LES SECRETS
de la Tour Eiffel

Es poco decir que Goustave Eiffel era un hombre curioso, tan curioso que nadie sabe dónde ni junto a quién se le ocurrió la idea de consturir una pirámide de metal de 300 metros de altura en el medio de Paris, Francia. ¿En qué situación se encontraba para cranear semejante ícono arquitectónico? ¿qué estaba comiendo en el momento en que tuvo la idea? Quizás las respuestas nos ayuden a entender su excéntrica mente.

Como historiadores profesionales y con la ayuda de este libro que te observa mientras lees este reglamento, será tu labor descubrir qué secretos oculta la creación de la Tour Eiffel...

REGLAMENTO

Objetivo

En Les Secrets de la Tour Eiffel tendrás 4 (cuatro) rondas para descifrar el código secreto antes que los demás Lectores. Contarán con la ayuda del Autor de esta historia, quien a través de cartas surrealistas intentará guiarlos hacia el código correcto para que finalmente podamos descubrir qué llevó a Goustave Eiffel a construir su famosa torre, o más bien ¿Dónde estaba cuando le surgió la idea? ¿Con quién estaba? ¿En qué situación? y hasta qué comieron...

Componentes



60 cartas de autor



12 cartas de comidas



12 cartas de personaje



6 fichas de columna



4 fichas de fila



12 cartas de situaciones



12 cartas de lugares



1 lápiz



4 dados



1 block de anotador de lector



1 block de anotador de autor

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- El último jugador en haber comido un croissant asumirá el rol de ***Autor*** y será el responsable de guíar al resto de los jugadores que serán considerados como ***Lectores*** durante el desarrollo del juego.

- Se disponen en la mesa de manera horizontal las fichas de columna (I,II,II,IV,V,VI). A un costado colocaremos las fichas de fila en el siguiente orden (descendiente): Personaje, Situaciòn, Lugar, Comida.

- Mezcla por separado las cartas de Lectores de Personajes, de Situaciones, de Lugares y de Comidas. Una vez mezcladas coloca seis cartas de cada grupo en fila coincidiendo con los marcadores de fila y de columna. Las cartas de autor se la entregarán al jugador que asuma ese rol.



- Los Lectores toman una hoja del anotador de Lector y un lápiz. El Autor usará el anotador especial de "auteur" para comunicarse con los jugadores y guíar la partida.

- El ***Autor*** toma los dados y coloca frente a él, fuera de la vista de los demás jugadores, el libro (la caja del juego). De esta manera ocultará la información de los dados, su anotador y las cartas de autor.

ATENCION: El Autor no puede hablar en toda la partida salvo para indicar a los Lectores la cantidad de respuestas correctas.
(ver página 6)



- El ***Autor*** lanza los dados formando un código numérico y los colocará en los espacios correspondientes. Recordá seguir el código de colores que determina el orden del código (azul, rojo, amarillo y verde).

Ejemplo de seteo para 4 jugadores (3 Lectores + 1 Autor)



Desarrollo del juego

- Una vez que el Autor haya obtenido el código secreto, podrà observar las cartas de Lector dispuestas en la mesa e identificar las que corresponden a cada uno de los colores de los dados. El dado Azul representa a los Personajes, el dado Rojo a las Situaciones, el Amarillo a los Lugares, y el Verde a las Comidas.
Los dados también nos indicarán el número de columna en la que esta situada nuestra carta clave de cada categoría.

Ejemplo de código secreto



- Comienza el primer turno. El Autor mezcla su mazo de cartas sin verlas y toma las 7 (siete) cartas superiores. A continuación debe elegir 4 (cuatro) de esas cartas y colocar una en cada fila intentando guíar a los Lectores hacia la carta correcta para descifrar el código secreto. Las cartas deben ser colocadas al mismo tiempo.

- Los Lectores, de manera individual y en secreto, completan la primer fila de su anotador con el código que crean correcto. Mientras tanto esta permitido engañar y despistar a los demás lectores.

- Los Lectores irán entregando su anotador al Autor a medida que van terminando su código.













CONSEJO: Mientras tanto, el Autor toma 4 cartas autor de la cima del mazo (total 7) y comienza a pensar para el siguiente turno.

- El Autor ira anotando el código escrito por cada Lector.
Una vez registrado el código de todos ellos, el Autor dirá en voz alta la cantidad de respuestas correctas para cada Lector.



ATENCIÓN: El Autor indica la cantidad de respuestas correctas pero no cual.

- Los Lectores escriben la respuesta del Autor. Si ninguno obtuvo el código correcto, un nuevo turno comienza.

- En este nuevo turno, el Autor repite el mismo proceso agregando 4 cartas autor al lado de las 4 anteriores.



FIN DEL JUEGO

- El juego termina cuando un Lector haya descifrado el código o bien tras 4 (cuatro) rondas de juego. Si aún ningún jugador acertó, los Lectores obtienen una última oportunidad. En este caso, el Autor no entregará ninguna carta y los lectores intentarán descifrar el código secreto. Si un Lector acierta, este es el único en ganar la partida.

- El lector que gane puede ser autor en la siguiente partida.

- El lector ganador escribe dentro de la caja su nombre y el del autor.

- El autor puede contar cómo fue la verdadera historia de cómo tuvo la idea Goustave Eiffel.

- En caso de empate entre 2 o mas Lectores, el jugador que obtuvo más aciertos a lo largo de la partida gana. Si el empate persiste, estos jugadores comparten la victoria.

MODO COOPERATIVO

- En este modo, el o los Lectores y el Autor, jugarán en equipo con un solo anotador.
Los Lectores tiene 4 turnos para adivinar el código secreto del Autor.
Todos ganan o todos pierden.
No es necesario que el Autor utilice anotador.

CRÉDITOS

Reglamento: La board game house
Diseño: Dillon Sol
Autor: Diego Simonet
Ilustrador: Facundo Rodriguez Valsagna

