puede hablar en cuanto los lugareños empiecen a debatir sobre las distintas opciones.



Los lugareños averiguan la ruta

Una vez que el viajero ha comunicado todos sus movimientos, los lugareños hablan sobre las distintas opciones en grupo e intentan averiguar cuál es la ruta que tiene pensada el viajero. Para ello, colocan 1 ficha de Huella en los espacios sobre los que crean que el viajero quiere parar (la huella 1 sobre el espacio donde piensan que terminará el primer movimiento, la huella 2 sobre el espacio donde piensan que terminará el segundo movimiento, etc.).

Los lugareños pueden mover las fichas de Huellas por la cuadrícula como y cuanto quieran mientras estén hablando sobre las distintas opciones. Si el grupo no consigue ponerse de acuerdo respecto a dónde poner las huellas, el lugareño que esté a la izquierda del viajero será quien decida.

El viajero sigue la ruta

El viajero revela su carta de Mapa y el equipo gana puntos por cada espacio que tenga una ficha de Huellas y coincida con los lugares de interés marcados en dicha carta de Mapa. Si el marcador de Paloma alcanza un *souvenir* dorado, el equipo lo añade a su colección. Por el contrario, si los lugareños no han conseguido averiguar los lugares de interés correctos, el viajero puede ahora explicar con todo detalle cuáles eran y por qué eligió dar esas pistas en concreto.

Moved el peón del viajero al espacio con la última ficha de Huellas. Esta será su posición de inicio para el día 2.

Ahora, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el viajero, y llevará a cabo el paso 3. Continúad así hasta que todos hayáis jugado como viajeros. Cuando terminéis, tanto con el paso 3 como con contabilizar los puntos, proceded con el **día 2**.



Una vez que Claudia ha descrito sus movimientos debe permanecer en silencio. Los demás jugadores, como buenos lugareños, hablan sobre las distintas opciones y colocan, en grupo, las fichas de Huellas 1, 2 y 3, marcando los lugares de interés donde piensan que Claudia quiere parar.

Una vez que los lugareños están satisfechos con sus suposiciones, Claudia revela su carta de Mapa. Las fichas de Huellas están sobre 1 espacio con un ● (1 punto) y 1 espacio con una ★ (2 puntos). ¡Los lugareños han averiguado correctamente los 2 primeros movimientos!

Las palabras elegidas por Claudia para el tercer movimiento hacían referencia al equipamiento de béisbol, pero los lugareños han interpretado esas pistas como una referencia a la bicicleta del mensajero que, pese a ser una muy buena interpretación, no era la correcta y por lo tanto no ganan ningún punto por ese espacio. El equipo gana un total de 3 puntos, mueve el marcador de Paloma y añade el souvenir dorado alcanzado a la colección.



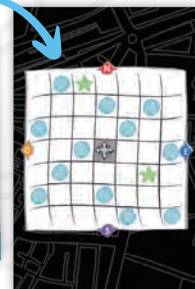
Día 2

El día 2 se juega de manera similar al día 1, solo que tendréis que hacer algún pequeño cambio en el paso 1: preparar, como se explica a continuación. Los pasos 2 y 3 son idénticos a los del día 1.

1. Preparar (solo en el día 2)

- **Organizad las flechas:** recuperad la 4.^a y la 5.^a flecha y colocadlas delante de vosotros junto con las otras 3. ¡Ahora podréis ganar incluso más puntos!
- **Robad cartas de Palabra:** descartad vuestras 10 cartas de Palabra y robad cada uno 10 cartas nuevas.
- **Voltead la carta de Mapa:** dadle la vuelta a vuestra carta de Mapa y utilizad la otra cara durante el día 2.

Repetid los pasos 2 y 3 como en la anterior ronda, utilizando ahora las flechas adicionales, las palabras nuevas y la nueva cara de la carta de Mapa. ¡Buena suerte!



¡IMPORTANTE!

¡Dejad vuestro peón donde está! Ese será vuestro nuevo punto de partida para el día 2 de la escapada.

FIN DE LA PARTIDA

CRÉDITOS

Diseño:

Thomas Dagenais-Lespérance

Ilustraciones de los tableros:

Baily Crawford, Clémentine Guivarc'h, Mario Cruz Reyes Jr. y Pete Slattery

Ilustraciones de la caja:

Pete Slattery

Diseño gráfico:

Jay Hernishin, Gamze Derinoz, Katherine Boils y Tony Mastrangeli

Dirección creativa:

Brianna Woodward

Producción:

Guadalupe Gonzalez

Desarrollo:

John Velgus, John Brieger, Brianna Woodward y Bryan Bornmueller

Redacción técnica y diseño de las instrucciones:

Steven Kimball

Edición:

Daniel Varrette

El equipo de Office Dog:

Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt y Toby the Office Dog.

Agradecimientos especiales:

Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, David Cardoso, Anthony Cario, Cory Casoni, José Chaves, Stephen Cordell, Nick Davies, Teresa Dery, Theresa Durringer, Halley Feil, Josh Ferrise, Emily Frenchik,

Henry Geddes, Don Gilstrap, Cooper Hernishin, Susie Hernishin, Willow Hernishin, Eric Kansas Heaney, Steve Horvath, Nicholas Likiardopoulos, Austin Litzler, Jordan Martin, Michelle Melykson, Melissa Miller, Jamieson Mockel, Matt Monasch, Joan Morely, Matt Morely, Joe Mszanski, Mike Mullins, Zach Nieman, Rob Pereyda, Abigail Protin, Alex Schlee, Phil Schwarzmann, Anne Spradley, Christopher Talbot, Leonard Tena, Mike To, Tina To, Ryan Walters, Cassidy Williams, Travis Rowen Williams, Carl Willis, Bill Wilson, Jacinda Wilson, Erik Wilson, Bay Area Design Community y a nuestros queridos probadores del juego.

Agradecimientos del diseñador:

A mi probadora de juegos más importante y compañera de vida, Amélie; a mi hijo,

Gustave; a la Monday gang (Bryan, Fabien, Martin, Francis, Marc-André y Marc) y al equipo de Repos (Virginie y Tanguy).

Agradecimientos especiales adicionales:

Al London Eye de Londres, a Tokyo Tower y Tokyo SkyTree de Tokio, a Mister Softee de Nueva York y al Moulin Rouge de París.



Moulin Rouge® es una marca registrada de Moulin Rouge. Utilizada con autorización.

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Cuando concluyáis el día 2, la partida habrá terminado.

Utilizad las indicaciones en la parte trasera de este reglamento para ver cómo de bien lo habéis hecho. ¡Haced recuento de los *souvenirs* dorados conseguidos y descubrid si sois unos auténticos **Word Travelers!**

Consejos y aclaraciones









- ✦ No es obligatorio utilizar las 10 cartas de Palabra que hayáis robado; de hecho, utilizar demasiadas puede llegar a ser más confuso que útil.
- ✦ No es obligatorio utilizar todas vuestras flechas. Para el día 1, utilizad hasta 3 flechas. Para el día 2, utilizad hasta 5 flechas.
- ✦ Debéis colocar como mínimo 1 palabra debajo de cada flecha que utilicéis.
- ✦ Solo podéis utilizar cada carta debajo de 1 flecha, no bajo múltiples flechas.
- ✦ Cada espacio con un lugar de interés solo otorga puntos una vez por día.
- ✦ También podéis intentar parar en un espacio que no otorgue puntos. Esto puede ser útil para facilitar un movimiento futuro que os dé muchos más puntos.
- ✦ Si los lugareños estáis muy seguros de alguna de las últimas pistas de la ruta del viajero, podéis utilizar esa información para deducir espacios anteriores del camino que no tengáis tan claros.
- ✦ Los lugareños también podéis mirar las cartas de Palabra que el viajero no haya utilizado para extraer información de ellas.
- ✦ Si el peón del viajero termina sobre un espacio con un lugar de interés marcado en su carta de Mapa, aunque este no tuviese intención de parar sobre ese lugar en concreto, ganáis los puntos correspondientes.
- ✦ Durante el día 2, los jugadores no ganáis puntos por empezar sobre un lugar de interés. Para ganar los puntos de ese espacio, tendríais que ir de él y volver a parar de nuevo sobre el espacio en cuestión.

Tabla de puntuación

¿Cuántos *souvenirs* dorados habéis recolectado?

Souvenirs dorados

	1	Perdidos por el mundo
	2	Turistas
	3	Expertos en escapadas
	4	Viajeros con experiencia
	5	Exploradores profesionales
	6	Ciudadanos del mundo ¡y auténticos Word Travelers!

¿De dónde saldrán tantas palomas?

Cada uno de los mapas tiene su propia paloma, un ave que es un elemento común en todas las grandes ciudades del planeta. Vayas donde vayas, ¡ahí están!



OFFICE DOG™