

MANUAL DE ~~REGLAS~~

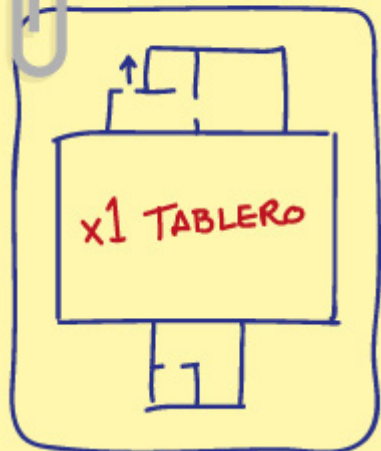
LUNES

SUPER NOOB GAMES

ÍNDICE:

- 1- COMPONENTES
- 2- INTRODUCCIÓN / OBJETIVO
- 3 - PREPARACIÓN
- 7 - COMIENZO
- 8 - IRA DEL JEFE / PERDER LA PARTIDA
- 9 - LA OFICINA
- 11 - ACCIONES DEL JEFE
- 12 - LOS INFORMES
- 13 - LOS OBJETOS
- 14 - MODO COMPETITIVO

COMPONENTES



x6 LOSETA DE OFICINA



x3 INFORME



x9 ACCIÓN DEL JEFE



x2 CAFÉ



x3 ANULADOR



x1 INTERNO JEFE



x1 VOS



x1 JEFE



x1 LAXANTE



x1 CONTADOR DE IRA



x1 WHISKY



x1 VENA



x1 MANUAL

INTRODUCCIÓN (QUE SEA BREVE)

“Qué semana de m!rd@”, pensás con la mirada perdida. (Lunes 08:23 am - Tu escritorio)

Es entonces que suena tu celular: “Voy para allá”, mensajea tu jefe.

En un subidón de adrenalina, decidís escaparte. Pero no sin antes comprar el silencio de tus compañeros.

¡Es hora de actuar!

OBJETIVO



Deberás imprimir y repartir los informes que tus colegas necesitan antes de poder huir por completo. ¡No pierdas el tiempo! Cuanto más demores, más furioso se pondrá el jefe.



S.R.L

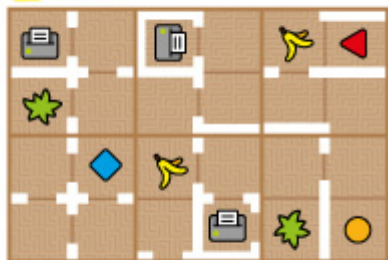
Nivel 4



Nivel 5



Nivel 6



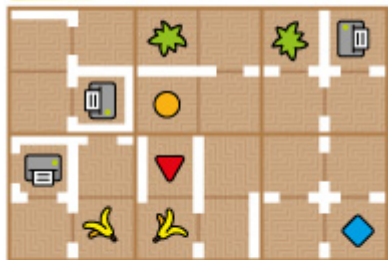
Nivel 7



Nivel 8

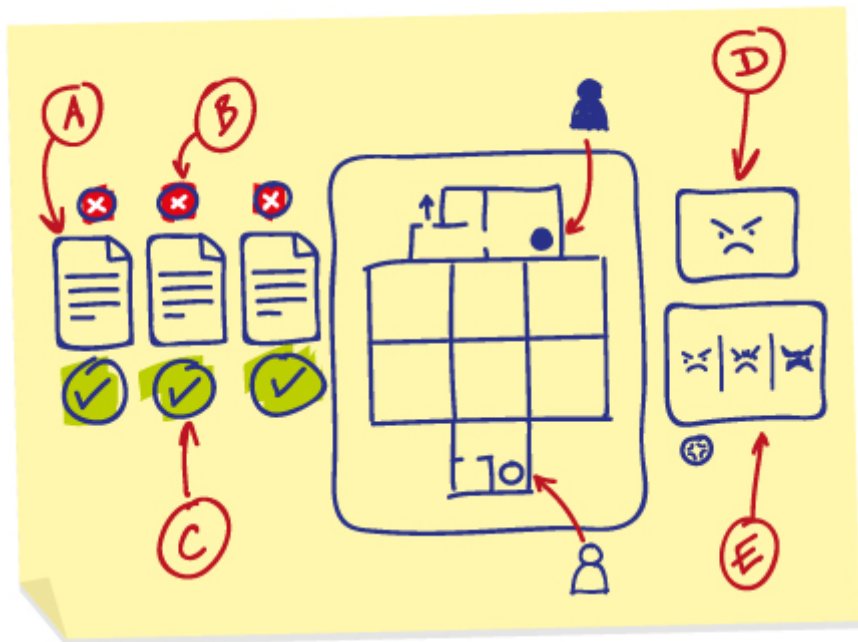


Nivel 9



MULTINACIONAL

S.A.



Mezclá los 3 **informes** con el color boca abajo y colocalos a la izquierda del tablero, uno al lado del otro (A). Colocá un anulador para cada informe (B).

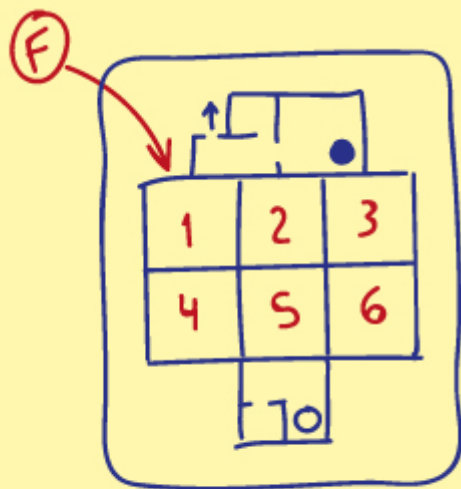
Mezclá los 5 **objetos** y descartá dos. Colocá un objeto abajo de cada informe (3 en total) (C).

Mezclá las **acciones del jefe** y colocalas a la derecha del tablero (D). Debajo de éstas, el control de ira del jefe (E).

Colocá la **ficha de jugador** (blanco) en el icono blanco del tablero, y la **ficha del jefe** (negro) en el icono negro del tablero. ¡Listo!

Si querés jugar en una oficina aleatoria, formá una pila con las 6 **losetas de oficina** con el piso elegido hacia arriba y mezclalas (mientras lo hacés podés rotarlas).

Sacá de a una loseta y colocalas (ahora sin rotarlas) en el centro del tablero, **respetando el orden del gráfico (F)**. ¡Se ha formado una oficina!



Si te queda obstruido el acceso a la salida por alguna loseta, rotala hasta abrir el paso.

COMIENZO DEL JUEGO

Cada ronda consta de **3 fases** que deberán realizarse **en el siguiente orden**:



Fase de movimiento

Avanzá **dos casilleros (no menos)**.

Podés volver sobre tus pasos.

No podés mover en diagonal ni atravesar paredes ni pasar por encima de tu jefe.



Fase de persecución

Mové la ficha del jefe 1 casillero hacia tu ficha. **De presentarse una duda definir el movimiento respetando el siguiente orden de prioridad:**



Fase de acción del jefe

Sacá una acción y mové la ficha del jefe según indique la misma.

PROBLEMAS DE CONTROL DE IRA DEL JEFE

Las rondas se repetirán hasta que se acabe el mazo de acciones del jefe. Cuando esto suceda, se mezclará nuevamente, y a partir de la siguiente ronda **el jefe aumentará su nivel de ira: mueve un casillero extra siempre que avance hacia vos.**



Usá la vena y el contador de ira del jefe para marcar la cantidad de pasos que puede realizar.

LEVEL UP!

Llegará a mover como máximo 3 casilleros.

PERDER LA PARTIDA

La partida se pierde si te agarran con las manos vacías, es decir que llegue a tu mismo casillero y no tengas un informe que justifique tu sueldo (“¡Me das ahora mismo ese papelito y volvés a tu puesto!”).
(ver pág. 12)

LA OFICINA



Salida

Es donde tenés que llegar una vez que entregues los informes. También es donde fuma el jefe.



Tu escritorio

Es donde empezás el lunes. Sí, te pusieron al lado del baño.



El escritorio del jefe

Es donde empieza el jefe. Al lado está su baño.



Baño

Es a donde cada uno va a hacer sus necesidades. Vos al tuyo, el jefe al suyo.



Impresora

Acá imprimís los informes. No es necesario terminar tu turno en ella para usarla, podés pasar por encima y seguir tu camino.



Compañeros

Tenés que entregarle un informe a cada uno para poder salir. A cambio te van a dar un objeto, además de no delatarte. Sentís lo mismo por ellos que por las impresoras.



Planta

Es un buen lugar para esconderse. Si terminás tu turno en una planta, el jefe no se moverá en su fase de persecución (pero sí con sus acciones).



Café

Es la base de tu existencia en la oficina. Cuando pases por un café podés mover 2 casilleros más (si te quedaban movimientos al llegar a un café y lo usás, se pierden). El café es gratis en la oficina: tomá los que quieras, pero no podés tomar el mismo café dos veces en un turno.



Cáscara de banana

Si la pisás perdés un movimiento, a menos que empieces o termines un turno en ella.

ACCIONES DEL JEFE



Las acciones permiten al jefe moverse **automáticamente** hacia distintos lugares de la oficina.

¡Nunca mires la pila de descarte! Hay que recordar qué salió.

El jefe va a:     (x1 clu)

Colocá al jefe en el escritorio correspondiente.

El jefe va al baño  (x1)

Colocá la ficha del jefe en su baño.

El jefe sale a fumar  (x2)

Colocá la ficha del jefe en la salida.

¡El jefe se acerca!  (x2)

Se mueve como en la fase de persecución (cantidad de casilleros según su nivel de ira).

¡Incluso si estás en una planta!

INFORMES

Al pasar por una impresora, volteá uno de los informes revelando el color y símbolo. Colocá un anulador



sobre la impresora: ésta no puede volver a usarse. Para entregarlo deberás pasar por el escritorio indicado. Al lograrlo, agarrá la recompensa y colocá el informe entregado al norte del tablero.

Podés tener más de un informe en mano antes de entregarlos.



Si el jefe te atrapa teniendo uno o más informes en mano, elegí uno y colocalo nuevamente boca abajo en la zona izquierda del tablero. Reactivá la impresora más cercana al encuentro (en caso de equidistancia entre impresoras, elegí la que mejor te quede). Por último colocá tu ficha en tu escritorio y la del jefe en el suyo.

OBJETOS RECOMPENSA



Podés usarlos **únicamente en tu fase de movimiento**, antes, durante o después de moverte.



Café

Te permite mover 2 casilleros extras.

Cuidado: si tomás 3 (contando los de la oficina) en una misma fase de movimiento, terminarás el turno en tu baño.



Whisky

Podés mover en diagonal durante el turno en que lo uses, **pero no atravesar puertas**.

Cuidado: Si te tomas un café se te va el efecto del whisky.



Laxante

Colocá tu ficha en tu baño.

¡Podés salvarte si te arrinconas el jefe!



Interno del Jefe

Hacés un falso llamado a la oficina del jefe. Colocá su ficha en su escritorio.

MODO COMPETITIVO



Para jugar el modo competitivo necesitarás dos ejemplares de Lunes.

Armado

Cada jugador replica el armado original del juego pero elige la disposición de la oficina de su oponente de manera secreta. En este modo sólo utilizarán 1 mazo de acción del jefe.

Condiciones de victoria (el mejor de 3 partidas)

Se consagrará ganador quien salga primero de la oficina, o quien permanezca en juego cuando el oponente sea atrapado sin informes en mano.

Comienzo del juego

Comienza la primer partida quien haya tomado café más recientemente. La siguiente la comenzará quien haya perdido en la anterior.



Rondas

1) Fase de movimiento:

El jugador que comienza realiza sus 2 movimientos y luego lo hace el oponente.

2) Fase de persecución:

En orden opuesto, cada jugador moverá la ficha del jefe de su oponente según su criterio.

3) Fase de acción del jefe

Se develará una acción del jefe que impactará igual para ambos.

Informes

Los informes los verá únicamente quien los consiga, permaneciendo ocultos al oponente.

Objetos

Los verá únicamente quien los consiga, quedando ocultos al oponente. Además, podrán ser usados tanto en la ficha del jugador como en el jefe de su contrincante.

Objetos en el jefe

Café: permite mover 1 casillero extra.

Whisky: permite realizar uno de los movimientos en diagonal, exceptuando el paso por puertas.

Laxante: envía al jefe a su baño.

Interno del jefe: envía el jefe a su oficina.



CRÉDITOS

CREADO POR:
JULIÁN TUNNI & AIBEL NASSIF

DISEÑO GRÁFICO / ARTE:
JULIÁN & EDUARDO TUNNI

BLIND TESTING:
FEDERICO DE LASALLE / IVÁN KOCHÉ
DAMIÁN BUDAKIAN / CRISTIAN PERALTA
LUIS F. GARCÍA / NACHO SESMA / JO MURÚA

CORRECCIONES *cc!!!*
MAURO POLETTI / YADIR NASSIF

AGRADECIMIENTOS
GRACIAS HACEN LOS MONOS



GAMES

SEGUINOS
EN INTERNET



SUPERNOOBGAMES.COM

