

MIÉRCOLES

CRIATURAS Y EXCLUIDOS

MN
XY

REGLAMENTO

SD
GAMES

Cuando por casualidad acabas en la biblioteca de la Belladonna, tu insaciable curiosidad te conduce hacia los numerosos libros que abarrotan las estanterías que te rodean.

Pasas rápidamente de un libro a otro, ojeando las páginas sobre distintos tipos de excluidos y criaturas. Pero, de repente, un pequeño libro te llama la atención.

Su título: *REGLAMENTO: Criaturas y excluidos*.

Cuando lo sacas con cuidado de la polvorienta estantería, varias cartas caen al suelo. Parece que se trata de un antiguo juego de cartas sobre criaturas y excluidos míticos. Rápidamente, abres el reglamento y comienzas a leer...



Objetivo del juego

Las partidas de *Miércoles* se desarrollan en 5 rondas. El jugador con **menos** puntos al final de la quinta ronda será el ganador. El objetivo de cada ronda es jugar y deshacerte de tus cartas de la manera más rápida y estratégica posible para que no te queden puntos en la mano.

Contenido

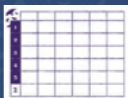
42 cartas de excluido



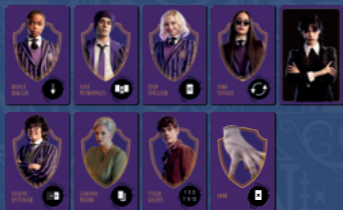
6 cartas de ayuda



1 bloc de hojas de puntuación



9 cartas de personaje



1 tablero de excluidos



1 tablero de personajes



1 Cosa de madera



Si te falta algún componente o te ha llegado defectuoso, escríbenos a info@playsdgames.com o a través de nuestra web playsdgames.com.

Preparación de la partida

Coloca el tablero de excluidos y el de personajes sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Coloca el tablero de personajes con la cara morada bocarriba. Baraja las cartas de personaje y las cartas de excluido por separado. Coloca la pila de cartas de personaje bocabajo en el hueco izquierdo del tablero de personajes. Reparte las cartas de excluido según el número de jugadores de la siguiente manera:

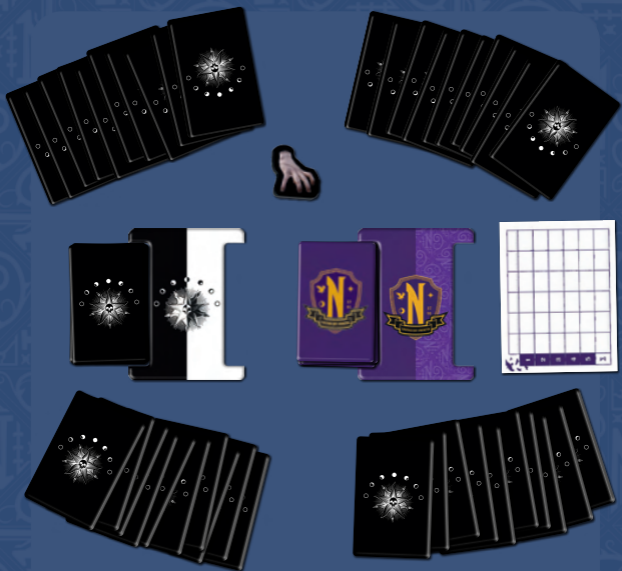
2 jugadores:	10 cartas de excluido
3 jugadores:	10 cartas de excluido
4 jugadores:	10 cartas de excluido
5 jugadores:	8 cartas de excluido
6 jugadores:	7 cartas de excluido

Coloca las demás cartas de excluido en el hueco del lado negro del tablero de excluidos. Se trata de la pila de juego oculta. Si no quedan cartas de excluido después de repartir las cartas, la pila de juego oculta no tendrá ninguna carta.

***IMPORTANTE** Solo puedes tomar tus cartas y consultar tu mano cuando cada jugador haya recibido sus cartas.*

Coloca la Cosa de madera a un lado, lista para usarse. Explicaremos su función más adelante (consulta la página 11). Coloca el bloc de hojas de puntuación a un lado para llevar la cuenta de los puntos. ¡Que comience el juego!

El juego incluye 6 cartas de ayuda. Estas cartas explican brevemente lo que hacen las cartas de personaje y de excluido.



Ejemplo: En una partida de 4 jugadores,
cada uno recibe 10 cartas de excluido.

Si queréis jugar al modo experto de
Miércoles: Criaturas y excluidos (consulta la
página 18), coloca el tablero de personajes
con la cara negra bocarriba.



Cómo se juega

El primer jugador que coloque 1 carta de valor 1 (Normi) en el lado blanco del tablero de excluidos (la pila de juego) comienza la ronda. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

IMPORTANTE Si ningún jugador tiene una carta de valor 1 en la mano, empezará la ronda el jugador más joven con la carta que quiera.

En tu turno, puedes jugar 1 carta de excluido de tu mano poniéndola en la parte superior de la pila de juego (consulta el apartado «Excluidos con efectos» de la página 14 para ver los efectos de las cartas especiales). El número de la carta jugada debe ser **superior** al número de la carta en la parte superior de la pila de juego, a menos que la carta de personaje indique lo contrario. Después de jugar la carta de excluido, el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

IMPORTANTE El número que juegues no puede ser igual al número que se haya jugado previamente, pero no importa lo superior que sea tu número.



Pasar un turno

Si no puedes o no quieres jugar una carta de excluido, siempre tienes la opción de saltarte tu turno y pasar. No jugarás ninguna carta de excluido y el turno pasará al siguiente jugador de la ronda.

IMPORTANTE En tu siguiente turno, puedes elegir volver a pasar o jugar tu turno.

Cuando todos los jugadores hayan pasado de forma consecutiva, mueve la pila de **cartas de excluido** jugadas a la pila de juego oculta. A continuación, dale la vuelta a la primera **carta de personaje** y activa su efecto. El efecto se aplica a todos los jugadores. Consulta la página 10 para obtener una descripción del efecto de todas las cartas.

A continuación, el último jugador que haya jugado una carta de excluido juega 1 carta de excluido de su elección y la partida continúa.



LA PILA DE JUEGO OCULTA

Las cartas de excluido del lado negro del tablero de excluidos se denominan «pila de juego oculta». No puedes robar ni mirar las cartas de la pila de juego oculta y tampoco puedes cambiar el orden de las cartas de excluido durante la partida.



Sin cartas en la mano

Cuando no te queden cartas de excluido en la mano, tu turno se salta de manera automática. Eso no significa que hayas dejado de jugar, puesto que algunas cartas añaden cartas de excluido a tu mano y deberás jugarlas y deshacerte de ellas de la manera habitual.

***IMPORTANTE** Si no tienes cartas de excluido cuando el juego requiera que juegues una, como al comienzo de una ronda, no ocurre nada y el turno pasa al siguiente jugador.*


Final de la ronda

Una ronda puede terminar de varias maneras:

- Si se le da la vuelta a la carta de Miércoles (consulta la página 10).
- Si un jugador descarta 4 copias de valor 10 (Hyde) de su mano (consulta la página 17).
- Si solo queda 1 jugador con cartas en la mano.

Cada jugador sumará los números de las cartas que le queden en la mano y el resultado será su puntuación de esa ronda. Anotad esos puntos de penalización en la hoja de puntuación. Los jugadores a los que no les queden cartas en la mano obtendrán 0 puntos esa ronda.

A continuación, baraja otra vez por separado todas las cartas de personaje y de excluido y comenzad una nueva ronda de la misma manera que al comienzo de la partida.



	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4		
1	0	17	0	0		
2						
3						
4						
5						
Σ						

Final de la partida

La partida termina al final de la ronda 5 y es el momento de averiguar quién ha sido más inteligente que sus oponentes. Sumad los puntos de cada jugador en la hoja de puntuación. El jugador con menos puntos gana la partida.

Cartas de personaje

Cada carta de personaje tiene un efecto único que cambia las condiciones de juego para todos los jugadores. Cuando el juego requiera que le des la vuelta a una carta de personaje, deberás aplicar su efecto de inmediato. El efecto se aplica a todos los jugadores. Los efectos de los personajes permanecerán activos hasta que todos los jugadores hayan pasado consecutivamente. A continuación, la carta de personaje actual se dejará a un lado y se le dará la vuelta a una nueva carta de personaje. Eso significa que, en cada momento, solo habrá 1 carta de personaje activa.

***IMPORTANTE** Las cartas de personaje que ya se hayan usado se retiran de la ronda.*



MIÉRCOLES ADDAMS

La ronda termina de inmediato.

La carta de excluido 13 evita este efecto (consulta la página 16).



COSA

El último jugador en jugar una carta de excluido elige 1 carta de excluido de la pila de juego oculta y coloca a la Cosa de madera sobre ella. Las cartas de excluido con el mismo número que esa carta quedarán bloqueadas y no se podrán jugar durante el resto de la ronda. La Cosa de madera permanecerá sobre esa carta hasta el final de la ronda, aunque se le dé la vuelta a una nueva carta de personaje. Los jugadores a los que solo les queden cartas de excluido con el número bloqueado en su mano, podrán mostrarlas y descartarlas directamente en su turno.

IMPORTANTE Cosa no bloquea los efectos de 3x6 (Vidente), 4x10 (Hyde) y 4 (Cambiaformas)



TYLER GALPIN

A partir de ahora, solo se podrán jugar cartas de excluido impares. Es decir, solo podréis jugar las cartas de 1 (Normi), 3 (Yeti), 5 (Gorgona), 7 (Sirena), 9 (Hombre lobo) o 13.



YOKO TANAKA

A partir de ahora, los turnos se jugarán en el sentido contrario a las agujas del reloj. Solo se volverá al orden de turno normal cuando se active una nueva carta de personaje.



ENID SINCLAIR

A partir de ahora, solo se podrán jugar parejas de cartas de excluido (2 cartas de excluido con exactamente el mismo valor).

IMPORTANTE Los efectos de las cartas nunca se activan 2 veces.



BIANCA BARCLAY

A partir de ahora, las cartas de excluido se deberán jugar de mayor a menor. Es decir, el valor de las cartas de excluido que se jueguen siempre deberá ser inferior (en vez de superior) al de la carta jugada previamente.



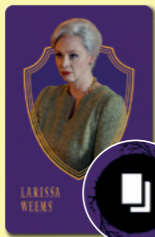
EUGENE OTTINGER

A partir de ahora, siempre que un jugador pase de turno, deberá robar la primera carta de la pila de juego oculta y añadirla a su mano. Si no quedan cartas de excluido en la pila de juego oculta, este efecto se ignora.



AJAX PETROPOLIS

A partir de ahora, solo se podrán jugar cartas de excluido que se salten al menos un número. Es decir, no se podrán jugar cartas cuyo número sea consecutivo al de la última carta jugada (el 1 no puede seguir al 0, ni el 2 al 1, etc.)



LARISSA WEEMS

A partir de ahora, se podrán jugar cartas con el mismo valor unas sobre otras. Esto permite repetir números. *IMPORTANTE* Aun así, solo se puede jugar 1 carta por turno.

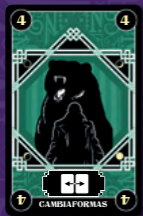
Cartas de excluido con efectos.



1 (Normi): Juega esta carta al comienzo de la ronda para ser el jugador inicial. Hazlo rápido, porque es posible que otros jugadores también la tengan.



2 (Sin rostro): Juega otra carta y colócala sobre la carta de valor 2. Esto es obligatorio. Si no te quedan cartas en la mano o no puedes jugar una carta de tu mano, ignora este efecto.



4 (Cambiaformas): Toma 1 carta de la mano del jugador que elijas y entrégale 1 carta distinta de tu mano. Esto es obligatorio. Si no te quedan cartas en la mano después de jugar la carta de 4, ignora este efecto.

IMPORTANTE Puedes barajar tus cartas antes de que un jugador te quite una carta.



7 (Sirena): Elige 1 carta de excluido de la pila de juego oculta y añádela a tu mano. Esto es obligatorio. Si no quedan cartas en la pila de juego oculta, ignora este efecto.

IMPORTANTE No puedes tomar una carta que esté bloqueada por Cosa (consulta la página 11) y tampoco puedes cambiar el orden de las cartas de excluido de la pila de juego oculta.



S (Vampiro): Elige a otro jugador. Ese jugador tomará la primera carta de excluido de la pila de juego oculta y la añadirá a su mano. Esto es obligatorio. Si no quedan cartas en la pila de juego oculta, ignora este efecto.



13: Esta es la carta de excluido más importante del juego. Si se le da la vuelta a la carta de Miércoles mientras la carta de 13 sea la última carta jugada, Miércoles se vuelve a barajar en la pila de personajes boca abajo. Seguid jugando la ronda de la manera habitual, empezando por el jugador que haya jugado la carta de valor 13. En ese momento no habrá ninguna carta de personaje activa.

***IMPORTANTE** Si no quedan más cartas de personaje, coloca a Miércoles boca abajo como la única carta de la pila.*

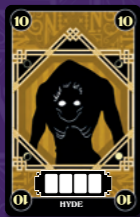
EFFECTOS DE COLECCIONES

Algunas cartas de excluido tienen efectos que solo se aplican cuando completas una colección. Cuando hayas completado una colección, puedes mostrar las cartas correspondientes a tus oponentes y colocar toda la colección sobre la pila de juego oculta para activar su efecto. Ese turno, no podrás jugar ninguna carta.

IMPORTANTE También puedes jugar estas cartas de excluido por separado, pero, en ese caso, no se activará su efecto especial.



3×6 (Vidente): Mira la pila de personajes bocabajo y coloca a Miércoles en el orden que quieras, incluida la primera de la pila. No puedes cambiar el orden de las demás cartas.



4×10 (Hyde): La ronda termina de inmediato.

IMPORTANTE Si tienes otras cartas en la mano, seguirás sumando puntos por ellas.

MODO EXPERTO

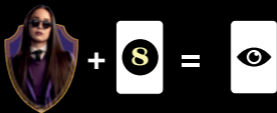
En esta variante, cada una de las 5 rondas tiene su propio «efecto de ronda», que se activará de inmediato cada vez que se juega 1 carta de excluido concreta mientras esté activa 1 carta de personaje concreta.



Deja todas las cartas de personaje a un lado. No se activarán más cartas de personaje durante el resto de la ronda.



Retira a Miércoles de la pila de personajes y vuelve a barajar la pila. La ronda continuará sin que Miércoles esté en la pila de personajes.

RONDA 3:

Todos los jugadores deberán jugar esta ronda con sus cartas de excluido a la vista.

IMPORTANTE No obstante, puedes barajar tus cartas y presentarlas bocabajo cuando algún jugador vaya a quitarte una carta.

RONDA 4:

Mira las cartas de la pila de personajes y coloca a Miércoles en el orden que quieras (puedes colocarla en la parte superior de la pila). No puedes cambiar el orden de las demás cartas. Esta acción la realiza el jugador que haya jugado la carta del 9.

RONDA 5:

Cada jugador entregará todas las cartas de excluido de su mano al jugador de su derecha. El orden de turno seguirá siendo el mismo.

IMPORTANTE En esta ronda, se puede jugar una carta de valor 10 (Hyde), a pesar del efecto de la carta de personaje de Tyler.

MODO POR EQUIPOS

En esta variante, competiréis unos contra otros por equipos. Formad equipos con el mismo número de jugadores y utilizad 1 columna de la hoja de puntuación para cada equipo. Cada jugador seguirá jugando de manera individual, así que es recomendable que los miembros de un mismo equipo no se sienten uno al lado del otro. Los jugadores podrán compartir información sobre las cartas de su mano, pero no podrán mostrarlas. Al final de la ronda, se sumarán los puntos de los miembros de cada equipo.

IMPORTANTE La partida se jugará hasta que solo quede 1 jugador con cartas en la mano (como siempre), a menos que la ronda termine de alguna de las otras maneras indicadas en las reglas normales.



8-99



2-6



30



Familiar

Síguenos en:



@playsdgames



© 2024 SD Games

c/Montsià 9-11 P.I Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona (España)
www.playsdgames.com

Traducción: Hi-Fi Words

Adaptación gráfica: Vitamina Disseny

Editor: Toni Serradesanferm

Director editorial: César Sánchez



© 2024 MNKY Entertainment. Desarrollado y producido por MNKY Entertainment. Todos los derechos reservados. Ningún elemento de este juego se puede reproducir sin el consentimiento previo por escrito de MNKY Entertainment. MNKY Entertainment ha publicado este juego con sumo cuidado y no aceptará ninguna responsabilidad por los posibles errores o ambigüedades de su publicación que puedan resultar en daños y perjuicios.

ADVERTENCIA Peligro de asfixia. No apto para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas. Los componentes del juego pueden variar respecto a las imágenes usadas en este reglamento.

WEDNESDAY © 2022 MGM Television Entertainment Inc. WEDNESDAY es una marca registrada de Tee and Charles Addams Foundation. © 2024 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. Todos los derechos reservados.

MGM

MNKY
ENTERTAINMENT