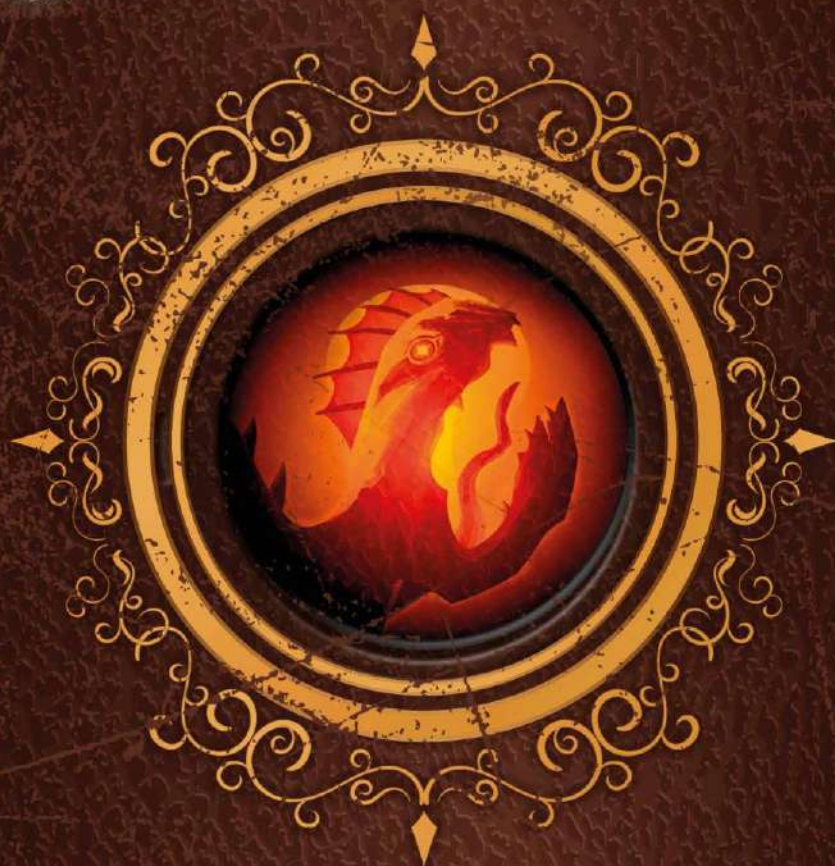


CRYPTID



A GAME BY HAL DUNCAN AND RUTH VEEVERS

ILLUSTRATED BY KWANCHAI MORIYA

Serpientes marinas, yetis, el chupacabra: has estudiado el material de archivo, conectado los puntos, y reunido la escasa evidencia que existe. Estas cerca – pronto todo el mundo conocerá la verdad detrás del CRÍPTIDO.

Te has reunido con un grupo de criptólogos afines para descubrir a esta criatura esquiva, pero la gloria del descubrimiento es un premio demasiado rico como para compartirlo. Sin revelar algo de lo que tu sabes nunca lograrás encontrar a la bestia, pero revelar demasiado hará que tu nombre se olvide enseguida.

EN ESTA CAJA

- 6 Losetas de mapa numeradas
- 4 Piedras verticales (Octógonos)
- 4 Chozas abandonadas (Triángulos)
- 1 Peón
- 5 Conjuntos de fichas de jugador (cubos y discos del mismo color)
- 5 Libros de pistas
- 54 Cartas

VISION GENERAL

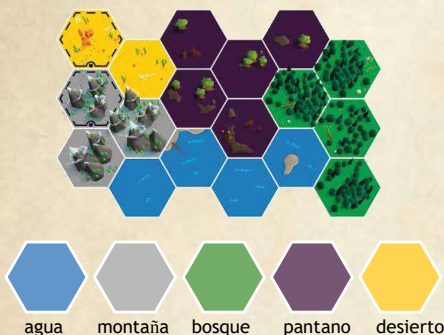
Todos los jugadores sois Criptólogos tratando de ser los primeros en descubrir las pruebas definitivas de un Criptido en las zonas salvajes de Norte América.

A cada jugador se le proporcionará una pista única: una información crucial sobre donde se encuentra la criatura. Cuando se combinan todas las pistas de los jugadores identifican un espacio único en el mapa: el HABITAT de la criatura. La pista de cada jugador indica una zona donde se puede encontrar la criatura, o donde no se puede encontrar, según el terreno y las estructuras en el tablero. Durante el juego se harán preguntas con el objetivo de ir adivinando las pistas de cada jugador. El primer jugador en utilizar correctamente todas las pistas y encontrar el Habitar del criptido será el ganador.

COMPONENTES

EL MAPA

Es el área donde se lleva a cabo la búsqueda y es el centro del juego. Se compone de seis losetas de mapa, divididas en casillas hexagonales. Existen 5 tipos de espacio: desierto, bosque, agua, montaña y pantano. Una esquina de cada loseta muestra un número que se usará en la preparación.



TERRITORIO ANIMAL

Además de tener un tipo de terreno, un espacio puede ser parte de una zona de Osos o de Pumas, como lo indica su contorno.



ESTRUCTURAS

Cada espacio puede contener también una estructura. Hay dos tipos de estructuras: Piedras verticales y Chozas abandonadas. Cada tipo viene en 4 colores: blanco, verde, azul y negro.



PIEZAS DE JUEGO



Cada jugador tiene un conjunto de cubos y discos, que colocaran en el tablero cuando se vean obligados a dar información al resto de jugadores.

Un cubo significa que el espacio NO puede ser el hábitat de la criatura, de acuerdo con la pista del jugador. Solo puede haber un solo cubo en un mismo espacio. **Un disco significa que el espacio podría ser el hábitat de la criatura, de acuerdo con la pista del jugador.** Puede haber varios discos apilados en un espacio. Las piezas nunca se retiran del tablero, a menos que se haya cometido un error en su colocación.

LIBROS DE PISTAS Y CARTAS

El mazo de cartas y los cinco libros de pistas se usan para preparar el juego y asignar las pistas iniciales. Las cartas con borde claro son para las partidas normales y las negras para partidas avanzadas.



1. Numero de Jugadores (3, 4 or 5).
2. Columna de indicios.
3. El borde de la carta indica el nivel.
4. Las filas indican a que libro de pistas y pistas deben acudir los jugadores.

PREPARACIÓN

Cryptid puede jugarse en modo normal o avanzado. El modo normal es la mejor manera de familiarizarse con el juego para los nuevos jugadores y el más indicado para jugadores jóvenes.

El modo avanzado solo tiene dos diferencias con el normal:

1. Los jugadores pueden recibir pistas tanto negativas como positivas, por lo que algunas pistas pueden incluir la frase “el hábitat no está aquí” (*The habitat is not here*)
2. Se usan las 4 estructuras en lugar de 3.

Al principio de la partida, elige un jugador inicial (sugerimos que sea el que configure el mapa), y dale a cada jugador un conjunto de piezas. Ya se use la aplicación o los libros el mapa se construye de la misma manera.

Los números en las columnas de la izquierda y la derecha alrededor del mapa muestran que loseta de mapa se coloca ahí. Mientras que los puntos en cada esquina, indican la rotación de la misma. El punto en la imagen resaltado indica donde encontrar el numero en la loseta.

USANDO LA APLICACIÓN

La manera mas rápida de preparar el juego es guardando las cartas y los libros de pistas y luego seguir las instrucciones en:

www.playcryptid.com

Una vez que todo este preparado y se hayan asignado las pistas, se puede guardar el dispositivo; no se usará durante la partida a menos que un jugador necesite verificar su pista o el grupo solicite un indicio.



USANDO EL LIBRO DE PISTAS

Una vez decidido el modo de partida a jugar (normal o avanzado), baraja las cartas de ese tipo y roba una. La parte superior indica el orden y la rotación de las losetas de mapa para configurar el tablero de juego, y los espacios donde aparecerán las estructuras.

Una vez colocado y verificado se da la vuelta a la carta. En el reverso de la misma se indican las pistas a utilizar. Primero comprueba la columna de la izquierda para ver el número correcto de jugadores, cada jugador en orden debe coger un libro de pistas que coincida con las columnas de los números en esa fila. Busca ese número en el libro de pistas: esta será tu pista para la partida. Mantenla oculta para el resto de jugadores.

JUGANDO LA PARTIDA

El objetivo del juego es identificar correctamente el único espacio en el tablero que puede ser el HABITAT del Críptido. Cada partida comienza con la colocación inicial: El primer jugador debe colocar un cubo en un espacio que NO pueda ser el Habitat, de acuerdo con su pista. El jugador a su izquierda hará lo mismo y así el resto de jugadores hasta que todos hayan colocado dos cubos. **Puedes colocar tus piezas en el mismo espacio donde haya una estructura, pero no se pueden colocar piezas en el mismo espacio que contenga un cubo de otro jugador.** El jugador inicial realiza su primer turno.

En tu turno preguntas a otro jugador o buscaras en un espacio. El turno pasará al siguiente jugador a menos que hayas descubierto el Habitat.

Durante el transcurso del juego los jugadores colocarán cubos o discos en diferentes espacios del tablero. Un cubo significa que ese espacio no podría ser el Habitat, de acuerdo con su pista. Un disco significa que ese espacio podría ser el Habitat, de acuerdo con su pista. La única forma de ganar la partida es encontrar el espacio que contiene el Habitat del críptido.

PRINCIPIOS BÁSICOS

Elijas preguntar o buscar, debes tener en cuenta los siguientes principios básicos del juego:

- Debes de ser honesto en la colocación de tus piezas en el mapa.
- Las piezas nunca se quitan del tablero.
- Nunca puedes interactuar con un espacio que contenga un cubo. Significa que no puedes preguntar, buscar ni colocar ninguna de tus piezas en ese espacio.
- **Si haces que alguien coloque un cubo en tu turno, debes también colocar uno de tus cubos en algún lugar del tablero.** Esto se aplica a preguntar y a buscar.
- Si una de tus piezas ya está en un espacio, no puedes colocar otra pieza en ese espacio.

A veces te verás obligado a dar información al resto de jugadores sobre tu pista. Cuando esto sucede, debes ser honesto en tus respuestas, pero a menudo es posible responder de una manera que pueda confundir al otro jugador o dar la menor información posible. Por ejemplo: si uno de mis cubos ya está en una montaña, puedo poner otro cubo en un espacio de montaña diferente para hacer creer al resto de jugadores que mi pista es “el Habitat no está en las montañas” ‘the habitat is not in the mountains’.



PREGUNTANDO

Para preguntar, coloca el peón en un espacio del mapa y pregunta a cualquier otro jugador: “¿Podría estar aquí la criatura?”. Puedes elegir cualquier espacio para la pregunta, incluso uno en que sepas que no es el Habitat. De hecho ¡a menudo es una buena manera de hacer dudar a los jugadores sobre cuál es tu pista!

El jugador cuestionado debe decir si el espacio podría ser el Habitat, de acuerdo con su pista, colocando un disco o un cubo de su color en el espacio seleccionado, para indicar si la criatura podría estar allí o no. Si colocó un cubo, ahora debes colocar un cubo en un espacio diferente que no pueda ser el Habitat, según tu pista. El turno pasa al siguiente jugador.



BUSCANDO

Para buscar, coloca el peón en un espacio en el mapa que podría ser el Habitat, según tu pista y declara una búsqueda. **Debes inmediatamente colocar uno de tus discos en ese espacio.** Si uno de tus discos ya estaba en ese espacio, debes colocar otro disco en un espacio diferente que podría ser el Habitat de acuerdo con su pista y que no contenga discos.

En el sentido de las agujas del reloj se pregunta a cada jugador si en concordancia con su pista la criatura podría estar allí. Los jugadores deben colocar un disco o un cubo en el espacio, a menos que uno de sus discos ya se encuentre en el espacio, en cuyo caso pasa el turno al siguiente jugador.

Tan pronto como alguien coloca un cubo, la búsqueda se detiene. Nadie más hace su declaración y ahora debes colocar un cubo en un espacio diferente que no pueda ser el Habitat, de acuerdo a tu pista. El turno pasa al siguiente jugador.

Si nadie coloca un cubo, has identificado el Habitat y ganado la partida. Debes disfrutar de la adulación del resto de jugadores antes de comparar las pistas.

HONESTAMENTE

Cryptid deja espacio para el engaño, el juego depende completamente de que todos los jugadores coloquen sus piezas con honestidad. Si esto no cuadra con tu grupo de juego puede que este no sea un juego para ti.

No suele haber errores pero a veces ocurren. Si un jugador se da cuenta de que cometió un error y colocó un disco donde debería ir un cubo (o viceversa) deberá anunciarlo al resto de jugadores en cuanto se dé cuenta.

El jugador que cometió el error cambia su pieza en ese espacio. También deben mover la pieza errónea a otro espacio en el tablero. Esto puede ocurrir durante los turnos de otros jugadores, no solo cuando el jugador que cometió el error es el jugador activo. Por ejemplo: podría haber colocado un disco en un espacio donde debería ir un cubo. Tan pronto como se dé cuenta del error, debe informar al resto de jugadores, colocar un cubo en el espacio y mover el disco a un espacio diferente que podría ser el Habitat de acuerdo con su pista. Recuerda que no puedes colocar ninguna pieza en un espacio que ya tenga una de tus piezas o un cubo de cualquier jugador.

INDICIOS

Si los jugadores están muy atascados, es posible conseguir unos indicios. Debe ser acordado por todos los jugadores o por todos menos uno si se juega a 4 o 5 jugadores. Si se usan las cartas comprueba el número en ella y busca el Indicio en la sección final de este libro de reglas. Si usas la aplicación tan solo sigue las instrucciones.

CONSEJOS ÚTILES

Tres pequeñas cosas que te ayudaran a tener un mejor juego:

- Asegúrate de que todos los jugadores conozcan todos los tipos de pista posibles. Hay una explicación de todos los tipos en este libro, y una lista de cada tipo en los libros de pistas.
- Si ya hay disco de otro jugador en un espacio, apila el tuyo encima de él para que el espacio sea visible.
- Las partidas serán más fáciles si usas lápiz y papel para realizar un seguimiento de la información del resto de jugadores.

PISTAS

Hay varios tipos de pistas posibles, pero todos se relacionan con la distancia de ciertos elementos en el tablero. Algunas pistas especifican que el Habitat debe estar en un tipo de terreno, mientras que otras especifican que el Habitat está dentro de un cierto número de espacios de un tipo de terreno, estructura o zona de animal.

Cualquier elemento en el tablero está a cero espacios de sí mismo. Esto significa que cualquier pista que especifique que el Habitat está dentro de una cierta distancia de un elemento incluye el espacio en el que está el elemento. Por ejemplo: si su pista es “dentro de un espacio de bosque” (*within one space of a forest*), esto incluye cada espacio de bosque y aquellos que toquen a un espacio de bosque.

Los jugadores nunca recibirán pistas idénticas en cada partida.



PISTAS POSIBLES*

1. EL HABITAT ESTÁ EN UN ESPACIO DE UN TIPO DE TERRENO.

Ejemplo: “El Habitat está en el bosque o el pantano. (*The habitat is on forest or swamp*) El jugador conoce que el hábitat está en un espacio de bosque o de pantano, por lo que colocaría discos en esos espacios. El jugador sabe que el hábitat no puede estar en ningún otro tipo de terreno por lo que colocaría cubos en esos espacios.



2. EL HABITAT ESTÁ EN UN ESPACIO O A UN ESPACIO DE UN TIPO DE TERRENO.

El Habitat está en un espacio o a un espacio de un tipo de terreno. Esto incluye el tipo de terreno nombrado

Ejemplo: “El hábitat está en un espacio o aun espacio de desierto” (*The habitat is within one space of desert*) Los espacios de desierto se consideran hábitat. Se colocarían cubos en cualquier espacio que estuviera a dos espacios de desierto.



3. EL HABITAT ESTÁ EN UN ESPACIO DE ANIMAL O A UN ESPACIO DE ESE TERRITORIO.

El Habitat está dentro de un espacio de animal o a un espacio de él.

Ejemplo: “El Habitat esta en un territorio animal o a un espacio de esta” (*The habitat is within one space of either animal territory*) Los espacios dentro de una zona de osos o pumas podrían ser el hábitat, por lo que el jugador colocaría discos en ellos. Cualquier espacio a mas de un espacio del territorio animal no podría ser el Habitat y se colocarán cubos.



* Los hexágonos destacados muestran espacios donde se colocarían discos de acuerdo con los ejemplos.



4. EL HABITAT ESTÁ DENTRO DE DOS ESPACIOS DE UN TIPO DE ESTRUCTURA.

El Habitat está dentro de dos espacios del tipo de estructura especificado (Piedra vertical o Chozo abandonada). Esto incluye el espacio que contiene la estructura. El color es irrelevante para esta pista.

Ejemplo: El hábitat está dentro de dos espacios de una piedra vertical. (*The habitat is within two spaces of a standing Stone*)



5. EL HABITAT ESTÁ DENTRO DE DOS ESPACIOS DE UNA ZONA DE ANIMAL.

El Habitat se encuentra dentro de dos espacios de una zona del animal especificado (Oso o Puma) Esto incluye los espacios que contienen al animal especificado. Para esta pista solo cuenta el tipo de espécimen.

Ejemplo: El hábitat no está dentro de dos espacios desde la zona del oso (*The habitat is not within two spaces of bear territory*) Esta pista dice donde NO puede estar el Habitat. No puede ser ningún espacio que esté dentro de dos espacios de la zona del oso y se marcarían con cubos. Y puede ser cualquier espacio que no sea ese, que se marcaría con discos.



6. EL HABITAT ESTÁ DENTRO DE TRES ESPACIOS DESDE UNA ESTRUCTURA DE COLOR.

El Habitat esta dentro de los tres espacios alrededor de una estructura del color especificado. La pista incluye el espacio de la estructura. El tipo de la estructura es irrelevante en esta pista.

Ejemplo: El hábitat esta dentro de los tres espacios desde una estructura azul (*The habitat is within three spaces of a blue structure*)





INDICIOS

EXISTEN...

1. no *within two spaces* clues
 2. no *within three spaces* clues
 3. no *within two spaces* clues
 4. no clues that mention any animal territory
 5. no *within three spaces* clues
 6. no *within two spaces* clues
 7. no *terrain or terrain* clues
 8. no *within one space* clues
 9. no *within three spaces* clues
 10. no clues that mention desert
 11. no clues that mention forest
 12. no *within two spaces* clues
 13. no *within two spaces* clues
 14. no *within two spaces* clues
 15. no *within three spaces* clues
 16. no *within one space* clues
 17. no *within two spaces* clues
 18. no clues that mention mountain
 19. no clues that mention swamp
 20. no *within three spaces* clues
 21. no *within one space* clues
 22. no clues that mention mountain
 23. no *within three spaces* clues
 24. no *within one space* clues
 25. no *within two spaces* clues
 26. no *within one space* clues
 27. no clues that mention forest
 28. no *within one space* clues
 29. no *within three spaces* clues
 30. no clues that mention water
 31. no clues that mention swamp
 32. no *terrain or terrain* clues
 33. no *within one space* clues
 34. no *within two spaces* clues
 35. no *within one space* clues
 36. no *terrain or terrain* clues
 37. no *within one space* clues
 38. no *within three spaces* clues
 39. no clues that mention water
 40. no *within three spaces* clues
 41. no *within three spaces* clues
 42. no *within two spaces* clues
 43. no *within three spaces* clues
 44. no *within three spaces* clues
 45. no *within one space* clues
 46. no clues that mention water
 47. no *within two spaces* clues
 48. no *within two spaces* clues
 49. no *terrain or terrain* clues
 50. no *within two spaces* clues
 51. no *within two spaces* clues
 52. no clues that mention any type of terrain
 53. no *within two spaces* clues
 54. no *within three spaces* clues
 55. no *within one space* clues
 56. no *within three spaces* clues
 57. no clues that mention desert
 58. no *within three spaces* clues
 59. no *terrain or terrain* clues
 60. no *within two spaces* clues
 61. no *within two spaces* clues
 62. no *within two spaces* clues
 63. no clues that mention forest
 64. no *within two spaces* clues
- 

- 
65. no *within two spaces* clues
66. no *within three spaces* clues
67. no *within two spaces* clues
68. no clues that mention swamp
69. no clues that mention mountain
70. no *within three spaces* clues
71. no clues that mention desert
72. no *within two spaces* clues
73. no *within three spaces* clues
74. no *within three spaces* clues
75. no *within three spaces* clues
76. no *within one space* clues
77. no *within two spaces* clues
78. no *within two spaces* clues
79. no *within three spaces* clues
80. no *terrain or terrain* clues

Thanks to all our playtesters who have endured many less intuitive, and some broken, versions of the game: Steve, Jenni, Max, Charlotte, Matt, Pete, John, Anthony, Dave, Rasmus & many others from Norwich Board Gamers.

Traducción al castellano: Michel Fdez @cadizestocolmo

First published in Great Britain in 2018 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Ruth Veevers & Anthony Duncan, 2018.

This edition © 2018 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved. www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email:

info@ospreygames.co.uk

18 19 20 21 22 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

REFERENCIA RAPIDA

PREPARACIÓN

Coloca el tablero y asigna las pistas usando la aplicación o las cartas y el libro de pistas. Comienza el juego con lo siguiente: el jugador inicial debe colocar un cubo en un espacio del tablero que NO sea el Habitat, en concordancia con su pista. El siguiente jugador hace lo mismo y continua hasta que todos los jugadores han colocado dos cubos. El jugador inicial realiza su primer turno.

TURNOS

En tu turno debes hacer:

PREGUNTAR

Elige cualquier espacio y pregunta a otro jugador si este espacio podría ser el HABITAT. El jugador debe decir que podría ser (coloca un disco) o no (coloca un cubo), en concordancia con su pista.

BUSCAR

Elige un espacio que puede ser el HABITAT en concordancia con tu pista. Cada jugador en el sentido de juego colocará un disco o un cubo. La búsqueda se detiene en cuanto alguien coloque un cubo, si nadie lo hace has Ganado.

PRINCIPIOS BÁSICOS

Elijas buscar o preguntar, debes obedecer lo siguiente:

- Debes de ser honesto en la colocación de fichas en el mapa.

- Las piezas nunca abandonan el tablero.
- Nunca puedes interactuar con un espacio que contenga un cubo. Esto significa que no puedes buscar, preguntar ni colocar ninguna de tus piezas en ese espacio.
- Si haces que alguien coloque un cubo en tu turno, debes colocar también uno de tus cubos. Se aplica tanto a Preguntar como a Buscar
- Si una de tus piezas está colocada en un espacio no puedes colocar otra pieza en el mismo espacio.

TOPOGRAFÍA



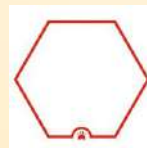
Agua

Montaña

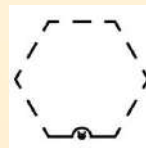
Bosque

Pantano

Desierto



Zona de Pumas



Zona de Osos



Piedras verticales



Choza abandonada