

REGLAMENTO



WINSTON SMITH, PROTAGONISTA DE LA NOVELA "NINETEEN EIGHTY-FOUR" DE GEORGE ORWELL, TRABAJA EN EL MINIVER REESCRIBIENDO LA HISTORIA Y ELIMINANDO SISTEMÁTICAMENTE TODOS LOS REGISTROS DE LAS NOPERSONAS. PERO EL DESEO DE LIBERTAD LE HARÁ CREER QUE PUEDE VENCER SUS TEMORES Y... ¡ESCAPAR!

WINSTON

NINETEEN EIGHTY-FOUR

COMPONENTES

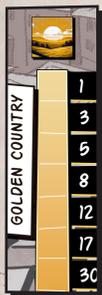
- 1 bloc de hojas de trayecto de Winston
- 6 dados en seis colores
- 1 lápiz de Winston & Julia
- 3 reglamentos

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coge una de las hojas de trayecto de Winston y colócala frente a ti junto con los 6 dados y el lápiz. Elige y marca un nivel de dificultad y ¡ya puedes empezar a jugar!



OBJETIVO DEL JUEGO

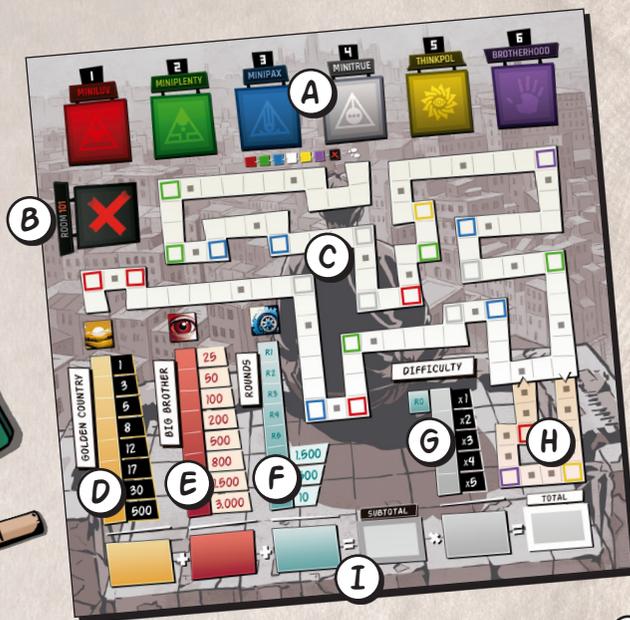


En cada ronda marcarás tu resultado en la hoja de trayecto de Winston. Tendrás que llegar al País Dorado antes de terminar las **ocho** rondas de la partida.

¡Perderás, y ni siquiera puntuarás, si no lo consigues!

Winston - Nineteen eighty-four es un juego **solitario** donde deberás recorrer el trayecto desde el Miniver (*Minitruie*) hasta el País Dorado (*Golden Country*) en las ocho rondas del juego.

UNA NOPERSONA ES UNA PERSONA VAPORIZADA,
CUYA EXISTENCIA SE BORRA DE LA HISTORIA Y
DE LA MEMORIA.



- Espacios para los dados (A)
- Habitación 101 (*Room 101*) (B)
- Trayecto de Winston (C)
- Registro del País Dorado (*Golden Country*) (D)
- Registro del Hermano Mayor (*Big Brother*) (E)
- Registro de rondas (*Rounds*) (F)
- Nivel de dificultad (*Difficulty*) (G)
- Casa del Sr. Charrington (H)
- Casillas para la puntuación final (I)

UNA RONDA DE JUEGO

Cada una de las rondas de juego consta de cinco pasos que deberás resolver en orden:



1

Marca la casilla de ronda en la hoja de trayecto. En la primera ronda de juego, marca la primera casilla (R1).

Nota: Si juegas en dificultad de nivel x1, marca la casilla R0 en lugar de la casilla R1 en la primera ronda (ver página 6).

2

Tira los seis dados y déjalos **disponibles**, sin modificar su resultado, para jugarlos en el paso siguiente.



Nota: Si juegas con el modificador "El ojo del Hermano Mayor", retira un dado si corresponde (ver página 6).

3

Coloca cada dado, de uno en uno y en el orden que consideres, en el espacio de su color en la hoja de trayecto y ejecuta su efecto (ver página 4).



4

Calcula el resultado de la ronda sumando los valores de los dados colocados y restando el valor del dado de la **Habitación 101**.



EL CASTIGO POR MALPENSAR ES EL SEQUESTRO Y LA TORTURA PARA CONFESAR LOS CRÍMINES DE PENSAMIENTO Y, EN ÚLTIMA INSTANCIA, SI TE RESISTES, SERÁS ENVIADO A LA HABITACIÓN 101.

5

Marca en la hoja de trayecto tantas casillas como el resultado de la ronda. Es recomendable marcar la última casilla de la ronda con una X. Hazlo desde la casilla inicial en la primera ronda o a continuación de la última casilla marcada con una X.



Si la última casilla marcada es una **Zona de Control o Máxima seguridad**, marca la siguiente casilla del registro del Hermano Mayor.

A TRAVÉS DE TELEPANTALLAS, ZEPELINES Y MICRÓFONOS OMNIPRESENTES, LOS MIEMBROS DEL PARTIDO ESTAN BAJO VIGILANCIA POR LA POLICIA DEL PENSAMIENTO.



Zona de Control: Recuadros de color ubicados en las esquinas del trayecto.

Máxima Seguridad: Puntos grises que encontrarás durante el trayecto.

COLOCACIÓN DE LOS DADOS

Un dado puede estar en uno de estos tres estados:

- **Dado retirado:** Es un dado retirado por el efecto del dado Azul o por terminar una ronda en una Zona de Control o Máxima Seguridad con el modificador “El ojo del Hermano Mayor” (ver página 6).
- **Dado disponible:** Es un dado, no retirado, que todavía no se ha colocado en su espacio.
- **Dado colocado:** Es un dado, no retirado, que ya se ha colocado en su espacio y ejecutado su efecto.

Cada vez que coloques un **dado disponible** en su espacio correspondiente deberás ejecutar su efecto:



MINIMOR

Iguala el valor del dado Rojo al del **dado colocado** de menor valor.

No puedes colocar el dado Rojo si no hay ningún dado colocado previamente.



El dado Rojo (5) copia al dado Azul (2) porque es el dado de menor valor ya colocado.

MINIMOR ES EL MINISTERIO ENCARGADO DE APLICAR LEYES Y MANTENER EL ORDEN: REEDUCA A LOS CIUDADANOS CON EL MIEDO, LA TORTURA Y EL LAVADO DE CEREBRO.



MININDANCIA

Vuelve a tirar tantos **dados disponibles** como el valor del dado Verde.

No puedes colocar el dado Verde si no hay suficientes dados disponibles para volver a tirar.



Debes volver a tirar **dos** dados disponibles de entre el Morado (4), el Rojo (5) y el Amarillo (1).

EN MININDANCIA SE PLANIFICA LA ECONOMÍA, BASADA EN UN ESTADO DE CARENCIA PERMANENTE DONDE SE ADMINISTRA EL RACIONAMIENTO.



MINIPAZ

Retira un **dado colocado o disponible** con un valor superior al del dado Azul.

dado Azul.

No puedes colocar el dado Azul si no hay ningún dado con un valor superior.



Puedes retirar el dado Blanco (5) o el dado Amarillo (6) ya que son superiores al valor del dado Azul (3).

MINIPAZ PERPETÚA UNA GUERRA DE ALCANCE LIMITADO E IRRESOLUBLE CON EL FIN DE MANTENER VIVO EL ODIO HACIA UN ENEMIGO EXTERIOR Y ASÍ DISTRAER A SUS CIUDADANOS.

IMPORTANTE

SI EN UNA RONDA NO PUEDES COLOCAR Y EJECUTAR TODOS LOS DADOS DISPONIBLES, PASA A LA RONDA SIGUIENTE SIN MARCAR NINGUNA CASILLA DEL TRAYECTO DE WINSTON.

LA GUERRA ES LA PAZ
LA LIBERTAD ES LA ESCLAVITUD
LA IGNORANCIA ES LA FUERZA
EL HERMANO MAYOR VELA POR TI



4
MINITRUE

MINIVER

Cambia el valor de otro dado colocado o disponible, de valor repetido, para hacer que coincida con el valor del dado Blanco.

No puedes colocar el dado Blanco si no hay otros dados con valores repetidos.



Puedes cambiar el valor del dado Amarillo (6) o del Morado (6) por el valor del dado Blanco (5).

EN MINIVER, LAS NOTICIAS SE MODIFICAN CONTINUAMENTE, LA HISTORIA SE REESCRIBE Y SE UTILIZA LA PROPAGANDA COMO MEDIO DE DIFUSIÓN DE CONSIGNAS.



5
THINKPOL

POLICÍA DEL PENSAMIENTO

Envía a la habitación 101 el dado colocado en el espacio del valor del dado Amarillo.

No puedes colocar el dado Amarillo si el espacio que indica su valor está vacío.

Nota: Si el valor del dado Amarillo es el 5, envía el dado Amarillo a la Habitación 101.



Envía a la Habitación 101 el dado Rojo (4) situado en la posición 1.

LA POLICÍA DEL PENSAMIENTO NO SÓLO VIGILA Y CONTROLA, SINO QUE TAMBIÉN VELA PARA QUE CUALQUIER IDEA PERTURBADORA NO SEA PENSADA.



6
BROTHERHOOD

LA HERMANDAD

Voltea el dado Morado y otro dado colocado o disponible, para que muestren el valor de la cara opuesta.

Siempre puedes colocar el dado Morado.



Volteas el dado Morado (5), cambiando su valor de 5 a 2 y volteas el dado Verde (3), cambiando su valor de 3 a 4.

NADIE SABE SI GOLDSTEIN, UNO DE LOS CRIMINALES MÁS ODIADOS, ESTÁ MUERTO O VIVO, PERO SE SOSPECHA QUE LIDERA UN GRUPO REBELDE CONOCIDO COMO LA HERMANDAD.

DIFICULTAD

Lo primero que debes hacer al empezar una partida en Winston, es elegir el nivel de dificultad en el que quieres jugar. Cada nivel modifica ligeramente el funcionamiento de la partida con algunas reglas especiales y también modifica el multiplicador de puntuación final.

Elige el **nivel x1** en tu primera partida y ve aumentándolo a medida que vayas ganando partidas.

Estos son los tres elementos que modifican la dificultad de la partida y determinan los distintos niveles:

UN PASEO POR LOS SUBURBIOS

TUS PRIMERAS INCURSIONES MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES PERMITIDOS DE LONDRES...

Dispones de más tiempo para intentar llegar al País Dorado.

Este modificar añade una ronda adicional (R0). En la primera ronda marca la casilla R0 en lugar de la R1.



 Aplica este modificador en dificultad de **nivel x1**.

EL OJO DEL HERMANO MAYOR

¡SOÑAR EN UN FUTURO PUEDE SALIRTE MUY CARO!

Si la última casilla marcada en una ronda es una casilla de **Zona de Control** o **Máxima Seguridad**, además de marcar la casilla del registro del Hermano Mayor, **deberás retirar un dado** para la ronda siguiente:



Zona de Control: Retira el dado del mismo color de la casilla de control donde has terminado la ronda.



Máxima seguridad: Después de tirar los dados, retira el dado de mayor valor. Si hay más de un dado elegible, elige el que prefieras.

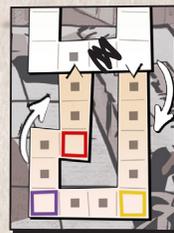


Aplica este modificador en dificultad de **nivel x3 y x5**.

LA CASA DEL SR. CHARRINGTON

¿CONFIAS EN EL SR. CHARRINGTON? ¿Y EN JULIA? ¿PODRÁS MANTENERTE A SALVO LEJOS DE LAS MIRADAS?

Desvíate por el trayecto que pasa por casa del Sr. Charrington.



Este modificador alarga el trayecto y lo hace más peligroso.



Aplica este modificador en dificultad de **nivel x4 y x5**.

EL SR. CHARRINGTON ES EL PROPIETARIO DE UN ANTICUARIO Y DE UN PEQUEÑO PISO EN EL DESVÁN, DONDE WINSTON Y JULIA SE ENCUENTRAN.

ESTE VISTO DE ASESORÍA EN REALIDAD UN AGENTE DEL PENSAMIENTO QUE LOS TRACIONARÁ

En función de la dificultad elegida, tendrás que aplicar uno o más modificadores, según indica la tabla siguiente:

DIFICULTAD					
x1	x2	x3	x4	x5	
✓	✗	✗	✗	✗	 Un paseo por los suburbios
✗	✗	✓	✗	✓	 El ojo del Hermano Mayor
✗	✗	✗	✓	✓	 La casa del Sr. Charrington



FINAL DE LA PARTIDA

Una partida de Winston termina cuando sucede uno de estos dos hechos:

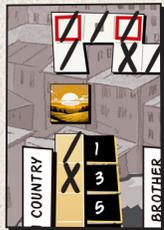
A Al final de la ronda ocho (R8)



Si al final de la ronda ocho no has llegado al País Dorado, el sistema te ha domesticado y has perdido la partida.

No hay puntuación que valga para los que permanecen en el sistema.

B Si has marcado una o más casillas del País Dorado



Si antes de terminar la octava ronda has marcado una o más casillas del País Dorado, ¡Winston ha realizado su sueño y superado sus miedos!

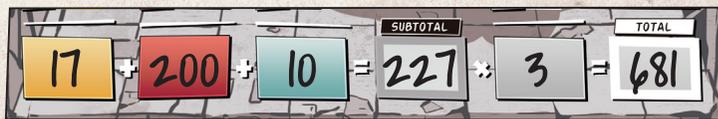
Calcula tu puntuación final e intenta superarte en una nueva partida en un nivel más difícil.

PUNTUACIÓN FINAL

Calcula tu puntuación siguiendo estos pasos:

- 1 Anota las puntuaciones del País Dorado, del Hermano Mayor y de Rondas en sus espacios reservados.
- 2 Suma estas tres puntuaciones y anota el resultado en la casilla SUBTOTAL.
- 3 Escribe el multiplicador correspondiente a la dificultad de la partida en el espacio correspondiente.
- 4 Multiplica el SUBTOTAL por el multiplicador de dificultad y anótalo en la casilla TOTAL.

¡Esta es tu puntuación final de la partida!



RESUMEN DE LOS DADOS

- 1** **MINIMOR**
Iguala el valor de un dado colocado.
- 2** **MININDANCIA**
Vuelve a tirar X dados disponibles.
- 3** **MINIPAZ**
Retira un dado colocado o disponible.
- 4** **MINIVER**
Cambia el valor de un dado repetido.
- 5** **POLICÍA DEL PENSAMIENTO**
Envía a la habitación 101 un dado colocado.
- 6** **LA HERMANDAD**
Voltea el dado Morado y otro dado.

RESUMEN DE LA RONDA

Resuelve estos pasos en orden:

- 1** **Marca la ronda**
Marca la ronda en el registro de rondas.
- 2** **Tira los dados**
Tira los seis dados y déjalos disponibles.
- 3** **Coloca los dados**
Coloca los dados de uno en uno y ejecuta su efecto.
- 4** **Calcula el resultado**
Suma los dados colocados y resta la habitación 101.
- 5** **Avanza en el trayecto**
Marca tantas casillas como el resultado en la hoja de trayecto.

DEDICO ESTE JUEGO A MI INMENSO AMIGO
JOSÉ MARÍA BELLOSTAS

El autor se ha inspirado en una de las más grandes obras literarias del siglo XX, *Mil novecientos ochenta y cuatro*, de **George Orwell**.

Si todavía no lo has leído, ¡corre a la biblioteca o a la librería y después juega a ser Winston!

Autor: **Perepau Llistosella**

Ilustradora: **Amelia Sales**

Diseño gráfico: **Danny Medina**

Reglamento: **Perepau Llistosella y Danny Medina**

Traducción inglesa: **Christophe Beaufumé**

Editor: **Perepau Llistosella**

KOKORÏN GAMES
080FM, S.L.
kokoringames.com

