

REGLAMENT



WINSTON SMITH, EL PROTAGONISTA DE LA NOVEL·LA "NINETEEN EIGHTY-FOUR" DE GEORGE ORWELL, TREBALLA AL MINIVER REESCRIVINT LA HISTÒRIA I ELIMINANT SISTEMÀTICAMENT TOTS ELS REGISTRES DE LES NOPERSONES. PERÒ L'ANHEL DE LLIBERTAT EL PORTARÀ A CREURE QUE ÉS POSSIBLE VÈNCER LES PORS PRÒPIES I... ESCAPAR!

WINSTON

NINETEEN EIGHTY-FOUR

COMPONENTS

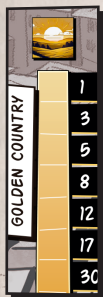
- 1 bloc de fulls de trajecte d'en Winston
- 6 daus en sis colors
- 1 llapis de Winston & Júlia
- 3 reglaments

PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

Agafa un full de trajecte d'en Winston i col·loca'l davant teu junt amb els 6 daus i el llapis. Escull i marca un nivell de dificultat i **ja pots començar a jugar!**



OBJECTIU DEL JOC

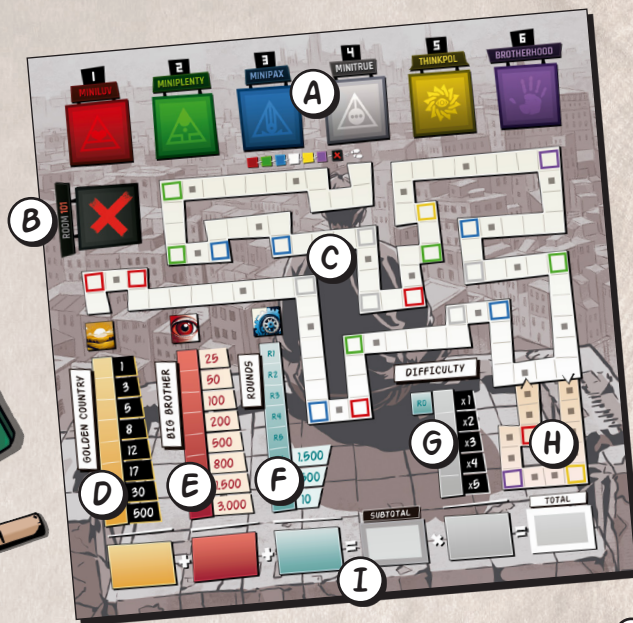


A cada ronda marcaràs, al full de trajecte d'en Winston, el resultat obtingut. Hauràs d'arribar al País Daurat abans no s'acabin les **vuit rondes** de la partida.

Hauràs perdut, i ni tan sols puntuaràs, si no ho aconsegueixes!

Winston - Nineteen eighty-four és un joc **solitari** on hauràs de recórrer el camí des del Miniver (*Minitru*) fins al País Daurat (*Golden Country*) abans no acabin les rondes de joc.

UNA NOPERSONA ÉS UNA PERSONA VAPORIZADA,
L'EXISTÈNCIA DE LA QUAL S'ESBORRA DE LA
HISTÒRIA I DE LA MEMÒRIA.



- Espais pels daus (A)
- Habitació 101 (*Room 101*) (B)
- Trajecte d'en Winston (C)
- Registre del País Daurat (*Golden Country*) (D)
- Registre del Gran Germà (*Big Brother*) (E)
- Registre de rondes (*Rounds*) (F)
- Nivell de dificultat (*Difficulty*) (G)
- Casa del Sr. Charrigton (H)
- Caselles de puntuació final (I)

UNA RONDA DE JOC

Cadascuna de les rondes consta de cinc passos que hauràs de resoldre en ordre:



1

Marca la casella de ronda al full de trajecte d'en Winston. A la primera ronda de joc, marca la primera casella (R1).

Nota: Si jugues en dificultat de nivell x1, marca la casella R0 enlloc de la casella R1 a la primera ronda (veure pàgina 6).

2

Tira els sis daus i deixa'ls **disponibles**, sense modificar-ne els resultats, per jugar-los en el pas següent.



Nota: Si jugues amb el modificador "Lull del Gran Germà", retira un dau si correspon (veure pàgina 6).



3

Col·loca, d'un en un i en l'ordre que consideris, cada dau a l'espai del seu color en el full de trajecte d'en Winston i executa el seu efecte (veure pàgina 4).

4

Calcula el resultat de la ronda sumant els valors dels daus col·locats i restant el valor del dau de **l'Habitació 101**.



EL CASTIG PER PENSAR MALAMENT ÉS SER SEGRESTAT I TORTURAT PER CONFESSAR ELS CRIMS DE PENSAMENT I, EN ÚLTIMA INSTÀNCIA, SI T'HI RESISTEIXES, SER CONDUÏT A L'HABITACIÓ 101.

5

Marca en el full de trajecte d'en Winston tantes caselles com el resultat de la ronda. És recomanable marcar l'última casella de la ronda amb una X. Fes-ho des de la casella inicial a la primera ronda, o a partir de l'última casella ja marcada amb una X.



Si la darrera casella marcada és una **Zona de Control** o **Màxima seguretat**, marca la casella següent del registre del Gran Germà.

A TRAVÉS DE TELEPANTALLES, ZEPELINS I MICRÒFONS OMNIPRESENTS, ELS MEMBRES DEL PARTIT SÓN VIGILATS DE PROP PER LA POLICIA DEL PENSAMENT.



Zona de Control: Requadres de color ubicats a les cantonades del trajecte.

Màxima Seguretat: Punts grisos que trobaràs durant el trajecte.

COL·LOCACIÓ DELS DAUS

Un dau pot estar en un d'aquests tres estats:

- **Dau retirat:** És un dau retirat per l'efecte del dau Blau o per acabar en una Zona de Control o Màxima Seguretat amb el modificador "Lull del Gran Germà" (veure pàgina 6).
- **Dau disponible:** És un dau, no retirat, que encara no s'ha col·locat en el seu espai.
- **Dau col·locat:** És un dau, no retirat, que ja s'ha col·locat en el seu espai i s'ha executat el seu efecte.

Cada vegada que col·loquis **un dau disponible** a l'espai corresponent hauràs d'executar el seu efecte:



MINIMOR

Iguala el valor del dau Vermell al del **dau col·locat** de menor valor.

No pots col·locar el dau Vermell si no hi ha cap dau col·locat prèviament.



El dau Vermell (5) copia al dau Blau (2) perquè és el dau de menor valor ja col·locat.

MINIMOR ÉS EL MINISTERI ENCARREGAT D'APLICAR LES LLEIS I DE MANTENIR L'ORDRE: REEDUCA ELS CIUTADANS AMB LA POR, LA TORTURA O EL RENTAT DE CERVELL.



MININDÀNCIA

Torna a tirar tants **daus disponibles** com el valor del dau Verd.

No pots col·locar el dau Verd si no hi ha suficients daus disponibles per tornar a tirar.



Has de tornar a tirar **dos** daus disponibles d'entre el Morat (4), el Vermell (5) o el Groc (1).

A MININDÀNCIA ES PLANIFICA L'ECONOMIA, BASADA EN UN ESTAT DE MANCA PERMANENT, I S'ADMINISTRA EL RACIONAMENT.



MINIPAU

Retira un **dau col·locat o disponible** de valor superior al del dau Blau.

No pots col·locar el dau Blau si no hi ha cap altre dau amb un valor superior.



Pots retirar el dau Blanc (5) o el dau Groc (6) ja que són superiors al valor del dau Blau (3).

MINIPAU PERPETUA UNA GUERRA D'ABAST LIMITAT I IRRESOLUBLE AMB LA FINALITAT DE MANTENIR VIU L'ODI CAP A UN ENEMIG EXTERIOR I AIXÍ DISTREURE ELS SEUS CIUTADANS.

IMPORTANT

SI EN UNA RONDA NO POTS COL·LOCAR I EXECUTAR TOTS ELS DAUS DISPONIBLES, PASSA A LA RONDA SEGÜENT SENSE MARCAR CAP CASELLA DEL TRAJECTE D'EN WINSTON.

LA GUERRA ÉS PAU
LA LLIBERTAT ÉS ESCLAVATGE
LA IGNORÀNCIA ÉS FORÇA
EL GRAN GERMÀ ET VIGILA



4
MINITRUE

MINIVER

Canvia el valor d'un altre **dau col·locat o disponible** de valor repetit, per

fer-lo coincidir amb el valor del dau Blanc.

No pots col·locar el dau Blanc si no hi ha altres daus amb valors repetits.



Has de canviar el valor del dau Groc (6) o del Morat (6) per un valor de 5, el valor del dau Blanc (5).

A MINIVER, LES NOTÍCIES ES MODIFIQUEN CONTINUAMENT, LA HISTÒRIA ES REESCRIU I S'UTILITZA LA PROPAGANDA COM A MITJÀ DE DIFUSIÓ DE CONSIGNES.



5
THINKPOL

POLICIA DEL PENSAMENT

Envia a l'habitació 101 el **dau col·locat** a l'espai que indica el dau Groc.

No pots col·locar el dau Groc si a l'espai que indica el seu valor no hi ha cap dau.

Nota: Si el valor del dau Groc és el 5, envia el dau Groc a l'Habitació 101.



Mous a la Habitació 101 el dau Vermell (4) situat a la posició 1.

LA POLICIA DEL PENSAMENT NO NOMÉS VIGILA I CONTROLA, SINÓ QUE TAMBÉ VETLLA PERQUÈ QUALSEVOL IDEA PERTORBADORA NO SIGUI PENSADA.



6
BROTHERHOOD

LA GERMANDAT

Capgira el **dau Morat** i un altre **dau col·locat o disponible**, per mostrar-ne el valor

de la cara oposada.

Sempre pots col·locar el dau Morat.



Capgires el dau Morat (5), canviant el seu valor de 5 a 2 i capgires el dau Verd (3), canviant el seu valor de 3 a 4.

NINGÚ SAP SI GOLDSTEIN, UN DELS CRIMINALS MÉS ODIATS, ÉS MORT O VIU, PERÒ SE SOSPITA QUE LIDERA UN GRUP REBEL CONEGUT COM LA GERMANDAT.

Segons la dificultatd escollida, hauràs d'aplicar un o més modificadors, tal i com s'indica a la taula següent:

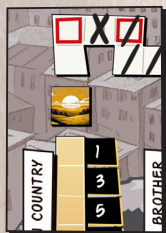
DIFICULTAT					
x1	x2	x3	x4	x5	
✓	✗	✗	✗	✗	Un passeig pels suburbis
✗	✗	✓	✗	✓	L'ull del Gran Germà
✗	✗	✗	✓	✓	Júlia a Ca'n Charrington



FINAL DE LA PARTIDA

Una partida de Winston acaba quan passa un d'aquests dos fets:

A Al final de la ronda vuit (R8)



Si al final de la ronda vuit no has arribat al País Daurat, el sistema t'ha domesticat i has perdut la partida.

No hi ha cap puntuació per els qui resten al sistema.

B Si has marcat una o més caselles del País Daurat



Si abans d'acabar la ronda vuit has marcat una o més caselles del País Daurat, en Winston ha assolit el seu somni i superat les seves pors!

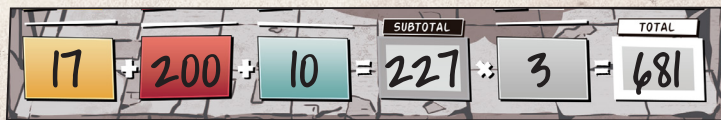
Calcula la teva puntuació final i mira de superar-te en una nova partida de nivell més difícil!

PUNTUACIÓ FINAL

Calcula la teva puntuació de la manera següent:

- 1 Anota les puntuacions del País Daurat, del Gran Germà i de Rondes, als espais reservats sota els registres.
- 2 Suma aquestes tres puntuacions i escriu-ne el resultat a la casella SUBTOTAL.
- 3 Escriu el multiplicador corresponent a la dificultat de la partida a l'espai reservat sota el registre.
- 4 Multiplica el SUBTOTAL pel multiplicador de dificultat i anota-ho a la casella TOTAL.

Aquesta és la teva puntuació final de la partida!



RESUM DELS DAUS

- 1** **MINIMOR**
Iguala el valor d'un dau col·locat.
- 2** **MININDÀNCIA**
Torna a tirar X daus disponibles.
- 3** **MINIPAU**
Retira un dau col·locat o disponible.
- 4** **MINIVER**
Canvia el valor d'un dau repetit.
- 5** **POLICIA DEL PENSAMENT**
Envia a l'habitació 101 un dau col·locat.
- 6** **LA GERMANDAT**
Capgira el dau Morat i un altre dau.

RESUM DE LA RONDA

Resol aquests passos en ordre:

- 1** **Marca la ronda**
Marca la ronda al registre de rondes.
- 2** **Tira els daus**
Tira els sis daus i deixa'ls disponibles.
- 3** **Col·loca els daus**
Col·loca els daus un a un i executa el seu efecte.
- 4** **Calcula el resultat**
Suma els daus col·locats i resta l'habitació 101.
- 5** **Avança en el trajecte**
Marca tantes caselles com el resultat al full de trajecte.

DEDICO AQUEST JOC AL MEU IMMENS AMIC
JOSÉ MARÍA BELLOSTAS

L'autor s'ha inspirat en una de les més grans obres literàries del segle XX, *Mil nou-cents vuitanta-quatre*, de **George Orwell**.

Si encara no l'has llegida, corre a la biblioteca o a la llibreria i després juga a ser en Winston!

Autor: **Perepau Llistosella**
Il·lustradora: **Amelia Sales**
Disseny gràfic: **Danny Medina**
Reglament: **Perepau Llistosella i Danny Medina**
Traducció anglesa: **Christophe Beaufumé**
Editor: **Perepau Llistosella**

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

