

Es 2 de Noviembre y se celebra la Fiesta de los muertos.
En este día sagrado, ¡los muertos vuelven a la vida! Solo tienen un temor: ¡haber sido olvidados! Siempre que los recordemos, los muertos no acaban de estarlo realmente, pero si los olvidamos, vagarán eternamente...

¿Serás capaz de recordar a todos los muertos aquí presentes esta noche?
¡Buena suerte!



OBJETIVO

Fiesta de los muertos es un juego **cooperativo** en el que los jugadores tendrán que adivinar los personajes difuntos presentes en la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Reparte una **pizarra calavera**, una **pizarra de respuestas** y un **rotulador borrable** a cada jugador. Baraja las **cartas de personaje** (excepto las cartas en blanco) y apílalas boca abajo.

Toma las **cartas de número** en función del número de jugadores y déjalas a un lado.

Por ejemplo: si sois 5 jugadores, toma las **cartas con número** del 1 al 5.



Pizarra calavera



Pizarra de respuestas



Rotulador borrable



Cartas de personaje



Cartas de número

Toma tantas fichas **Hueso del recuerdo** como se detalla a continuación:

4 JUGADORES



Ningún hueso

5 JUGADORES



1 hueso

6 JUGADORES



2 huesos

7 JUGADORES



3 huesos

8 JUGADORES



4 huesos



“La muerte existe. La muerte es el comienzo de algo.”

Edith Piaf

FASE 1: TOMA UNA CARTA DE PERSONAJE

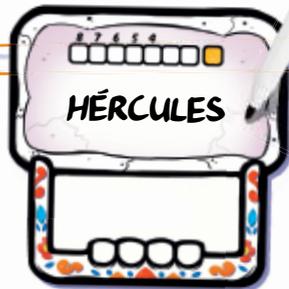


Cada jugador toma una **carta de personaje** que leerá en secreto. Seguidamente, deberá colocar la carta **boca abajo**, delante de sí mismo.

A continuación, cada jugador abrirá su **pizarra calavera**, y escribirá discretamente el nombre de su **personaje** en el interior y cerrará su **pizarra**.

¡Atención! A partir de este momento, la pizarra calavera no debe volver a abrirse hasta llegar a la fase 4 «Recordar a los muertos».

Nota: Si un jugador no conoce el personaje que ha tomado, puede descartarlo y robar otro.



FASE 2: ADIVINA LOS PERSONAJES

ESCRIBE UNA PALABRA, PINTA UN DIENTE Y PÁSALA AL COMPAÑERO DE AL LADO



En el espacio en blanco que hay en la mandíbula de la **calavera**, cada jugador escribirá en secreto una palabra (¡y no más!) que relacione con su **personaje**.

Por ejemplo: Juan tiene el personaje «Hércules», por lo que escribe la palabra «FUERZA» en su pizarra.

Una vez que el jugador haya escrito su palabra, pintará un **diente** de la parte inferior de su **calavera**. Luego, pasará su **calavera** al compañero de su izquierda.

¡Atención! Al pasar tu calavera a tu compañero, pásala boca abajo, de manera que los otros jugadores no puedan ver la palabra que has escrito en el otro lado.



“La muerte no es lo peor que le puede pasar a los hombres.”

Platón

RECIBIMOS UNA PALABRA, LA BORRAMOS Y VOLVEMOS A EMPEZAR



Cada jugador toma la **calavera** que ha recibido, lee la palabra escrita en la mandíbula, la borra y escribe otra palabra en el mismo lugar. Esa otra palabra debe hacerle pensar en la palabra que acaba de borrar.

Por ejemplo: Nerea lee "FUERZA". Ella borra esta palabra y escribe "ENERGÍA".

Cuando un jugador escribe su palabra, pinta de nuevo un **diente** en la parte inferior de la **calavera**. Después, pasa la **calavera** al compañero de su izquierda.

Importante: No se trata de intentar adivinar el personaje que se esconde detrás de la palabra, se trata simplemente de escribir una palabra que haga pensar en la palabra que se acaba de recibir.

CUATRO VECES PARA TODO

Recibirás una nueva **calavera** y harás lo mismo: borrar la palabra, escribir otra, pintar un **diente** y pasar la **calavera**... Repite esta acción hasta que los cuatro **dientes** de cada **calavera** estén pintados (cada jugador habrá escrito cuatro palabras).

Cuando un jugador haya pintado el cuarto **diente** de una **calavera**, deberá colocarla boca abajo en el centro de la mesa (así no se verá aún la última palabra que ha escrito).

En el momento en que todos los jugadores hayan colocado su **calavera** en el centro de la mesa, se pasa a la **fase 3 "Deducción"**.

REGLA PARA ESCRIBIR UNA PALABRA:

No está permitido escribir un nombre de Personaje o de Persona.

Por ejemplo: durante la partida, un jugador no puede escribir "Blancanieves" o "Miguel".

Nota: Tampoco está permitido escribir una palabra que esté presente en la **carta de personaje** (en la primera palabra que se escriba) o una palabra con la misma raíz que la palabra que se reciba (en las palabras escritas posteriormente).

Nota: Solo se puede escribir una palabra, ni una más.

FASE 3: DEDUCCIÓN

PREPARAMOS LAS CALAVERAS Y LOS PERSONAJES

- 1 Coloca las **cartas de número** alineadas en el centro de la mesa. Agrupa todas las **calaveras** (siempre **boca abajo**).
- 2 Mezcla las **calaveras boca abajo** y coloca cada una boca arriba, debajo de una **carta de número**.
- 3 Recoge, sin mirar, la **carta de personaje** de cada jugador y añade, **boca abajo**, más **cartas de personaje** de la baraja hasta llegar a un total de **8 personajes**. Baraja las **8 cartas de personaje** y colócalas, boca arriba, debajo de las **calaveras**.

Nota: Con 8 jugadores no hay que añadir más cartas de personaje.



Ejemplo con 6 jugadores



"La muerte no existe, la gente solo muere cuando la olvidan; si puedes recordarme, siempre estaré contigo."

Isabel Allende

INTENTA ADIVINAR QUÉ PERSONAJE CORRESPONDE A CADA CALAVERA

① La Madre de Bambi

② Isabel la Católica

③ Julio César

④ Hércules

⑤ Marie Curie

⑥ Capitán Gasto

⑦

⑧

Los jugadores deben intentar encontrar el **personaje** que corresponde a la última palabra escrita en **cada calavera**.

Cuando crean que han encontrado el **personaje**, deben escribir en su **pizarra de respuestas** el nombre al lado del número de la **calavera** correspondiente.

Consejo: Para adivinar correctamente los **personajes**, haz asociación de ideas, intenta también recordar las palabras que borraste durante los diferentes turnos, esto podría ser útil...

¡Atención! Durante esta fase de deducción, está prohibido hablar con los otros jugadores.

Cuando cada jugador haya apuntado sus deducciones, pasa a la **fase 4: "Recordar a los muertos"**.



"La muerte es una vida vivida. La vida es una muerte que viene."

José Luis Borges

FASE 4: RECORDAR A LOS MUERTOS

VERIFICA CADA RESPUESTA

Abre la primera **calavera**, después compara el nombre del **personaje** que está en su interior con la respuesta de cada jugador.

Por cada respuesta correcta de los jugadores, marca una de las casillas del interior de la **calavera**, empezando por la casilla correspondiente al número de jugadores, y después continua hacia la derecha.



*Ejemplo: Si sois 6 jugadores, empieza por la casilla del número 6. Solo necesitarás 5 respuestas correctas para recordar a un **personaje**.*

PERSONAJE NO RECORDADO

Si no has marcado todas las casillas en blanco a partir de la casilla inicial, deja la **calavera** abierta. Tendrás que esperar un poco para saber si el muerto es recordado...

PERSONAJE RECORDADO

Si consigues marcar todas las casillas en blanco desde la casilla inicial, cierra la **calavera**. ¡El muerto ha sido recordado!

USO DE LOS HUESOS DEL RECUERDO

En una **calavera**, si consigues marcar también la casilla extra de color amarillo (esto significa que todos los jugadores han encontrado la respuesta correcta), ganas un "**hueso del recuerdo**". Déjalo a un lado de la mesa, con los que ya tengas.



Cuando hayas verificado todas las **calaveras**, utiliza tus **huesos del recuerdo**. Por cada **hueso** que poseas, puedes marcar una casilla en blanco de una **calavera** cuyo personaje no haya sido recordado para así poder cerrarla.

Nota: Puedes utilizar varios huesos del recuerdo para una misma calavera.

Ejemplo: Para 6 jugadores. En la calavera número 1, hay tres respuestas correctas y necesitas marcar dos casillas para recordar a este muerto. Puedes utilizar dos fichas de hueso del recuerdo para cerrar la calavera y recordar al personaje difunto.



FIESTA DE LOS MUERTOS

La partida acaba de terminar. Cuantos más muertos sean recordados, mejor será la fiesta. El número de **calaveras** cerradas permitirá evaluar la partida. ¿Llegaréis a recordar a todos los muertos? Buena suerte y sobre todo, ¡viva la Fiesta de los Muertos!

SIGUIENTES NIVELES

POR CADA PALABRA, UNA COMPLICACIÓN

En **Fiesta de los Muertos**, se proponen varios niveles de dificultad. Si las partidas te parecen demasiado fáciles, pasa al siguiente nivel. Ya verás, ¡los muertos siempre os reservan alguna sorpresa!

Preparación: Sigue los mismos pasos que en la preparación de una partida normal. A continuación toma las **cartas de complicación**, mézclalas y apílalas boca abajo.



Nota: Cuando empieces una nueva partida, si te quedan **huesos del recuerdo** de la partida anterior, descártalos. Solo utiliza los **huesos del recuerdo** que correspondan al número de jugadores (consulta página 1).

NIVEL 1: Muestra una **carta de complicación** al inicio de la partida.

La primera palabra que cada jugador escriba deberá respetar esa **complicación**. Las siguientes palabras son libres.

NIVEL 2: Muestra dos cartas de **complicación** al inicio de la partida.

La primera palabra que cada jugador escriba deberá respetar la primera **complicación**. La segunda palabra deberá respetar la segunda **complicación**. Las siguientes palabras son libres.

NIVEL 3: Muestra tres **cartas de complicación** al inicio de la partida.

La primera palabra que cada jugador escriba deberá respetar la primera **complicación**. La segunda palabra deberá respetar la segunda **complicación**. La tercera palabra tiene que respetar la tercera **complicación**. La siguiente palabra es libre.

LISTA DE COMPLICACIONES

TEMÁTICA: La palabra que cada jugador escriba deberá pertenecer al tema que se imponga.

Si la complicación es **Objeto**, el jugador podrá escribir por ejemplo: Espada, Vaso, Sombrero...

Si la complicación es **Lugar**, el jugador puede emplear: París, Bosque, Baño...

Si la complicación es **Naturalaleza**, el jugador puede usar: Roca, Viento, Mosca...

FORMATO: La palabra que cada jugador escriba deberá pertenecer al formato que la carta imponga.

Si la complicación es **6 o menos letras**, el jugador podrá escribir por ejemplo: Reír, Guía, Cama...

Si la complicación es **Palabra sin E**, el jugador puede emplear: Girasol, Oso, Oxidado...

Si la complicación es **Rima con O**, el jugador puede usar palabras como: Loco, Insomnio, Molusco...

PRIMERA LETRA: La palabra que cada jugador escriba deberá empezar por la letra indicada.

D, C, R, P, T o M.



“Tengo la intención de vivir para siempre, o morir en el intento.”

Groucho Marx

JUGAR CON LOS MÁS JÓVENES

En una partida con los más jóvenes, se aconseja jugar con una baraja compuesta únicamente por **personajes** que estén marcados por un **asterisco amarillo** en la carta.



DARTH
VADER**

JUGAR ENTRE EXPERTOS Y PRINCIPIANTES

Si se quiere continuar jugando con las **complicaciones** y mostrar el juego a nuevos jugadores, no hace falta que los jugadores principiantes tengan en cuenta la **complicación** (o las **complicaciones**).

NOTA DEL EDITOR

Las **cartas de personaje** en blanco son para escribir los nombres de los muertos a tu elección, y así perpetuar su recuerdo jugando con ellos. ¡Que tengas una buena partida!



“No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tú me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero...”

Fragmento adaptado de «La Martiniana»,
canción tradicional mexicana.

CRÉDITOS

Autor: Antonin Boccara

Ilustraciones: Margo Renard, Michel Verdu

Dirección artística y diseño gráfico: Jules Messaud

Equipo OldChap: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

Traducción: Tamara Fuentes

Maquetación: Vitamina Disseny

Editor: César Sánchez

El autor quiere agradecer a su familia la ayuda prestada durante el testeo del juego.

© Fiesta de los Muertos - 2019 - OldChap Editions
2021 - SD Games