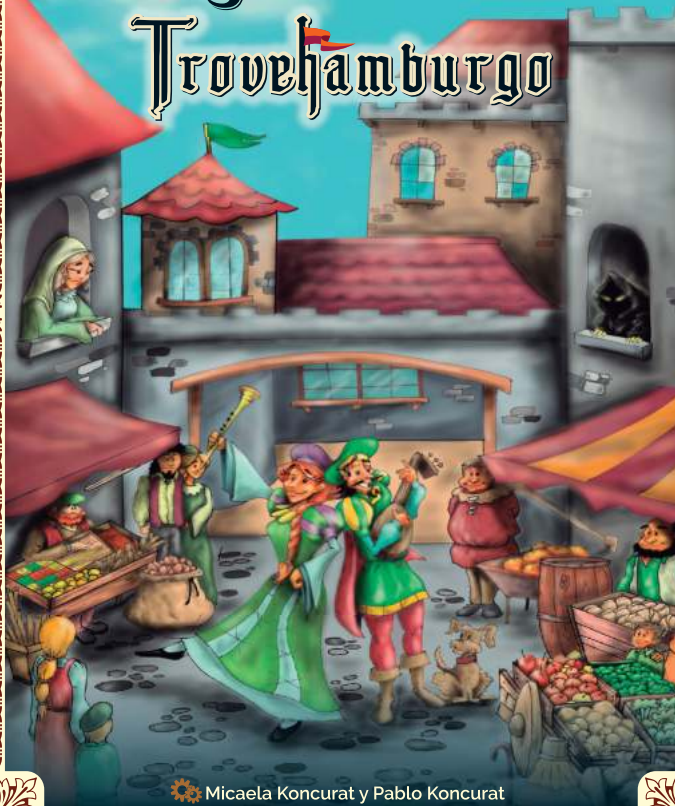


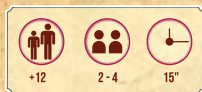
COLORIDO
JUEGOS

Reglamento Trovehamburgo



Micaela Koncurat y Pablo Koncurat

Trovehamburgo



**Un juego de imaginación, relatos y memoria.
Deberás asumir el papel de un Trovador o Juglaresa
y relatar las historias de Trovehamburgo.
En este reino encontrarás a los personajes y lugares
más asombrosos, tus relatos no serán olvidados.**



Contenido



8 cartas de personajes



72 cartas de historia



12 cartas de estilos de relato



28 monedas



1 carta resumen de acciones



1 laúd marcador

Resumen y Objetivo del juego

Es un juego narrativo, donde los jugadores deben construir historias en función de las cartas que se van poniendo a la vista. En cada ronda, un jugador asume el rol de Trovador y efectúa el primer relato. Posteriormente, los demás jugadores por turno, crean sus relatos y evocan las cartas anteriormente utilizadas para el relato inicial. A medida que revelan las cartas en forma correcta, van obteniendo monedas. Ganará la partida, el jugador que llegue a obtener \$10 en monedas.

Preparación de la partida

a. Se barajan las **cartas de historia**, y se separan 25 cartas que conformarán el mazo para la partida. Las **cartas de historia** restantes son devueltas a la caja, ya que no serán utilizadas en la partida.

b. Se barajan las **cartas de estilos de relato** y se colocan formando un mazo boca abajo.

c. Se separan las **cartas de personajes** en función de la cantidad de jugadores y se mezclan. Las **cartas de personajes** sobrantes son devueltas a la caja, ya que no serán utilizadas en la partida.

Personajes Cantidad de jugadores

	2	3	4
 TROVADOR	✓	✓	✓
 TRASECHADORA	✓	✓	✓
 GOLIARDO	✓	✓	✓
 JUGLARESA	✓	✓	✓
 MINISTRIL		✓	✓
 LIRÓFARA		✓	✓
 CAZURRO			✓
 BARDO			✓

d. Se colocan las 28 **monedas** en la mesa que conformarán la banca.

e. El último jugador en contar una historia recibe la **carta de personaje** de Trovador, el **laúd marcador** y la **carta resúmen de acciones**. Este jugador, a su vez, debe repartir una **carta de personaje** al resto de los jugadores. Las **cartas de personajes** se conservan boca arriba y a la vista.

Desarrollo del juego

La partida se desarrolla por rondas que se dividen en las siguientes fases:

1. Funciones del Trovador

IMPORTANTE. El punto **a.** se omite durante la primera ronda de juego.

a. Reparte a cada jugador una **carta de personaje**:

Cada uno la deja sobre la mesa boca arriba y a la vista.

ACLARACIÓN. La función de Trovador la cumplirá el jugador que reciba aleatoriamente la carta de Trovador.

Si dicha carta no saliera, sigue en tal función el jugador que posea el laúd, quien a su vez, deberá efectuar las acciones del personaje que le toque en la ronda.

b. Reparte una **carta de historia** boca arriba a los jugadores cuyos personajes la requieran (Goliardo y Trasechadora, ver “Cartas de Personajes”) de tal modo que todos los jugadores puedan ver esas cartas. Luego, los jugadores que recibieron dichas cartas las nombran en voz alta para que los demás jugadores sepan de qué cartas se tratan y las colocan frente a sí boca abajo. Es posible que en una ronda no haya ningún personaje que solicite **cartas de historia**.

c. Coloca las cartas de historia boca abajo conformando una fila o columna, 5 cartas de historia para la ronda inicial y 4 para las siguientes, cruzando las historias (ver “Cruzar historias”).

d. Revela 1 carta de estilo de relato. Estas cartas tienen la función de enriquecer el relato y hacerlo a la vez más divertido.

El Trovador gira una de estas cartas que afectará a toda una ronda, debiendo la totalidad de los jugadores respetar el estilo al efectuar su relato. Para partidas más simples pueden dejarse de lado estas cartas.



Ejemplo. Distribución de los componentes del juego en una partida de 3 jugadores.
Primera ronda.

e. Inventa y relata la historia inicial incluyendo las cartas de historia. Para ello, debe girar las cartas de historia de a una, y continúa con su relato, incluyendo a dicha carta a medida que les da vuelta. Antes de girar la carta siguiente, debe volver a dejar boca abajo a la carta cuyo relato ya efectuó.

La historia inicial se realiza sin contar el tiempo.

2. Efectos de las cartas de personajes

Una vez finalizado el relato de la historia inicial efectuado por el Trovador, los jugadores que tengan cartas de personajes que alteren el relato realizan el efecto, siempre siguiendo las agujas del reloj. Los personajes que alteran el relato son Trasechadora, Goliardo, Juglaresa y Lirófara (ver “Cartas de personajes”).

Las **cartas de historia** descartadas por la Trasechadora, Goliardo y Lirófara, son devueltas al final del mazo de la partida.

3. Relatos de los jugadores

El jugador ubicado a la izquierda del Trovador, será el primero en crear un relato y luego será el turno de los demás jugadores siguiendo las agujas del reloj. El jugador que realizó la función de Trovador participará de la ronda contando historias, al igual que los demás jugadores.

IMPORTANTE. Los relatos de cada jugador tienen un tiempo límite (ver “Reloj - Tiempo”), en el cual debe tratar de adivinar la mayor cantidad de cartas de historia posibles.

En cada turno, el jugador debe relatar una nueva historia a su elección, no es necesario repetir la historia anterior contada por los otros jugadores.

Debe adivinar cada carta, comenzando por la primera. Debe mencionar en su relato la **carta de historia** antes de verla, para que todos los jugadores puedan saber la carta que pretende adivinar. Un jugador no puede avanzar en su relato si no adivina la carta actual. Una vez finalizado el relato sobre una carta, debe observarla en secreto y, si la ha adivinado, procede a girarla dejándola a la vista de todos y continúa contando la historia, siguiendo el orden de las restantes cartas. En el caso de que no adivine de qué carta se trata, perderá su turno y comenzará el del siguiente jugador. Una vez adivinadas todas las cartas del relato, termina la ronda.

Cada jugador al iniciar su turno debe realizar un relato de todas las **cartas de historia** dadas vuelta previamente y luego de la **carta de historia** que pretende adivinar. No puede pasar directamente a adivinar la carta sin realizar el relato previo, el cual puede variar de acuerdo a lo que considere cada jugador.

El jugador continúa relatando su historia hasta que:

- Falla en adivinar una carta: pierde el turno, sigue el jugador ubicado a su izquierda.
- Se le acaba el tiempo: pierde el turno, sigue el jugador ubicado a su izquierda.
- Termina de girar todas las cartas de la historia: finaliza la ronda.

Ejemplo. Es el turno de Juan, acciona el reloj y comienza su historia diciendo: “Había una vez un unicornio blanco...”. Observa sólo él la carta, y efectivamente es la carta de **unicornio**. La deja a la vista de todos y sigue con su relato, diciendo “...que trotaba por el **bosque**...”, nuevamente observa la carta y como es la carta del **bosque** la gira y continúa relatando: “...hasta que llegó a un claro, y observó un movimiento extraño, que hizo detener su marcha. Se trataba de un **dragón** que se interpuso en su camino...”. Al observar la carta, advierte que no es la carta de **dragón**, sino que es la carta de **punte**. Al equivocarse, deja la carta boca abajo (evitando que el resto de los jugadores sepan cuál es). Acciona el reloj y continúa el turno del siguiente jugador.



Ejemplo de las **cartas de historia** adivinadas por Juan.

Es ahora el turno de María, quien debe relatar todas las cartas que ya se encuentran a la vista antes de adivinar las **cartas de historia** boca abajo. Comienza su relato: “Había una vez un **unicornio**, que paseaba por un **bosque**, y quería atravesar un río por lo que estaba buscando un **punte**...”. Las cartas de **unicornio** y **bosque** ya se encontraban a la vista ya que fueron reveladas por Juan. María observa la carta boca abajo y como es la carta de **punte**, la gira y la deja a la vista continuando con su relato: “Al atravesarlo, observó temeroso la sombra de un **dragón**...”. Observa la carta boca abajo, y como es la carta de **dragón**, la gira dejándola al descubierto y continúa relatando: “...que volaba muy alto persiguiendo un **águila**”. Al observar la carta, verifica que se trata del **águila**, por lo que la gira, quedando al descubierto todas las **cartas de la historia**. Se procede a la puntuación de los jugadores y concluye la ronda.



Ejemplo de las **cartas de historia** adivinadas por Juan y María, terminando la ronda.

IMPORTANTE. Al mirar la carta de historia lo debe hacer solo el jugador que relata y, si falla, no debe girarla ni decir de qué carta se trata, ni dar pistas de la misma, puesto que el jugador siguiente deberá adivinarla. Si el jugador exhibe la carta de historia a los demás jugadores o menciona de qué carta se trata, perderá \$1 en moneda por cada carta que ha revelado que deberá pagar a la banca. Lo mismo sucederá si gira una carta de historia y la revela antes de contar el relato de las cartas previamente descubiertas. Las cartas de historia incorrectamente reveladas quedarán a la vista, debiendo continuar el siguiente jugador.

Ejemplo. Clara se encuentra relatando la historia y dice: “En un reino muy lejano había un **castillo**...”. Observa la carta y como efectivamente es la carta de **castillo**, la deja a la vista y continúa: “...en el cual vivía un **guerrero** muy valiente...”. Observa la carta, comprueba que es la carta del **guerrero** y la pone a la vista. Continúa con la tercera carta y dice: “... que emprendió un largo viaje para enfrentar al **ogro**...”. Observa la carta y comprueba que no es la carta de **ogro**, sino que es la carta de **sirena**.

Entonces, en vez de dejarla boca abajo, la descubre o bien dice de qué carta se trata. En ambos casos, sufrirá una penalización de \$1 en moneda y pierde su turno. Luego es el turno de Juan que omite relatar las cartas de **castillo**, **guerrero** y **sirena** que ya están reveladas, pasando directamente a empezar su relato a la cuarta carta. En este caso también perderá \$1 en moneda, además del turno.

Los jugadores sin monedas no pagan las penalizaciones.

RELOJ - TIEMPO

Aplicación de Trovehamburgo

El juego contiene un código QR para descargar una aplicación que facilitará el control del tiempo de la narración en el turno de cada jugador. El reloj de la aplicación funciona como un reloj de arena, el cual se va girando entre turno y turno, delimitando su tiempo.

descargalo en



o en www.coloridojuegos.com.ar

La historia inicial que narra el Trovador la efectúa sin control del tiempo. A partir de allí, al comenzar el jugador a su izquierda a crear el relato, se acciona el reloj y se le otorgan inicialmente 30 segundos para realizar el mismo.

Apenas el jugador falle en adivinar una carta, se debe accionar nuevamente el reloj y comienza el turno del siguiente jugador, que debe adivinar cuántas cartas pueda en el tiempo restante y así sucesivamente.

Si el tiempo se agota, automáticamente se acciona nuevamente el reloj de la aplicación y continúa jugando el siguiente jugador.

Otras modalidades de control del tiempo

-El tiempo puede controlarse también con un reloj de arena de 30 segundos, el cual se irá girando sucesivamente entre turno y turno.

-Para partidas más simples, puede jugarse otorgando a cada jugador 30 segundos para relatar y adivinar las cartas de la historia o bien hacerlo sin reloj.

4. Puntuación

Una vez que todas las cartas de historia han sido reveladas, ha finalizado la ronda y se procede a otorgar el puntaje a los jugadores.

Cada jugador cobrará \$1 en moneda por carta adivinada. A excepción del Bardo (ver: “Cartas de Personajes”). Los jugadores que han utilizado las cartas de personajes de Trovador y Ministril cobran \$1 en moneda de la banca por sus funciones. El jugador que ha utilizado la carta de personaje Cazurro le robará \$1 en moneda al jugador más rico.

ACLARACIÓN. Puede suceder que un jugador al pretender adivinar una carta y verla en secreto, haya fallado y vuelve a ponerla boca abajo y luego todos los demás jugadores también fallen llegando nuevamente su turno. Esta carta, que ya la ha visto anteriormente, también puntuará \$1 en moneda.



Ejemplo de puntuación. Partida de 3 jugadores. Primera ronda.

5. Condiciones de victoria

El juego termina cuando un jugador llegue o supere \$10 en monedas o cuando se acaben las cartas del mazo de la partida (cuando no se puedan seguir armando historias). En ambos supuestos, el jugador con mayor cantidad de monedas será el ganador.

En caso de empate, compartirán la victoria.

Cruzar historias

Para la primera ronda, se utilizan 5 **cartas de historia** boca abajo, para las siguientes se toman solo 4 **cartas de historia**. Se ubican cruzando una de las **cartas de historia** ya existentes en la mesa y se comienza el relato. Al llegar a la carta descubierta (de la historia anterior), el Trovador realiza el relato de la misma y la gira al igual que las demás, dejando la misma boca abajo.

Pueden cruzarse varias historias, no hay restricciones, siempre y cuando las cuatro cartas nuevas crucen una historia anterior.

No pueden acoplarse, deben cruzar.



CRUZAR HISTORIAS

NUEVA HISTORIA
SE COLOCAN LAS
CARTAS DE HISTORIA
CRUZANDO CON UNA DE
LAS CARTAS ANTERIORES.

HISTORIA ANTERIOR
TODAS LAS CARTAS
ADIVINADAS QUEDAN
A LA VISTA.





Ejemplo de cómo se pueden cruzar las **cartas de historia**. Cuarta ronda.

IMPORTANTE. Mientras más historias se crucen, más difícil y larga será la ronda.



ACOPLAR HISTORIAS



NUEVA HISTORIA
EL JUGADOR COLOCA LAS
CARTAS DE HISTORIA
ACOPLÁNDOSE A LA
HISTORIA ANTERIOR EN
VEZ DE CRUZAR.

HISTORIA ANTERIOR

Cartas de personajes

Permiten al jugador alterar el relato del Trovador o tener una habilidad especial.



Trovador: Toma el laúd marcador y la carta resumen de acciones. Tiene a su cargo la dirección de la ronda. Debe entregar a los jugadores cuyos personajes lo requieran (Trasechadora y Goliardo) una **carta de historia** a la vista de todos los jugadores. Debe colocar las **cartas de historia** para el relato boca abajo sobre la mesa. Elige en las rondas siguientes dónde cruzar la historia. Realiza el relato inicial de la ronda. Queda a cargo del control del tiempo y/o manejo del reloj de la aplicación. Por todas estas tareas cobra \$1 en moneda y el reconocimiento de los demás jugadores.



Trasechadora: Amplía el relato incluyendo en cualquier orden, a elección del jugador, 1 **carta de historia** del mazo previamente otorgada por el Trovador.



Goliardo: Cambia 1 **carta de historia** del relato a su elección, por otra del mazo de **cartas de historia** previamente otorgada por el Trovador.



Juglaresa: Selecciona 2 cartas de historia del relato del Trovador y las intercambia entre sí alterando el relato.



Ministril: Debe acompañar el relato inicial del Trovador con música acorde. Se aconseja un suave aplauso, golpes rítmicos sobre la mesa, etc. Se pueden utilizar los sonidos que se encuentran en la aplicación. Al finalizar la ronda, cobra \$1 por su aporte musical.



Lirófara: Extrae 1 carta de historia del relato a su elección, reduciendo el mismo.



Cazurro: Roba \$1 en moneda al jugador que más monedas posea. Si hay varios jugadores con igual fortuna, elige a quién robarle.



Bardo: Debe adivinar 1 carta de historia que le indique el jugador a su derecha. Para ello, dice de qué carta se trata y la mira en secreto, y si la ha adivinado cobra \$2 en monedas dejándola a la vista. Si falla, debe dejarla boca abajo y siguen jugando los restantes jugadores. Luego de efectuada la acción, el Bardo deja de participar en dicha ronda.

Agradecimientos

Agradecemos a todas aquellas personas que participaron en el testeo del juego y aportaron grandes ideas y relatos. Especialmente a Ale, Joaco, Facu, Guada y Santi por su dedicación y compromiso.

A Martín Oddino por sus aportes para la redacción del reglamento. A los profesionales de la salud de la Fundación INTI por su colaboración e interés.

Créditos

Autores: Micaela Koncurat y Pablo Koncurat.

Ilustración: Rafael Amelotti.

Diseño Gráfico: Luis Proserpio.

Aplicación: Emanuel Rubio.

Editado por Coloridojuegos (2023).

Coloridojuegos es una marca registrada. Todos los derechos reservados.

www.coloridojuegos.com.ar

