

¿Tú? 3-6

⌚ 3'

👤 8+

# VODOOM

Hace mil años, el espíritu de *Voodooom* fue sellado en un coco. Ahora, el Coco Maldito está a punto de explotar y *Voodooom* busca un nuevo huésped.

¿Serás capaz de deshacerte de él a tiempo?

## COMPONENTES

- 68 cartas
- 1 ficha de Coco Maldito
- App para el móvil

Descarga la app



## OBJETIVO

En *Voodooom* nadie gana la partida, sino que pierde una única persona: ¡A quien le explote el Coco Maldito! Para evitar perder, tendréis que pasaros el Coco Maldito lo más rápido posible antes de que el tiempo se agote.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Saca la carta de **Explosión** (pág. 6) del mazo y baraja las 67 cartas restantes. Reparte 6 a cada persona. Ahora forma un mazo de 19 cartas con las demás y descarta el resto.
- Mete la Explosión en el nuevo mazo y barájalo. Después, coloca el mazo, boca abajo, en el centro de la mesa.
- Coloca el Coco Maldito frente a la persona a quien le haya explotado en la partida anterior (*o ante la más joven, si es la primera vez que jugáis*).
- Abre la aplicación de **Voodooom** y elige la opción correspondiente al número de personas que vayáis a jugar. ¡Comienza la cuenta atrás!

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

En **Voodooom**, los turnos se suceden hasta que alguien pierde (cuando esto sucede, la partida termina inmediatamente).

Puedes perder de 2 formas diferentes:

1. Si durante tu turno el **Coco Maldito explota**, es decir, el temporizador de la aplicación llega a su fin.
2. Si revelas la **carta de Explosión** del mazo.

El orden de turno lo dicta el Coco Maldito: **La persona que tenga el Coco Maldito delante de sí será quien juegue su turno.**



## TURNO DE JUEGO

Tu turno comienza en el momento en que tienes el Coco Maldito delante de ti, y se divide en 2 pasos:

1. **Jugar 1 carta.** Hay 2 posibilidades:

- **Juega una carta de tu mano:** Elige una carta de tu mano y colócala boca arriba frente a ti (*sobre las cartas que hayas jugado previamente*).

O BIEN

- **Revela y juega la primera carta del mazo:** Si no puedes o no quieres jugar una carta de tu mano, revela y juega la carta superior del mazo. Colócala boca arriba frente a ti (*sobre las cartas que hayas jugado previamente*).

2. **Pasar el Coco Maldito:** Coloca el Coco Maldito delante de la persona correspondiente en función de la carta que hayas jugado (*ver «Cartas» más adelante*).

Tu turno termina en el momento en que el Coco Maldito está delante de otra persona, que será la que ahora lleve a cabo su turno.

**Nota:** Todas las cartas que juegas, ya sean de tu mano o directamente del mazo, debes colocarlas formando una pila boca arriba delante de ti, tapando las que hayas jugado previamente.

## CARTAS

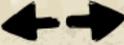
La principal función de las cartas es que el Coco Maldito cambie de persona y dejes de tenerlo delante de ti.

**Nota:** Recuerda que, después de jugar tu carta, eres tú (y solo tú) quien debe tomar el Coco Maldito y colocárselo delante a la persona correspondiente. La única excepción es la carta de **Voodoo**  (pág. 5).

## ICONOS

Los iconos en la parte superior de las cartas se aplican obligatoriamente. Hay de 2 tipos: **Iconos de Movimiento** e **Iconos Especiales**.

### ICONOS DE MOVIMIENTO

-  Pasa el Coco Maldito 1 persona a tu izquierda.
-  Pasa el Coco Maldito 2 personas a tu izquierda.
-  Pasa el Coco Maldito 1 persona a tu derecha.
-  Pasa el Coco Maldito 2 personas a tu derecha.
-  Pasa el Coco Maldito 1 persona hacia tu derecha o izquierda, a tu elección.



## ICONOS ESPECIALES



Pasa el Coco Maldito a la persona de tu elección.



**Escudo:** Devuelve el Coco Maldito a la persona que te lo ha pasado previamente. No puede jugarse después de un , un  o un .



**Esquiva:** Coloca el Coco Maldito delante de la persona que esté a tu lado, siguiendo la trayectoria que llevaba el Coco. No puede jugarse después de un , un  o un .



**Voodooom:** Cuando juegues esta carta, grita «¡VOODOOM!». Todos debéis tapar el Coco Maldito con una mano.

La última persona en hacerlo toma el Coco Maldito y lo coloca delante de sí. Si es quien ya lo tenía, juega un nuevo turno.



**¡Importante!** Solo en este caso no serás tú quien coloque el Coco Maldito delante de la persona que lo va a recibir, sino que será esa persona quien deba tomarlo y colocárselo delante de sí. El Coco Maldito está en su poder desde el momento en que se resuelve la carta de .

## CARTA DE EXPLOSIÓN

**Explosión:** Si revelas esta carta desde el mazo, pierdes automáticamente la partida.



## TEMPORIZADOR

El temporizador de la aplicación dicta quién va a perder la partida. El tiempo varía en cada partida. En el momento en que se termine, el Coco Maldito explota y quien lo tenga delante (o en la mano al ir a colocárselo a otra persona) será quien pierda. Si explota:

- 1. Durante tu turno:** Pierdes si tienes el Coco Maldito delante de ti, o en la mano cuando tengas que colocarlo delante de otra persona.
- 2. Cuando juegas una carta de .** En este caso pueden suceder 2 cosas:
  - Si explota antes de que empieces o termines de gritar «¡VOODOOM!», eres tú quien pierde.
  - Si explota cuando el resto están poniendo su mano encima del Coco Maldito, la última persona en hacerlo será quien pierda.



## CONSIDERACIONES ADICIONALES

¿Qué ocurre si al revelar la primera carta del mazo no puedes jugarla porque es un  o  y previamente se ha jugado una carta de ,  o ?

Debes revelar una carta tras otra del mazo hasta que puedas jugar una de ellas (o pierdas por culpa de la Explosión).

## CÓDIGO DE CONDUCTA VOODOOM

No debes perder el tiempo cuando estáis resolviendo el efecto de tu carta para que le explote a la otra persona. La penalización por tardar a propósito es de una partida de castigo sin jugar.

Debes colocar el Coco Maldito delante de la persona correspondiente, sin tirarlo de cualquier manera. Si debes levantarte de la silla para hacerlo, hazlo. Si alguien rompe esta regla y suena el temporizador, será quien pierda la partida. Del mismo modo, si alguien a quien no le corresponde tomar el Coco Maldito lo tiene en su mano cuando explota, será quien pierda la partida.



## CRÉDITOS

**Diseño de juego**  
Pablo Jiménez

**Desarrollo adicional**  
David Vaquero

**Producción**  
Álex Garcigregor

**Música y efectos**  
Álex Garcigregor

**Revisión**  
Llubí y Paola Prieto

**Ilustración, diseño gráfico y maquetación**  
Gnomosaurus  
(David GJ y Yoli Prieto)



Editado por:

©2025 TRANJIS GAMES, S.L. CIF: B-87478038  
Todos los derechos reservados

Calle del Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid, España

[tranjisgames.com](http://tranjisgames.com) | [@tranjisgames](https://www.instagram.com/tranjisgames)

