

UN JUEGO DEL VALLE WOMPFEL

Glimmerkreis

Todos sentados. Uno habla. La luz se acerca.

COOPERATIVO

2-6 PERSONAS

A PARTIR DE 8 AÑOS

15-25 MINUTOS

~8 MIN DE RECORTE

POSICIÓN



Mork ●

El primer Wompfel. Tranquilo, redondo y sorprendentemente atento.

de pronto simplemente está ahí

COORDINACIÓN



Rixa ☺

La de la sonrisa ancha. Roja intensa, descarada y de un buen humor contagioso.

hace sonreír a las estanterías

PROTECCIÓN



Drok ☹

Parece simpático. Probablemente lo sea.

lo hace todo más lento

RITMO



Fnug ☹

Rosa, despierto y no del todo seguro de por qué.

llama la atención al instante

EXPLICADO EN 60 SEGUNDOS

La luz recorre el círculo. Si un Wompfel está donde ella llega, destella — pero solo mientras siga sentado. Cuando los cuatro destellan a la vez, ganamos todos juntos. El tiempo lo desordena todo sin parar, y el mazo de tiempo es nuestro reloj. Ah, y: solo habla quien tiene el turno. Los demás gruñen.

Lo que imprimes

- 12 cartas de lugar (una de ellas el Sonnenstein)
- 20 cartas de tiempo (+ reversos, opcional)
- 4 figuras plegables
- 4 cartas de habilidad, 2 hojas de reglas breves
- Luz de destello, cuenco del valor, papelito de Hodge

Lo que necesitas además

- 1 dado corriente
- 5 botones o monedas como botones de valor
- 4 monedas como destello
- unas tijeras
- Quien tenga Wompfel de verdad, los usa en lugar de las figuras de papel

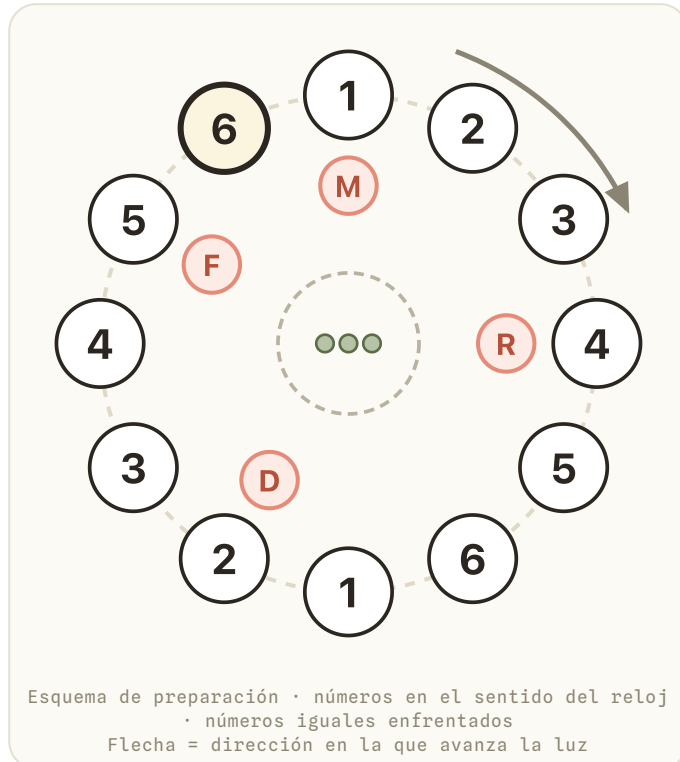
Se juega con las figuras de papel incluidas — el juego es a partir de 8 años. Los Wompfel de coleccionista de la tienda son figuras de colección, fabricadas en Alemania y acabadas a mano, a partir de 14 años y expresamente no son juguetes; los adultos pueden usarlas en lugar de las figuras de papel. · Gratis para uso privado. · wompfel.com

Preparación y las *cinco reglas*.

No hace falta más para empezar. Las páginas 3 y 4 responden al resto.

Al final de cada verano la luz de destello se alza sobre el valle y pone los lugares en orden. Este año no ha venido. En su lugar algo pequeño y a ras de suelo va de lugar en lugar — nadie explica qué es. Tampoco nadie pregunta.

1. **Formad el círculo.** Colocad las 12 cartas de lugar en círculo, en el sentido de las agujas del reloj según los números impresos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 6. Así los números iguales quedan siempre enfrentados.
2. **Colocad los Wompfel.** Cada figura va sobre la carta de lugar en la que aparece.
3. **Colocad la luz.** La estrella de la luz de destello empieza en el Sonnenstein y luego avanza en el sentido de las agujas del reloj.
4. **Preparad el valor.** El cuenco del valor en el centro del círculo, con **3 botones** encima — o el número de la dificultad elegida (página 4). **Los botones restantes quedan al lado;** durante la partida entran y salen del cuenco. Solo existen estos cinco — nadie tiene los suyos. Las 4 monedas de destello y el dado, al lado.
5. **Barajad el tiempo.** Dejad las 20 cartas de tiempo boca abajo como mazo. Ese mazo es vuestro reloj.
6. **Disponed el resto.** Las 4 cartas de habilidad boca arriba al lado, las reglas breves sobre la mesa. Empieza quien se haya levantado el último.



Las cinco reglas

- 1 Quien tiene el turno descubre **una carta de tiempo** y la aplica.
- 2 Después decides tú solo: **un Wompfel** se levanta y avanza hasta **2 lugares** — eso cuesta 1 botón de valor (solo si queda alguno). **O** todos se quedan sentados — entonces ponéis 1 botón de valor en el cuenco (5 como máximo).
- 3 Después la **luz de destello avanza 1 lugar** en el sentido de las agujas del reloj. Si su paso termina sobre un Wompfel, este recibe el destello: ponedle una moneda delante. Si más tarde abandona su lugar — por el motivo que sea —, el destello desaparece.
- 4 **Solo habla quien tiene el turno.** Los demás wompflean: gruñir significa «bien así», chillar significa «mejor no», zumbar significa «mirad esto». Señalar está prohibido. Mirar fijamente está expresamente permitido.
- 5 Si **los cuatro destellan a la vez**, habéis ganado de inmediato. Si el mazo de tiempo se acaba antes, se hace de noche — y perdéis todos juntos.



Un turno en tres pasos

Tiempo → decisión → luz. Siempre en este orden. Luego le toca a la siguiente persona, en el sentido de las agujas del reloj. La última carta de tiempo se juega entera — así que la luz da un último paso. De ahí tantos finales ajustados.

El tiempo y las *cuatro artes*.

No hay que leerlo antes. Consultadlo cuando toque.



Ráfaga de viento

5× im Stapel

Tira el dado. Cada Wompfel en un lugar con este número se desliza 1 lugar en el sentido del reloj; si está ocupado, sigue hasta el siguiente libre. Quien se desliza pierde su destello.



Drehwind

3× im Stapel

Tira el dado. Los Wompfel de los dos lugares con este número se intercambian. Si solo uno está ocupado, ese vuela por todo el valle hasta el lugar gemelo. Quien abandona su lugar pierde su destello. A los Wompfel esto les parece indigno.



Nebel

3× im Stapel

La luz de destello se pierde y en este turno no avanza — tampoco con la ayuda de Fnug. Llamar la atención no sirve si nadie te ve. Solo cuesta tiempo. Y el tiempo es justo lo que no tenéis.



Träge Stunde

3× im Stapel

En este turno levantarse cuesta 2 de valor en vez de 1. Aquí, por una vez, la resistencia no viene del tiempo, sino de dentro.



Bibberregen

3× im Stapel

Empieza en el lugar de la luz, recorre el valle una vez en el sentido del reloj y comprueba cada Wompfel exactamente una vez: quien en ese momento no tenga vecino se congela y se desliza 1 lugar hacia el Wompfel más cercano. ¿Igual de lejos en ambas direcciones? Entonces se queda sentado (sentarse al lado). Quien entretanto haya ganado un vecino ya no se congela. Los que se deslizan pierden su destello.



Sonnenfleck

3× im Stapel

No pasa nada. Poned 1 de valor en el cuenco. Todos gruñen una vez, satisfechos — no es una recomendación, es una regla.



Sentarse al lado – vale siempre

En cada lugar se sienta como máximo **un** Wompfel; cada uno tiene el suyo. Si dos deberían ir al mismo lugar, no hay disputa: quien es empujado por el tiempo sigue deslizándose en el sentido de las agujas del reloj hasta el **siguiente lugar libre** — con 4 figuras en 12 lugares siempre lo hay. Y un Wompfel que se congela y tiene las dos direcciones igual de cerca no elige ninguna: se queda sentado hasta que el suelo se decida. El suelo nunca tiene prisa.

Las cuatro habilidades – una vez cada una por vuelta de la luz



Mork ●

Coge a Mork de su lugar y colócalo en cualquier lugar **libre**. No cuesta valor — Mork no se ha levantado, simplemente está ahí. Aun así pierde el destello.



Rixa ☺

Hasta el final de este turno **pueden hablar todos**. Sí, hablar de verdad. Jugando entre dos: poned además 1 de valor en el cuenco.



Drok ☹

Justo después de descubrir una carta de tiempo: el tiempo no afecta al lugar de Drok ni a los dos contiguos.



Fnug ☺

Al final de este turno la luz avanza **2 lugares** en vez de uno. Solo recibe destello el lugar donde termina el paso — el saltado se queda sin nada. Sin efecto con Nebel.

Girad de lado la carta de habilidad usada. Las cuatro se recuperan en cuanto la luz **pisa o salta el Sonnenstein**. Ninguna habilidad cuesta valor.

Casos especiales y *dificultad*.

Quién decide · el invitado del valle · y lo difícil que lo queréis.



¿Quién decide?

Todas las decisiones de un turno las toma **únicamente la persona activa** — también las habilidades y la dirección al moverse. Los demás pueden chillar todo lo que quieran; no pueden imponerse. La única excepción es Hodge.



Invitado en el valle: Hodge OPCIONAL

Una vez por partida, cualquier persona — expresamente también quien no tiene el turno, y sin decir una palabra — puede poner el papelito de Hodge sobre una carta de tiempo recién descubierta. Hodge niega su consentimiento: la carta no surte efecto, pero cuenta como gastada. El reloj sigue corriendo. Quien pone el papelito decide solo y no se le pregunta. Hodge es así.

«Puede negar su consentimiento sin que se le pregunte.» — Hodge, Pocket Wompfel

Elegid juntos antes: la dificultad

Los tres niveles usan exactamente el mismo material — solo cambia un detalle.

Wompfeleo tranquilo

Empezad con **5 de valor**. La carta «Träge Stunde» se descarta sin efecto — los Wompfel solo bostezan.

Caos Wompfel

El juego estándar. Empezad con **3 de valor**, todas las reglas se aplican tal como están descritas.

Catástrofe total del destello

Empezad con **2 de valor**. «Sonnenfleck» ya no da valor. Y: un Wompfel solo destella si hay alguien sentado en un lugar contiguo.



Cuando se pone difícil

Si un Wompfel con destello lo pierde, **no** hace falta esperar otra vuelta entera: colocadlo por 1 de valor — o gratis con Mork — uno o dos lugares **por delante** de la luz. Tras uno o dos pasos de la luz vuelve a destellar. Para eso está el valor.



¿Y cuando hayáis ganado?

Entonces os quedáis ahí sentados. Los cuatro. Destellando. Para un Wompfel eso ya es lo mejor que puede dar una tarde — levantarse ahora sería del todo innecesario.

RECORTAR

Los doce *lugares*.

— — — cortar por las líneas discontinuas — — —

Colocadlas en círculo, números en el sentido del reloj 1-6 y otra vez 1-6. Cuatro cartas llevan una marca del **inicio**; en las otras ocho se sienta alguien que no juega.

1 INICIO  START: MORK ● Moospolster Zwilling gegenüber	2 PLATZ  STAMMGAST: BORP Kieselmulde Zwilling gegenüber	3 PLATZ  STAMMGAST: BLOOP Farnhügel Zwilling gegenüber
4 INICIO  START: RIXA ☺ Windloch Zwilling gegenüber	5 PLATZ  STAMMGAST: SPLUK Tauwanne Zwilling gegenüber	6 PLATZ  STAMMGAST: GROK Schattenkante Zwilling gegenüber
1 PLATZ  STAMMGAST: WOMP Kuhle am Bach Zwilling gegenüber	2 INICIO  START: DROK ☯ Flechtenplatte Zwilling gegenüber	3 PLATZ  STAMMGAST: TREL Wurzelknie Zwilling gegenüber
4 PLATZ  STAMMGAST: GLIK Nebelsenke Zwilling gegenüber	5 INICIO  START: FNUG ☉ Steinrücken Zwilling gegenüber	6 SONNENSTEIN  STAMMGAST: NIBB Sonnenstein Licht startet hier · Zwilling gegenüber

Las veinte cartas de tiempo.

Barajad y apilad boca abajo. Ese mazo es vuestro reloj.

— — — cortar por las líneas discontinuas — — —

☰ Ráfaga de viento  Tira el dado. Cada Wompfel en un lugar con este número se desliza 1 lugar en el sentido del reloj. ¿Ocupado? Sigue hasta el siguiente lugar libre.	☰ Ráfaga de viento  Tira el dado. Cada Wompfel en un lugar con este número se desliza 1 lugar en el sentido del reloj. ¿Ocupado? Sigue hasta el siguiente lugar libre.	☰ Ráfaga de viento  Tira el dado. Cada Wompfel en un lugar con este número se desliza 1 lugar en el sentido del reloj. ¿Ocupado? Sigue hasta el siguiente lugar libre.	☰ Ráfaga de viento  Tira el dado. Cada Wompfel en un lugar con este número se desliza 1 lugar en el sentido del reloj. ¿Ocupado? Sigue hasta el siguiente lugar libre.
☰ Ráfaga de viento  Tira el dado. Cada Wompfel en un lugar con este número se desliza 1 lugar en el sentido del reloj. ¿Ocupado? Sigue hasta el siguiente lugar libre.	↻ Drehwind  Tira el dado. Los Wompfel de los dos lugares con este número intercambian sus lugares. ¿Solo uno ocupado? Vuela hasta el gemelo.	↻ Drehwind  Tira el dado. Los Wompfel de los dos lugares con este número intercambian sus lugares. ¿Solo uno ocupado? Vuela hasta el gemelo.	↻ Drehwind  Tira el dado. Los Wompfel de los dos lugares con este número intercambian sus lugares. ¿Solo uno ocupado? Vuela hasta el gemelo.
☷ Nebel  La luz se pierde y en este turno no avanza nada. Ni siquiera Fnug ayuda ahora.	☷ Nebel  La luz se pierde y en este turno no avanza nada. Ni siquiera Fnug ayuda ahora.	☷ Nebel  La luz se pierde y en este turno no avanza nada. Ni siquiera Fnug ayuda ahora.	🕒 Träge Stunde  En este turno levantarse cuesta 2 de valor en vez de 1. La resistencia viene de dentro.
🕒 Träge Stunde  En este turno levantarse cuesta 2 de valor en vez de 1. La resistencia viene de dentro.	🕒 Träge Stunde  En este turno levantarse cuesta 2 de valor en vez de 1. La resistencia viene de dentro.	☁ Bibberregen  Cada Wompfel sin vecino se congela y se desliza 1 lugar hacia el Wompfel más cercano. Desde la luz, en el sentido del reloj, cada uno solo una vez.	☁ Bibberregen  Cada Wompfel sin vecino se congela y se desliza 1 lugar hacia el Wompfel más cercano. Desde la luz, en el sentido del reloj, cada uno solo una vez.
☁ Bibberregen  Cada Wompfel sin vecino se congela y se desliza 1 lugar hacia el Wompfel más cercano. Desde la luz, en el sentido del reloj, cada uno solo una vez.	☀ Sonnenfleck  No pasa nada. Poned 1 de valor en el cuenco. Todos gruñen una vez, satisfechos. Obligatorio.	☀ Sonnenfleck  No pasa nada. Poned 1 de valor en el cuenco. Todos gruñen una vez, satisfechos. Obligatorio.	☀ Sonnenfleck  No pasa nada. Poned 1 de valor en el cuenco. Todos gruñen una vez, satisfechos. Obligatorio.



Los cuatro Wompfel y *los accesorios*.

Quien tenga Wompfel de verdad, los pone en el círculo — no dan ninguna ventaja.

Mork ● Posición	Rixa ☺ Coordinación	Drok ☹ Protección	Fnug ⊙ Ritmo
· · falten · ·	· · falten · ·	· · falten · ·	· · falten · ·
Standfuß	Standfuß	Standfuß	Standfuß

Cuenco del valor

● ● ● ● ●

Sentarse +1 · levantarse -1 · máx. 5

Este cuenco no se cavó.
Se sentó.

Luz de destello

Empieza en el Sonnenstein y avanza un lugar en el sentido de las agujas del reloj después de cada turno. Donde termina su paso, hay destello.

★	★	☼
LUZ DE DESTELLO	ERSATZ	SONNENSTEIN-MERKER

Como marcas de destello sirven cuatro monedas del monedero; como botones de valor, cinco botones, piedrecitas o alubias.

Hodge

HODGE · NO

Para la regla opcional del invitado de la página 4. Una vez por partida, sin palabras, por quien sea.

Quién más vive en el valle

Cuatro Wompfel juegan. Los demás solo viven en esta hoja — en las cartas de lugar y en el tiempo. Todos están disponibles por separado en wompfel.com.

Borp	Bloop	Spluk	Grok	Womp	Trel	Glik	Nibb	Flomp	Wobl	Snuk	Plut	Trum	Zazz
Glob	Plop	Glum	Jog	Diog	Quok	Knub	Vlim	Murp	Dribo	Snozp	Vum	Tuki	Yarp

Cartas de habilidad y reglas breves.

Cartas de habilidad boca arriba · reglas breves a ambos lados de la mesa.

WOMPTEL ALFA POSICIÓN  Mork ● DE PRONTO SIMPLEMENTE ESTÁ AHÍ Coge a Mork de su lugar y colócalo en cualquier lugar libre. No cuesta valor — Mork no se ha levantado, simplemente está ahí. Aun así pierde el destello. <i>Nadie vio llegar a Mork. A Mork no le parece digno de mención.</i> Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf	WOMPTEL ALFA COORDINACIÓN  Rixa ☺ HACE SONREÍR A LAS ESTANTERÍAS Hasta el final de este turno pueden hablar todos. Sí, hablar de verdad. Jugando entre dos: poned además 1 de valor en el cuenco. <i>Rixa se ríe. Ahora hablan todos a la vez. Rixa opina: va bien.</i> Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf
WOMPTEL TITÁN PROTECCIÓN  Drok ☹ LO HACE TODO MÁS LENTO Justo después de descubrir una carta de tiempo: el tiempo no afecta al lugar de Drok ni a los dos contiguos. <i>Drok mira al tiempo hasta que este se siente maleducado y llueve en otra parte.</i> Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf	WOMPTEL POCKET RITMO  Fnug ☹ LLAMA LA ATENCIÓN AL INSTANTE Al final de este turno la luz avanza 2 lugares en vez de uno. Solo recibe destello el lugar donde termina el paso — el saltado se queda sin nada. Sin efecto con Nebel. <i>La luz iba en realidad a otra parte. Entonces vio a Fnug.</i> Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf
Glimmerkreis · Kurzregel ● Wompfel Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge. 1. Wetterkarte aufdecken und ausführen. 2. Dann entscheidest du allein: ein Wompfel steht auf und geht bis zu 2 Plätze (kostet 1 Mut) — oder alle bleiben sitzen (bringt 1 Mut, max. 5). 3. Licht wandert 1 Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert. Platz verlassen = Glimmer weg. 4. Nur wer dran ist, spricht. Alle anderen brummen. Zeigen verboten. 5. Alle vier gleichzeitig beglimmert = Sieg. Wetterstapel leer = Niederlage. Brummen = gut so · Quieken = lieber nicht · Summen = schaut mal	Glimmerkreis · Kurzregel ● Wompfel Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge. 1. Wetterkarte aufdecken und ausführen. 2. Dann entscheidest du allein: ein Wompfel steht auf und geht bis zu 2 Plätze (kostet 1 Mut) — oder alle bleiben sitzen (bringt 1 Mut, max. 5). 3. Licht wandert 1 Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert. Platz verlassen = Glimmer weg. 4. Nur wer dran ist, spricht. Alle anderen brummen. Zeigen verboten. 5. Alle vier gleichzeitig beglimmert = Sieg. Wetterstapel leer = Niederlage. Brummen = gut so · Quieken = lieber nicht · Summen = schaut mal

Preguntas rápidas — por si la mesa se atasca

¿Un Wompfel con destello lo pierde si lo movemos? Sí. Da igual si es por voluntad propia, por una habilidad o por el tiempo — quien abandona su lugar pierde el destello. A veces esa es justo la decisión correcta, por amarga que sea.

¿Y si ya no queda valor? Entonces todos se quedan sentados — siempre está permitido y da 1 de valor. En cada turno hay una jugada válida.

La luz termina en un lugar vacío, ¿y ahora? Nada. Echa un vistazo y sigue avanzando en el turno siguiente.

Fnug hace que la luz salte 2 lugares. ¿El lugar saltado recibe destello? No — solo lo recibe el lugar donde termina el paso. Pero un Sonnenstein saltado cuenta igualmente como pasado y recupera las habilidades.

¿Puedo pasar por un lugar ocupado? Pasar sí, quedarte no. Tienes que terminar en un lugar libre.