

ONDRA SKOUPÝ

Macedonia de Letras

BIENVENIDOS A LA MACEDONIA

Macedonia de letras es un juego cooperativo en el que participan de 2 a 6 jugadores. En cada ronda, cada jugador tiene una letra que todos los demás ven, pero nadie puede ver su propia letra.

Los jugadores intentan encontrar palabras que se puedan componer con las letras que ven. El jugador con la mejor pista da esta marcando las letras con fichas numeradas. La posición que ocupa tu letra en la pista te ayuda a deducir cuál puede ser esta. Luego, puedes pasar a una nueva letra. Adivínalas todas antes de que se agoten las pistas y deduce tu palabra oculta.

COMPONENTES



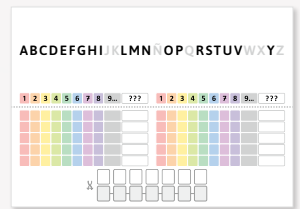
64 cartas de letras



1 comodín



4 cartas de distribución



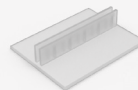
1 bloque de hojas de deducción



8 fichas numeradas



6 lápices



6 soportes para cartas



6 fichas de pista rojas
9 fichas de pista verdes

PREPARACIÓN

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa de manera que cada uno pueda ver 5 letras cuando la partida esté preparada. Las fichas numeradas, la carta de distribución y el comodín van en medio.

PREPARACIÓN DE LA PALABRA SECRETA

Empiezas componiendo una palabra secreta para el jugador que tienes a la derecha:

1. Baraja las cartas de letras.
2. Divide la baraja en pilas lo más iguales posibles, una para cada jugador. Busca en tu pila las cartas para componer una palabra de 5 letras. Descarta el resto boca abajo.
3. Los jugadores que les cueste trabajo componer una palabra pueden buscar en las pilas de descartes de los demás.
4. Cuando todo el mundo haya compuesto una palabra de 5 letras, baraja su palabra y se la pasa al jugador de la derecha.
5. Se barajan todos los descartes para hacer un mazo que se coloca en medio de la mesa.

También puedes usar la aplicación de Macedonia de letras.



cge.as/lja

Nivel de dificultad: aquí se pone como ejemplo una partida con 5 letras, pero podéis jugar con 4 o incluso con 3 si algunos jugadores saben escribir poco. Cuando dominéis el juego, podéis probar con 6 o hasta con 7 letras.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Recibes una palabra secreta con las letras desordenadas (palabra que ha creado la aplicación o el jugador de tu izquierda). Nunca miras estas letras. Las pones en una hilera ante ti, boca abajo. Coloca la letra de más a la izquierda en el soporte, tal y como se indica, de manera que sea visible para todo el mundo menos para ti.

Coge un lápiz y una hoja de deducción. Dobra la hoja por la mitad para hacer una pantalla, de manera que nadie vea las letras que apuntas durante la partida.

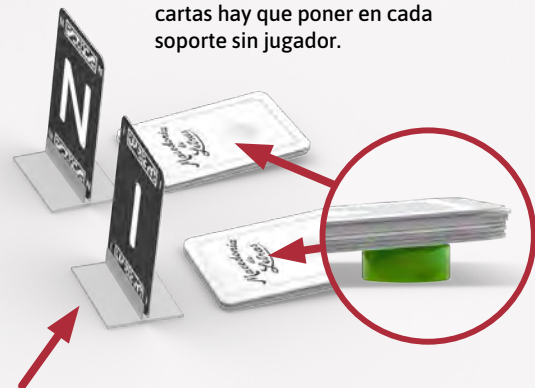


LA CARTA DE DISTRIBUCIÓN

Elige la carta de distribución en función del número de jugadores que haya y ponla en el centro de la mesa. Coloca las fichas de pista verdes y rojas en los lugares señalados.



Estos números te dicen cuántas cartas hay que poner en cada soporte sin jugador.



SOPORTES SIN JUGADOR

Siempre se utilizan los seis soportes. Si hay menos de seis jugadores, algunos de estos soportes no tendrán jugador.

Pon en cada soporte sin jugador 1 ficha de pista verde.



Reparte a cada soporte sin jugador una pila de cartas al azar de la baraja.

Pon esta pila boca abajo y encima de la ficha de pista. El número de cartas que hay en cada pila lo dice la carta de distribución.

Tras hacer estas pilas, pon la carta superior de cada pila en su soporte correspondiente para que todos los jugadores la vean.

EJEMPLO DE PARTIDA — PRIMERA RONDA

Se miran las letras.

Al principio de cada ronda, todos los jugadores ven una letra en cada soporte, excepto en el de ellos. Busca una palabra que puedas escribir usando las letras que veas. La misma letra se puede usar varias veces, aunque solo haya una carta de ella.

Ejemplo: te sientas en la posición que se indica más abajo. Ves varias pistas posibles, entre las que se incluyen FINA, NINFA y AFINAN.

Se elige a un jugador que dé las pistas.

Los jugadores comentan las posibles pistas, para ver quién tiene la mejor. **No debes dar información alguna sobre las letras que tienen los jugadores**, sigue las reglas que se proporcionan

en la parte inferior de esta página. No hables de la letra de un jugador en concreto ni digas de qué tipo de palabra se trata tu pista. Todos los jugadores eligen juntos al que da la pista.

Se coge una ficha de pista.

Cada ficha de la carta de distribución representa una pista que puede dar alguien. **Cuando des la primera pista, coge una ficha de pista roja.** Si ya tienes una ficha roja de una ronda anterior, consulta «Recuento de las pistas», en la página 6.

Se da la pista.

El jugador elegido da la pista usando las fichas numeradas. La primera ficha señala la primera letra; la segunda, ficha, la segunda letra, y así sucesivamente.

La jugadora que tiene la letra F ha dado una pista de 7 letras. Ha utilizado dos veces tu letra.



A LA HORA DE HABLAR DE LAS PISTAS

Puedes decir...

- Cuántas letras tiene tu pista.
- A cuántos jugadores ayuda esta, pero no a cuáles.
- Cuántos soportes sin jugador utiliza, pero no cuáles.
- Cuántas letras extras usa (consulta la p. 6), pero no cuáles.
- Si requiere o no del comodín.

No digas cosas como...

- «Esto le sirve a todo el mundo menos a Olga».
- «Mi pista es un poco imprecisa».
- «¿Mi pista puede ser el nombre de un sitio?».
- «Vosotros dos tenéis la misma letra».
- «Solo veo vocales».
- «Uso esa letra dos veces».
- «La letra de Rafael es difícil de usar».

Ejemplo: «tengo una palabra de 7 letras que usa las letras de todos los jugadores y ninguna de los soportes sin jugador. Tampoco usa el comodín».

Se anota la pista.

Si el jugador que da la pista usa tu letra en ella, escribe la pista en la hoja de deducción. Usa una interrogación para representar tu letra, que desconoces.



Tapa bien la hoja de deducción para que nadie pueda ver por accidente su letra en ella.

Cada jugador intenta deducir su letra.

Deberías tener una o varias ideas sobre cuál puede ser tu letra. Escríbelas.

Ejemplo: si solo se te hubiera ocurrido FINA y hubiera ganado esta propuesta de pista, la jugadora con la letra F vería estas posibilidades (aunque hay varias más).

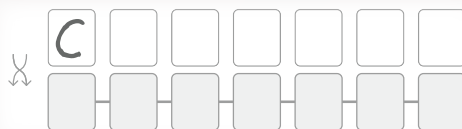


Pero, en vez de ello, permites que tu amiga dé la pista que se muestra en la página anterior. Tú solo ves una letra posible.



Decides si pasas o no a la letra siguiente.

Si estás casi seguro de cuál es tu letra, sácala del soporte y déjala boca abajo. Apunta la letra que has deducido en la casilla correspondiente, en la parte inferior de la hoja de deducción.



Si no estás seguro, puedes conservar la misma letra para la ronda siguiente. Tú eliges.

Una vez todo el mundo se ha decidido, los que optan por pasar a la siguiente letra devuelven su carta a la hilera sin mirarla. **Un jugador nunca puede mirar sus propias cartas.**

EL COMODÍN

Esta carta se puede utilizar para representar una letra. Basta con que pongas las fichas numeradas al lado de esta para indicar en qué posición se utiliza en tu pista. Si la letra aparece más de una vez en la palabra, puedes usar el comodín varias veces. Sin embargo, no puedes usarlo para representar dos letras distintas en la misma palabra. **También puedes utilizarlo para representar las letras que no se incluyen en el juego (mira «Preguntas frecuentes», en la última página).** Al jugador que da la pista no se le permite decir qué letra representa el comodín.

Ejemplo: suponte que te sientas en la posición que se indica en la página anterior. Podrías usar el comodín como una D para escribir AFINAN*O. El jugador con la letra O anotaría la pista así:



PREPARACIÓN DE LA RONDA SIGUIENTE

Todos los jugadores que han optado por cambiar de letra reciben una nueva. Cada vez que devuelvas una letra a la hilera, mueve el soporte un espacio hacia la derecha y pon en él la letra siguiente.



Debes avanzar de izquierda a derecha. **Una vez cambias de letra, no puedes volver a la anterior.**

Si se usa en la pista la letra de un soporte sin jugador, descartad dicha letra y robad una nueva de su pila (más detalles en la página siguiente).

Cuando los jugadores empiezan a coger las nuevas letras, todas las fichas numeradas se devuelven al centro de la mesa.

RECUEENTO DE LAS PISTAS

Las fichas que hay en la carta de distribución representan las pistas que se pueden dar. Cuando un jugador da una pista, siempre roba una ficha de estas.

Con 4, 5 o 6 jugadores:

El jugador coge una ficha roja cuando da la primera pista. Si ya ha dado una, coge una ficha verde cada vez que da una pista más.

Al principio, las únicas fichas verdes disponibles son las que se encuentran en las hojas. Si no quedan de estas, debéis escoger a un jugador que pueda coger una ficha roja (es decir, un jugador que aún no haya dado una pista).

Cuando ya no queden fichas rojas, significará que todo el mundo ha dado una pista al menos y se recompensará al equipo con la ficha verde que hay en el centro de la flor.

En una partida con 2 o 3 jugadores, se cogen fichas rojas por las dos primeras pistas.

En una partida con 2 jugadores, se cogen fichas rojas por las tres primeras pistas. Cuando ya no queden fichas rojas, pasarán a estar disponibles tres fichas verdes.

LOS SOPORTES SIN JUGADOR

En una partida siempre se usan los 6 soportes, de manera que cada jugador vea las 5 letras de rigor. Las cartas de los soportes sin jugador se pueden usar en cualquier pista, como si fueran letras de los jugadores.

Al final de la ronda, los soportes sin jugador descartan la letra si esta se ha utilizado en la pista

(los descartes van a la caja). Luego, se coge la carta siguiente, la de arriba de la pila.

Cuando se robe la última carta de la pila, aparecerá la ficha de pista verde. Esta se coloca en una hoja de la carta de distribución, y el equipo habrá conseguido una pista más.

Cuando se acabe su pila de cartas, el soporte sin jugador pasará a robar las cartas del mazo que hay en medio de la mesa.

LAS LETRAS EXTRAS

Avanzada la partida, algunos jugadores se quedarán sin cartas de letras. **Si devuelves la última carta a tu hilera, pasa a robar una nueva del mazo.** Coloca el soporte delante de la hilera para indicar que ya has terminado con tus letras originales. Cuando alguien use esta letra extra en una pista, tienes la posibilidad de intentar deducirla. Di la letra que creas en voz alta y luego mira la carta. **Si la has acertado, se convertirá en una letra extra.** Coloca dicha letra cerca del comodín. Si no la has acertado, descártala.

La hayas acertado o no, roba una letra nueva del mazo. No hay límite a la cantidad de letras extras que puede tener el equipo.

Si hay varios jugadores intentando deducir las letras extras, pueden hacerlo en cualquier orden. Los soportes sin jugador no tienen letras extras.

Se puede usar una letra extra para ayudar a escribir una pista, como si se tratara de la letra de un soporte sin jugador. **Después de usarla en una pista, se descarta.** Las letras extras también se pueden usar al final de la partida.

6

Un juego de Ondra Skoupý

Ilustraciones: Lukáš Vodička y František Sedláček

Dirección artística y maquetación: Michaela Zaoralová y Dávid Jablonovský

Grafismo adicional: Radim "Finder" Pech

Dirección del proyecto: Petr Murmak, Dita Lazárková

Producción: Vít Vodička

Reglamento: Jason Holt

Producción editorial: Xavier Garriga

Traducción: Salvador Tintoré

Editado por Devir Iberia, S.L.

C/Rosselló 184, 5°

Barcelona 08008

www.devir.com

© de Czech Games Edition

www.CzechGames.com

Marzo de 2020



Agradecimientos especiales a: Gabča, Jeník, Tom, mis padres, Marcela, Vlaada, Jakub, Jirka, Tomáš, Petr, Dan y todos mis colegas de CGE, Paul y sus amigos, Justin, Tyler, David, Dilli, Dominika, Elwen, Fanda, Filip, Honza, Ivča, Janča, Katka, Kuba, Lenka, Mirek, Markéta, Matúš, Meggy, Miloš, Ondra, Regi, Rumun, Uhlík, Yuri, Alenka, Hanička, Pavlík y todas esas personas tan geniales que ayudaron con las pruebas de juego en Czechgaming, Brno Boardgame Club, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, la UK Games Expo, Origins y demás eventos y convenciones.

EL FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede acabar de dos maneras:

- Si se acaba una ronda sin que queden fichas de pista para la ronda siguiente, se termina el juego.
- La partida se finaliza con pistas de sobra si todo el mundo decide que ya no necesita más pistas.

Mira la hoja de deducción e intenta escribir una palabra.

Deberías de tener una idea sobre cada letra que tienes en la hilera. Con suerte, puedes reordenar dichas letras para formar una palabra. Cuando creas que has averiguado la palabra, anótala.



Manteniendo las cartas boca abajo, reordénalas para escribir tu palabra secreta.



Consejo: hay jugadores que encuentran útil marcar las cartas con las fichas numeradas antes de empezar a ordenarlas.

Puedes usar las letras extras o el comodín para ayudarte.

Cuando intentas escribir una palabra, puedes sustituir cualquier carta por una letra extra o el comodín. Basta con que la pongas boca arriba y encima de la carta que quieras que reemplace. Se pueden usar todas las cartas que hay en medio de la mesa que se quieran, pero ninguna carta la puede usar más de un jugador.

Ejemplo: Rafael ha llegado a la conclusión de que tiene las letras **T, O, R, C y M**, pero no puede escribir una palabra de cinco letras con ellas, así que debe de haberse equivocado en algo. No está muy seguro de la **M**, por lo que decide sustituir esa carta. Puede escribir **ACTOR** o **CORTA** si la cambia por el comodín o por una **A** extra.

Nota: también puedes usar las letras extras o el comodín para hacer una palabra más larga que aquella con la que empezaste. En el sistema de puntuación opcional que aparece en la página siguiente esto te da 1 punto por cada letra de más.

Todo el mundo revela la palabra que tiene.

Hacedlo por turnos. Se recomienda empezar por los jugadores que estén más seguros de sus palabras.



No tienes por qué escribir la palabra que se te dio en origen. Si tenías **CORAL**, puedes escribir **CALOR** o **COLAR**. También puedes usar una **L** extra para escribir **COLLAR** o incluso **CLORAL**. El objetivo es escribir una palabra correcta en vuestro idioma cuyo significado conozcáis sin tener que buscarlo. Y cuenta aunque creáis que estabais escribiendo otra cosa.

Si todo el mundo ha escrito una palabra más o menos, todos habréis ganado más o menos.

Todos los jugadores comparten la victoria por igual. Obviamente, el objetivo es que todo el mundo escriba una palabra sin fallos, pero es difícil conseguir una partida perfecta. Si os acercáis a ello, ya es bastante.

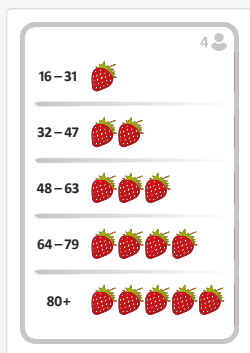
PUNTUACIÓN

Si queréis, podéis contar los puntos que habéis conseguido en *Macedonia de letras*. Las palabras incorrectas dan 1 punto por cada letra bien deducida. Por cada palabra que se escriba correctamente:

- Anotad el triple de puntos que su longitud original.
- Más 1 punto por cada letra que supere esa longitud.
- Más 1 punto por cada ficha verde que quede en la carta de distribución.

Ejemplo: si se te dio la palabra CALOR y has usado una L extra para escribir COLLAR y al equipo le sobran dos fichas verdes, tu palabra le da al equipo $15 + 1 + 2 = 18$ puntos.

El dorso de la carta de distribución os indica lo dulce que es vuestra victoria:



Comestible

Sabrosa

Suculenta

Deliciosa

Superdulce

PREGUNTAS FRECUENTES

¿No hay vocales acentuadas?

A efectos de juego debe considerarse que las vocales están acentuadas o no según necesitéis los jugadores.

¿Esto vale como pista?

Sí, cualquier palabra es válida como pista siempre y cuando consideréis que es una palabra real. Esto incluye siglas o abreviaturas (como **EE UU**) o el nombre de vuestro personaje favorito de anime. No obstante, no se permite indicar de ninguna manera que la pista es inusual.

¿Puedo dar una pista de 10 letras?

Claro. Solo tienes que imaginarte que tienes fichas numeradas extras y decirles a tus amigos dónde van estas.

¿Qué pasa si veo dos eles o dos erres?

No digas nada. Si ves una pista que usa varias **R** (como **PERRUNO**) o varias **L** (**PILLO**) puedes usar la misma carta de letra dos veces o dos cartas de letras. Tú decides.

En la hoja de deducción ¿las letras que aparecen en gris son las que no están en la baraja?

Sí. Si necesitas alguna de ellas para escribir una palabra, utiliza el comodín.

A la hora de componer la palabra secreta ¿pasa algo si algunos jugadores reciben palabras más largas o cortas que otros?

Sí, no pasa nada; es del todo válido. Pero recordad que los jugadores que tienen más letras necesitan más pistas, por lo que es posible que den menos pistas.

¿Puedo usar mi propia letra en una pista?

No, solo puedes usar las letras que se ven.

Más adelante en la partida ¿puedo decir que mi pista ayudará a aquellos que lo necesitan más?

Podéis hablar de la estrategia a seguir y de los objetivos antes de empezar a comparar pistas. Y si crees que tu pista ayuda a jugadores que lo necesitan, puedes decir que tienes una buena pista, pero no a quién incluye y a quién no.

¿Puedo pasar de una letra de la que no estoy seguro?

Puedes cambiar de letra si ya te han dado una pista para ella, aunque fuera en una ronda anterior. Piensa que luego no podrás volver a ella, pero a veces tienes que arriesgarte... sobre todo si te estás quedando sin pistas.

¿Y si consigo información gracias a las deducciones de otros jugadores?

Pues úsala. Se permite decir si un jugador está seguro o no de su letra. Esta información puede ayudar a los otros a cambiar de letra. Pero los jugadores no pueden decir sus deducciones en voz alta, excepto cuando intentan averiguar una letra extra, en cuyo caso hasta una deducción incorrecta puede ser útil.

Si no doy con mi palabra ¿puedo usar una más pequeña?

No, pero prueba a utilizar el comodín.