



Tú y tus amigos habéis encontrado un viejo ordenador en el desván con un montón de pistas y anotaciones. ¿Seréis capaces de descryptar todas las contraseñas que lo protegen en el tiempo límite?



COMPONENTES

- 16 cartas de posición: (con "0" por el otro lado).
- 18 cartas de puntuación.
- 56 cartas de Temas/Letras*
- 24 fichas.
- 1 reloj de arena de 15 segundos.

* Hay una carta doble "Q/K" y algunas letras (W, X, Y, Z...) no están porque no se usan en todos los idiomas pero hay 1 carta en blanco para que añadáis la que echéis más de menos e inventéis un tema nuevo.

PREPARACIÓN

- Los jugadores se reparten en dos equipos. En caso de ser impares, que los que tengan menos experiencia formen el equipo más numeroso.
- Colocad en la mesa las 16 cartas de posición formando 4 filas en orden: "1", "2", "3" y "+". Si quereis jugar una partida más avanzada, voltead una carta como máximo por fila para mostrar el lado "0".
- Mezclad bien el mazo de Temas/Letras, sin que ninguna carta cambie de cara, y colocad un montón de 5 cartas a la derecha de cada una de las 4 filas de posiciones con la cara de tema visible.
- Cada equipo escoge un color, recibe las 12 fichas y las 9 cartas de puntuación que colocan con el resultado <00> (decenas y unidades).

- Dejad el reloj de arena al alcance de ambos equipos y ya estáis listos para comenzar. El equipo inicial será el que tenga menos jugadores y en caso de igualdad, lo hará el equipo que sume menos años en total.

COMIENZO DE RONDA

Un jugador cualquiera, que no sea del equipo inicial, cogerá la primera carta de tema de cada montón y la llevará, dándola la vuelta, a la izquierda de cada fila para que se vea la cara con la letra. Inmediatamente dará la vuelta al reloj. Los jugadores del equipo inicial disponen de **15 segundos** para decir todas las palabras que puedan sobre los 4 temas y que incluyan la letra asociada en determinadas posiciones.



- La palabra debe empezar por la letra de la fila.
- La palabra debe incluir la letra de la fila en segunda posición y **no antes**.
- La palabra debe incluir la letra de la fila en tercera posición y **no antes**.
- La palabra debe incluir la letra de la fila en cuarta posición o **más y no antes**.
- La palabra no debe incluir la letra de la fila.

Cada vez que un jugador diga una palabra, colocará una ficha sobre la carta de posición que haya utilizado siempre que no tenga ya otra ficha colocada. En cuanto el tiempo termine, el equipo rival lo anunciará en voz alta y se intercambian los papeles. El equipo que buscaba palabras se encarga de dar la vuelta al reloj y el otro equipo podrá decir palabras sobre las posiciones que no tengan ficha encima.



PALABRAS DUDOSAS

Si al decir una palabra, un rival considera que no es correcta, deberá desplazar la ficha que colocó el equipo activo sobre el “?” de esa carta para indicar que hay que debatir sobre ella al final de la ronda. Es importante que no se interrumpa el turno para explicar el error y se espere al final de la ronda. Solo se pueden poner en duda las palabras dichas en un mismo turno, así que hay que ser rápidos.



RESPUESTAS CON MÁS DE UNA PALABRA

Puede haber respuestas, como los nombres propios, que estén formadas por más de una palabra: “Torre Eiffel”, “Puerto Rico”, “Los Ángeles”, “Harry Potter”. Si tienen la letra en más de una palabra, podrías colocar una ficha en varias cartas de posición a la vez.



RESPUESTAS VÁLIDAS EN MÁS DE UN TEMA

Si una misma palabra tiene las letras adecuadas y es válida para varios temas, podrías colocar una ficha en varias cartas de posición a la vez.

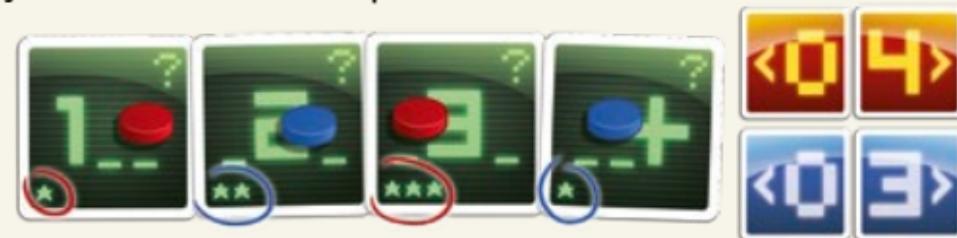


FINAL DE RONDA

La ronda termina cuando estén ocupadas todas las posiciones o cuando ningún equipo haya podido decir una palabra en dos turnos consecutivos. En ese momento se procede a debatir todas las fichas colocadas sobre “?”. Si el equipo de la ficha tenía razón y la respuesta es válida, el equipo que lo puso en duda perderá 1 punto. Si la respuesta no era válida, el equipo de la ficha debe retirarla y perderá 1 punto.

PUNTUACIÓN Y NUEVA RONDA

Ahora se procede a puntuar cada carta de posición y a retirar las fichas. Los equipos sumarán las estrellas impresas y marcarán ese resultado en decenas y unidades con sus cartas de puntuación.



El equipo que tenga menos puntos será el que comience la nueva ronda (en caso de empate, comenzará el equipo que no empezó el turno anterior).

El equipo rival traslada y voltea la carta superior de los 4 temas usados para mostrar una nueva letra y, a la vez, desvelar un nuevo tema. Todo estará listo para comenzar una nueva ronda.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza tras 4 rondas. El equipo con más puntos, habrá descubierto las contraseñas del viejo ordenador y será el ganador. En caso de empate, ¡se echa otra partida!

CONSEJOS

- Antes de empezar a jugar, poneos de acuerdo sobre lo precisas que deben ser las respuestas. Hay categorías que pueden ser ambiguas. El tema “Cocina” podría aceptar respuestas como “Tenedor”, “Huevo”, “Calor”, el cocinero “Arzak” o incluso “MasterChef”.
- Aprovechad los 15 segundos del rival para pensar palabras pero sin dejar de atender los posibles errores que pueda cometer.
- Organizad rápido el equipo para pensar en temas diferentes.
- Recordad que si una palabra tiene más de una vez una letra solo es válida la primera posición donde aparece.
- Intentad resolver cualquier palabra dudosa de forma amistosa. Al fin y al cabo, esto es un juego y es para divertirse.

PASSWORD EXPRESS

- Autor: Roberto Pisonero Trapote
- Desarrollo, ilustración y diseño: Pedro Soto y Manu Palau.
- Reglas: Roberto Pisonero y Pedro Soto.
- Dedicatoria del autor: a Mamá y a Oscar siempre en mi corazón. A mi hija Sandra, de la que aprendo mucho todos los días. Y como queda espacio a Víctor Melo.

