

ACLARACIONES

Sabemos que muchos de los elementos que aparecen en las listas podrían variar, sea por una cuestión de notación o de fuentes consultadas. Utilizamos fuentes oficiales o de organismos reconocidos cuando fue posible. Y en última instancia utilizamos nuestro criterio personal.

La aceptación de una respuesta como correcta queda a cargo de los jugadores. Ej.: si se escribe *Efectos Especiales* y en la respuesta figura *Efectos visuales*, apelamos al sentido común y el criterio de los jugadores de la mesa para decidir si es correcta.

Con respecto a las notaciones, optamos por el nombre que creímos más pertinente a la consigna de la lista siendo algunas veces el nombre oficial y otras veces el nombre por el cual es popularmente conocido.

Este juego se imprimió en septiembre de 2015, por lo que las respuestas son a esta fecha.

AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias Tute por las ilustraciones, Christian Argiz por el diseño.

Juana Torino, María Magalhaes, Nati Negueruela, Tini Ochoa, Valeria Amerikaner, Andi Salcedo, por los datos. A Belén Martínez Estrada por el baúl para la foto. A la Doctora No (la máquina de impedir) por todos los temas legales. Marianela Dino por la buena onda. A Tani. Y a @vivoenchalone por su ayuda con preguntas de El Erudito.

Gracias a todos los jugadores que nos mandan mails y nos ayudan a mejorar los juegos.

Y gracias especialmente a todos nuestros amigos que lo probaron y jugaron (no los nombramos por que seguro nos vamos a olvidar de alguno).

**Si te gustó por favor recoméndalo,
que somos jóvenes y no tenemos plata para publicidad.**

**Si querés conocer nuestras novedades buscanos en facebook/JuegosMaldon
(y poné like que todavía tenemos muy pocos...)**

REGLAMENTO



“¡Oh, memoria, enemiga mortal de mi descanso!”

Un juego para el que sabe de todo un poco



www.maldon.com.ar



CONCEPTO GENERAL

“El Memorioso” es un juego de mesa para dos o más participantes; se puede jugar de forma individual o en equipos. Combinando memoria y agilidad mental, los jugadores tratarán de escribir todos los elementos de las listas que puedan recordar o deducir para conseguir ganar la partida.

CONTENIDO

448 tarjetas de listas / 4 blocks / 4 lápices / 1 sacapunta / 10 fichas “x2” (*duplico*) y “/2” (*divido*) / 1 reloj de arena

DINÁMICA DEL JUEGO

1 “Todo de un poco” (*recomendada para jugar en equipos*)

Antes de comenzar la partida todos los equipos deben tener sus fichas “x2”, “/2”, papel y lápiz. En la mesa se disponen un pilón de listas y el reloj de arena.

El equipo con el jugador más joven de la mesa saca una lista del pilón y la lee en voz alta (e.j: “21 Países de Centroamérica”). El jugador a su izquierda da vuelta el reloj de arena y da comienzo a la primera ronda.

Cada equipo deberá intentar escribir el máximo de elementos de la lista antes que termine el tiempo que marca el reloj de arena. El número máximo de elementos que puede anotar cada equipo es el número que aparece en la lista.

Una vez que el tiempo se agote, cada equipo leerá los elementos de su lista, comenzando por quien sacó la lista del pilón. Toda respuesta correcta vale 1 punto, más 1 punto extra por cada equipo de la mesa que no la haya anotado. Ej: si son cinco equipos en la mesa, y tres no anotaron la palabra Costa Rica, esa palabra tendrá un valor de 4 puntos (1 por ser correcta + 3 por la cantidad de equipos que no la anotaron). Toda respuesta incorrecta valdrá – 1.

Si un equipo termina de escribir todos los elementos de la lista antes que termine el tiempo puede cantar *Memorioso* y dar por terminada la ronda. Si este equipo tiene todos los elementos de la lista correctos, su puntaje en esa ronda valdrá doble. Si tiene al menos una respuesta incorrecta, su puntaje en esa ronda valdrá la mitad.

Importante: Cada lista tiene en su enunciado el número de elementos que la componen. Si un equipo termina el turno con más elementos anotados en su hoja de los que dice el enunciado, deberá tachar los elementos extra del principio de la lista. Ej.: Si la lista dice “21 países de Centroamérica” y algún equipo anota 23 países en su lista, deberá tachar los dos primeros elementos de su lista antes de contabilizar los puntos.

Final del juego

El puntaje al que hay que jugar depende de la cantidad de equipos que haya en cada partida. Una buena guía es poner 25 puntos por cada equipo. Por lo que se jugará a 50 si son dos equipos, 75 si son tres, 100 si son cuatro, etc.



2 “Un poco de Todo” (*recomendada para jugar individualmente*)

Antes de comenzar la partida todos los jugadores deben tener papel y lápiz. En la mesa se dispone: un pilón de listas, el reloj de arena y los números del uno al cuatro (estos sirven para marcar las listas).

En cada turno se sacan al azar cuatro tarjetas de listas y sin leerse, se colocan al lado de cada una de las tarjetas número.

Se da vuelta el reloj y se da por comenzada la ronda. Los jugadores deben escribir cuatro elementos de cada lista (sólo cuatro, si escriben más, esa lista no se les contabilizará). Si consiguen escribir cuatro elementos de las cuatro listas, pueden cantar *Memorioso*, canto que da por terminada la ronda. En el caso que el jugador que haya cantado *Memorioso* tenga todas sus respuestas correctas, su puntaje en esa ronda valdrá doble. En el caso de tener al menos una respuesta incorrecta, su puntaje en esa ronda valdrá la mitad (redondeando para arriba). Si un jugador canta “*Tutti Frutti*” en vez de *Memorioso* su mano quedará anulada.

Toda respuesta correcta vale 1 punto más 1 punto por cada jugador de la mesa que no la haya anotado. Ej.: si son 5 en la mesa, y 3 no anotaron la palabra Costa Rica de la lista 21 Países de Centroamérica, esa palabra tendrá un valor de 4 puntos (1 por ser correcta + 3 por la cantidad de jugadores que no la anotaron).

El juego incluye números del 1 al 9 para poder adaptar esta versión del juego a la cantidad de listas que los jugadores determinen.

Final del juego

El puntaje al que hay que jugar depende de la cantidad de jugadores que haya en cada partida. Una buena guía es poner 40 puntos por cada jugador. Por lo que se jugará a 80 si son 2 jugadores, 120 si son 3, 160 si son 4, etc. Otra manera de jugar es poniendo un límite de rondas a jugar; ganará entonces el jugador con mayor puntaje acumulado en las seis rondas.

Cantos: x2 y /2

Cada equipo comenzará la partida con dos cantos: *duplico* y *divido*, sólo hay una ficha de cada canto por equipo por partido. Estos podrán utilizarse una vez leído el enunciado de la lista, antes de comenzar a escribir los elementos. No se podrán utilizar dos cantos iguales cantos sobre el mismo equipo.

Doblo (x2): Una vez que finalice de contar sus puntos, estos valdrán doble.

Divido (/2): Deberá señalar a que equipo le realiza el canto. Una vez que finalice de contar sus puntos el equipo elegido deberá dividirlos por dos (redondea para arriba).

GANADOR

El ganador tendrá derecho a jactarse del título de “Memorioso/a” por tres días consecutivos desde que haya terminado la partida en la cual salió ganador. Si se jugará alguna partida en esos tres días, en la que el no resultara ganador, perderá este derecho.

