

# LA MORADA MALDITA



Reglamento

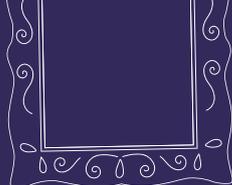


En la pequeña villa de Rocabrillante, su habitante más rico y longevo ha dejado toda su herencia... ¡al pueblo!

En su testamento, dejó escritas las siguientes palabras:

He escondido mi más preciada colección de piedras preciosas por toda mi mansión. El primer domingo tras mi muerte, se abrirán las puertas de mi morada y podrán tener acceso a todas las gemas que fui coleccionando en mis viajes. Pero cuidado, existe una exótica joya morada que nadie podrá llevarse. Quien se atreva a tocarla, quedará maldito. Y, por si fuera poco, el resto se verá hechizado por el poder de esa mágica joya que conseguí hace tantos y tantos años.

M.M.



¿Eres capaz de encontrar más gemas que los demás? ¿Podrás sobreponerte a los peligros de las maldiciones y hechizos de la morada maldita?

3



Un juego de Sergio Ortiz,  
con ilustraciones  
de Isaac Murgadella

Nº jugadores: 2-6  
Edad: a partir de 7 años  
Duración: 20 minutos

## Componentes



100 cartas de reto



Dorso



65 gemas



9 cartas a doble cara:  
maldiciones y eventos



1 joya morada maldita  
(¡cuidado al tocarla!)



## Objetivo del juego

Conseguir **el mayor número de puntos** completando los retos de las cartas con las gemas necesarias a lo largo de varias rondas.

## Preparación

Se colocan las 65 gemas boca arriba extendidas sobre una superficie de tal manera que queden todas a la vista. Se coloca la joya morada en el centro. Se mezclan las **cartas de reto** y se reparten según el número de participantes:

Para 2 y 3 participantes: 5 cartas  
Para 4, 5 y 6 participantes: 4 cartas

Las cartas se colocan, sin mirarlas, delante de cada participante en una fila, boca abajo, una al lado de la otra.

Se mezclan las **cartas de maldición/evento** y se ponen **5** con el evento a la vista, o **4 en partidas de 5 y 6 participantes**, a un lado de la superficie de juego (ver "La maldición de la joya morada" y "Variante con eventos"). Estas cartas indican el número de rondas que se jugarán en la partida (**5 rondas para 2-4 participantes** y **4 para 5-6 participantes**). El resto de las cartas se devuelven a la caja.

¿Preparados para buscar gemas?



Ejemplo  
de preparación  
para 4 participantes

## Cómo se juega

En cada ronda el grupo completo juega **al mismo tiempo**. La persona de más edad cuenta en voz alta: **"3, 2, 1, ¡por las gemas!"**, y todos los participantes dan la vuelta a la primera carta de su fila, **empezando por la izquierda**.

Cada carta muestra un reto y cada participante tendrá que **buscar una gema que cumpla las condiciones de ese reto** (ver "Los retos"). Cuando encuentre la gema, la colocará sobre la carta, le dará la vuelta a la segunda carta y así sucesivamente hasta completar todas. **Sólo está permitido usar una mano**.

**Si la gema que se quiere tomar no está disponible, la persona podrá tomar en su lugar una gema redonda**. Pero hay que tener cuidado porque, si al final de la ronda, se comprueba que la gema sí estaba disponible, se considerará un reto fallido.

La primera persona que consiga completar todos los retos colocando las gemas sobre las cartas, toma la joya morada y la ronda termina inmediatamente.



### Comprobación de los retos

Empezando por la persona que tomó la joya morada, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, se comprueba si las gemas que se han tomado son correctas. La persona deja a un lado cada carta completada correctamente, formando un montón de retos conseguidos. Serán puntos al final de la partida. Cada reto incorrecto se descarta de la partida, devolviéndose a la caja (no eres digno de esas gemas, ¡desaparecen de las manos!).

**Importante:** Las gemas sólo se devuelven al centro de la mesa, una vez que el grupo **completo** haya comprobado sus cartas de reto, no antes.

**Los retos que no se hayan completado se colocarán debajo de la joya morada como botín para la siguiente ronda**. La persona que tome la joya morada en la siguiente ronda, se llevará ese botín, si no ha cometido ningún error. En caso de que haya tomado alguna gema errónea, el botín se deja en el centro, aumentando ronda tras ronda.

En el caso de que la persona que haya tomado la joya morada tenga todos los retos correctos y no haya botín (como sucederá en la primera ronda), esa persona robará **2 cartas del montón de cartas de reto como premio** y las añadirá a su montón de retos conseguidos.



### La maldición de la joya morada

Antes de empezar la siguiente ronda, la persona que tomó la joya morada (independientemente de que todos sus retos fueran o no correctos) recibe una carta de maldición por tocarla. Esa maldición sólo tendrá efecto durante la siguiente ronda. Es decir, cuando se acabe la siguiente ronda, debe descartarse la carta de maldición. Sólo la persona que tomó la joya morada la ronda anterior tendrá una carta de maldición frente suyo. En la última ronda, la persona que tome la joya morada no se verá afectada por una carta de maldición.

### Las maldiciones



#### ¡Hinca el codo!

La persona con esta carta debe jugar con el codo pegado a la mesa sin levantarlo. Debe tomar las gemas con esa mano. Si alguien detecta que separa el codo de la mesa, deberá devolver la gema que estaba tomando al centro. El codo se podrá arrastrar por la mesa.

#### ¡Manos atadas!

La persona con esta carta debe poner sus manos detrás de su espalda, como si estuviera atado. Deberá estar así y buscar las gemas con la mirada. Sólo podrá mover una mano cuando encuentre la gema con la mirada. Después de colocarla y levantar la siguiente carta, deberá volver a poner su mano detrás.



#### ¡Tres veces maldición!

Después del "3, 2, 1, ¡por las gemas!" que indica el inicio de la ronda, la persona debe levantarse y, alejándose de la mesa, tendrá que gritar: "¡Maldición, maldición y tres veces maldición!". Luego volverá a sentarse y comenzará a jugar.

## Avaricia

La persona tendrá una carta de reto más. Por lo tanto, jugará con 6 cartas mientras el resto jugará con sus 5 cartas de reto como siempre (una carta menos en partidas de 5-6 participantes).



### Giro inesperado

Cada vez que la persona consiga un reto deberá levantarse, dar una vuelta a la silla y volver a sentarse.



### ¡Toma!

Cuando el participante consiga un reto debe aplaudir y gritar "¡Toma!". A medida que consiga más retos, más aplausos. Es decir, primer reto, un aplauso y un "¡Toma!", segundo reto, dos aplausos y un "¡Toma!", y así sucesivamente.



### Vista doble

Una vez completados todos los retos, la persona deberá volver a completar el reto que más puntos otorgue (en caso de que haya varios, la persona elige). Aún puede tomar la gema redonda si no estuviera la gema del reto.

## Damas y caballeros

Antes de tomar una gema, la persona tendrá que anunciarlo, dando la descripción de la gema. Ejemplo: "Damas y caballeros me dispongo a tomar la gema verde y morada con 5 lados".

## Todos bendecidos... ¡menos tú!

El grupo, salvo la persona maldita, juegan con todas sus cartas de reto boca arriba y pueden completar sus retos en el orden que quieran.



## Comienzo de una nueva ronda

Después de comprobar los retos, devolver las gemas al centro y tomar la carta de maldición, se reparten nuevas cartas de reto a cada participante y comienza una nueva ronda. El jugador "maldito" hace la cuenta atrás para empezar.



## Final del juego

**El juego termina después de 5 rondas** (4 si juegan 5 o 6 personas). Cada participante cuenta los puntos de sus cartas de reto conseguidas (en las esquinas de las cartas) **y el que más puntos tenga será el ganador**. En caso de empate, gana el que más cartas de reto tenga. Si continúa el empate, se comparte la victoria.

## Variante con eventos

En la preparación, al poner las cartas de maldición boca abajo **se verá boca arriba un evento, que afectará al grupo completo durante esa ronda**. Después, cuando se robe la carta de maldición, se descubrirá un nuevo evento. ¡Así, cada ronda de juego será distinta!

**Los eventos son acumulativos con la maldición y sólo habrá un evento por ronda.**

### Los eventos

#### Arrastrando gemas

Las personas deben tomar las gemas con un dedo, arrastrándolas hasta la carta. Una vez que la gema toque la carta se podrá tomar para ponerla encima.



#### Gemas que caen del cielo

Las personas deben colocar las gemas sobre las cartas, dejándolas caer desde la vertical. La gema debe caer boca arriba y quedar totalmente dentro de la carta. Si no es así, repite la acción.



#### ¡Choca esos 5!

Cada vez que una persona consiga un reto deberá pedir a algún rival que le choque la mano. Esas dos personas no podrán seguir jugando hasta que no choquen los cinco.





### Me gustan tus gemas

Cada participante tiene que completar los retos del participante de su izquierda. Al terminar un reto, también dará la vuelta a la siguiente carta y al final de la ronda puntuará por esos retos, no por los que tiene delante.

### ¿Quién ha apagado la luz?

Se juega con todas las gemas boca abajo. Al buscar, se puede dar la vuelta a las gemas, pero si no es la que se busca, se debe dejar de nuevo boca abajo.

### ¡Yujuuu!

Cada vez que una persona complete un reto, tendrá que levantar los brazos y gritar: "¡Yujuuu!".

### Las gemas queman

Las personas deberán coger las gemas con los dos dedos meñiques y llevarlas así hasta las cartas.

### ¿Qué gemas eran?

Antes de empezar la ronda, las personas podrán mirar sus cartas de reto, intentarán memorizarlas y las volverán a dejar boca abajo en fila. No podrán volver a mirarlas. Después, se hace la comprobación como siempre.

### Poseídos por Pirita

Pirita era la perrita del dueño de la mansión. El grupo completo deberá hacer de "Piri" (como le llamaba su dueño) buscando y oliendo las gemas. Cuando encuentren una, tendrán que ladrar 2 veces de felicidad.



## Los retos



Tomar una gema del color indicado.



Tomar una gema con los dos colores indicados.



Tomar una gema del color y la forma indicadas.



Tomar una gema del color indicado que encaje en la silueta mostrada.



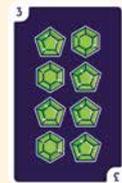
Tomar una gema de cualquier color que encaje en la silueta mostrada.



Tomar una gema de cualquier color con el número de lados indicado por la cifra.



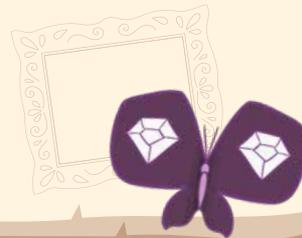
Tomar una gema de cualquier color con el número de lados que resulte de la suma o resta indicada.



Tomar la gema más veces repetida. Ejemplo: en esta carta hay más pentágonos que hexágonos.



Tomar dos gemas de cualquier color que encajen en las dos siluetas mostradas.



## Logros malditos

Marca los logros conseguidos y pon tu nombre y la fecha:



Gana una partida maldecido todas las rondas

///



Gana una partida sin estar maldecido ni una sola vez

///



Gana una partida sin utilizar gemas redondas

///



Gana una partida por desempate

///



Gana 3 partidas seguidas

///



Gana una partida sin conseguir un botín

///



Juega a La Morada Maldita en el trabajo o en el colegio

///



Juega a La Morada Maldita al aire libre

///



Participa u organiza un torneo de La Morada Maldita

///



Comparte una foto de tu mejor partida en redes.

///



Editado para Chile por  
Fractal Juegos  
Villarrica 565, Providencia,  
Santiago, Chile.  
[www.fractaljuegos.com](http://www.fractaljuegos.com)



Editado por:  
Mercurio Distribuciones  
C/ Venus, 2 Nave 31, 28936  
Móstoles (Madrid)  
[www.mercurio.com.es](http://www.mercurio.com.es)