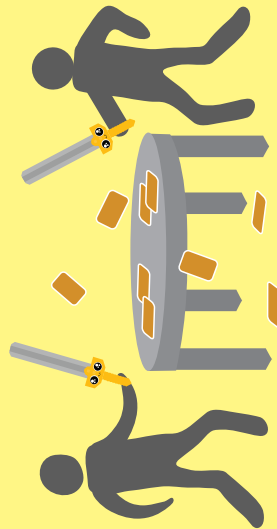


VAMOS A PEGARNOS CON
ESPADAS DE MENTIRA
LAS REGLAS

3-6 DUELISTAS
CONTENIDO:
2 ESPADAS,
2 REMACHES
DE REPUESTO,
72 CARTAS



¡EH! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR MANERA
DE APRENDER A JUGAR.
MEJOR VISITA LA SIGUIENTE
DIRECCIÓN Y MIRA NUESTRO
VIDEOTUTORIAL:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/FAKESWORDGAME/HOW

¿DE QUÉ VA ESTO?

Este es el primer juego de cartas de la historia en el que te pelearás por conseguir cartas atizando a tus adversarios con una Espada de espuma... tal y como harían los adultos.

Consigue 3 cartas del mismo color para formar un conjunto. Si eres la primera persona en conseguir 3 conjuntos de cartas, ¡ganas la partida!

Toma un montón de cartas y forma pilas de cartas en el centro de la mesa. Luego mira bien esas pilas, seguro que hay alguna carta que te ayudará a completar uno de tus conjuntos.

Cuando todo el mundo haya decidido qué pila de cartas quiere conseguir, cuenta hacia atrás desde tres con los demás, y señala la pila que quieres quedarte.

Si eres el único que apunta a una pila de cartas en concreto, ¡podrás quedarte con todas esas cartas! Pero si has apuntado a la misma pila que otra persona, tendrás que librar un Duelo de espadas para ver quién se queda con las cartas. ¡No olvides aplicar las reglas de las cartas de la pila por la que estéis luchando!

Sigue jugando así hasta que alguien consiga 3 conjuntos de 3 cartas iguales. ¡La primera persona que consiga 3 conjuntos gana la partida!

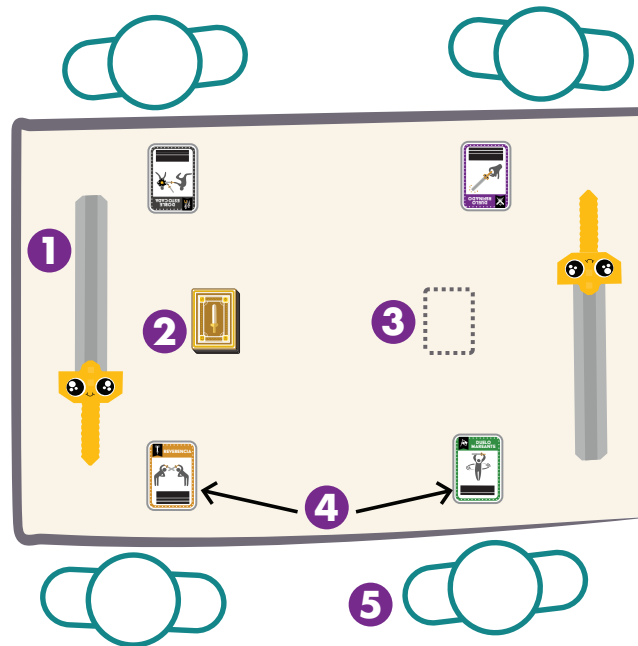


PREPÁRALO TODO

- 1 Deja las **Espadas** en la mesa.
- 2 Baraja el mazo de **cartas** y déjalo **bocabajo** encima de la mesa. Ese será el **mazo de robo**.
- 3 Deja espacio para la **pila de descartes**.
- 4 Reparte 1 carta **bocarrriba** a cada jugador. Esto es, más que nada, para ayudarlos a empezar vuestro primer conjunto.

Todas las cartas que consigas durante la partida **DEBERÁN** estar frente a ti y visibles para todo el mundo.

- 5 Elige quién empezará a jugar.



¡TE TOCA!

Siempre que sea tu turno recibirás el cargo de **Duelista jefe**:

- 1 Roba 2 cartas más que el número de duelistas en la partida y ponlas **bocarrriba** en el centro de la mesa.
Por ejemplo: si hay 3 duelistas en la partida, roba 5 cartas; si hay 4 duelistas en la partida, roba 6 cartas, etc.
- 2 Ordena las cartas en **pilas** bocarrriba. La cantidad de pilas a formar también dependerá del número de duelistas en la partida:

DUELISTAS	3 Ó 4	5	6
PILAS	3	4	5

Ten en cuenta que alguna de las pilas podrá contener más de 1 carta. ¡No pasa nada! **No es necesario que las pilas tengan el mismo número de cartas.** Eso sí, cada pila debe tener un mínimo de 1 carta. Aparte de eso, organiza las pilas como tú (en tu papel de Duelista jefe) quieras. Puedes formar una pila con un montón de cartas, tener otra pila con solo 1 carta, hacer que todas las cartas de una pila sean del mismo color, o que todas las cartas de una pila sean de colores diferentes, etc.

Hay mucha estrategia a la hora de hacer las pilas. Puede que quieras hacer al menos una pila con cartas perfectas para ti y para nadie más, o puede que quieras hacer pilas de cartas por las que todo el mundo se peleará sin ninguna duda.



Las cartas de cada pila deberían ser visibles y todo el mundo debería ser capaz de alcanzar a señalar todas las pilas.

- 3 Después de que tú (en tu papel de Duelista jefe) hayas terminado de formar las pilas de cartas, todo el mundo, incluido tú, debe elegir la pila que quiera quedarse. Recuerda: necesitas 3 cartas del mismo color para formar un conjunto, así que elige una pila que te ayude a terminar un conjunto que tengas empezado o que te ayude a empezar un nuevo conjunto.

Para elegir una pila solo debes señalarla con el dedo. El problema está en que después de la cuenta atrás desde tres, ¡todo el mundo va a señalar la pila que quiera a la vez!

EL PAPEL DE DUELISTA JEFE

Antes de iniciar la cuenta atrás, momento en el que todo el mundo señalará la pila que le gustaría llevarse, puedes meter cizaña sobre qué pila quiere cada jugador o si hay alguna pila en particular que haría ganar a alguien.

Todo el mundo puede insinuar la pila que quiere quedarse, pero piensa que puede que esté echándose un farol, diciendo la verdad, o simplemente tratando de que alguien más desvele sus planes.

Como Duelista jefe puedes reorganizar las pilas en cualquier momento antes de iniciar la cuenta atrás.

Cuando tú (en tu papel de Duelista jefe) quieras señalar una pila, levanta el dedo en el aire. Cuando todo el mundo tenga el dedo levantado (indicando que ya han pensado que pila elegir), empieza la cuenta atrás y grita:

3... 2... 1... ¡A señalar!

En ese momento todo el mundo deberá señalar a la vez la pila de cartas que desea llevarse.

¿QUÉ CARTAS ME LLEVO?

Si eres la única persona señalando una pila:

Llévate todas las cartas de la pila. Pon las cartas **bocarrriba** frente a ti.

Si hay pilas que nadie ha señalado:

Descarta **bocarrriba** en la **pila de descartes** todas las cartas de esa pila.

Si más de una persona señala una pila:

¡Será preciso batirse en un Duelo de espadas para ver quién se lleva la pila de cartas!

CONTINÚA →

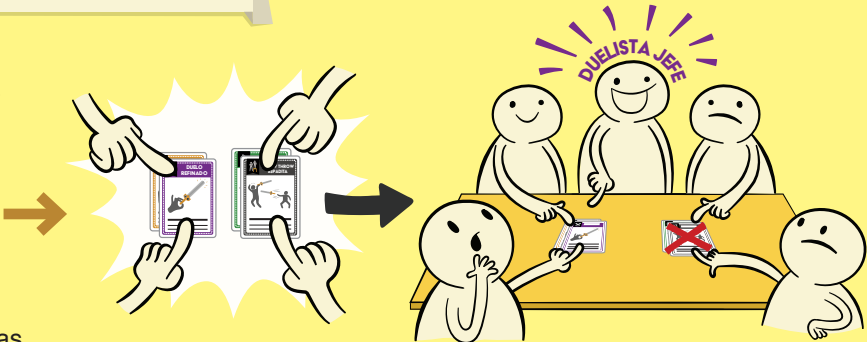
DUELO DE ESPADAS

Si más de 1 duelista señala la misma pila, ¡se librará un Duelo de espadas!

Si 3 o más duelistas señalan la misma pila, quien tenga el papel de Duelista jefe para esa ronda deberá elegir qué 2 duelistas deben batirse en un Duelo de espadas. La persona con el papel de Duelista jefe se puede elegir a sí misma en el caso de que también haya señalado la pila en disputa.

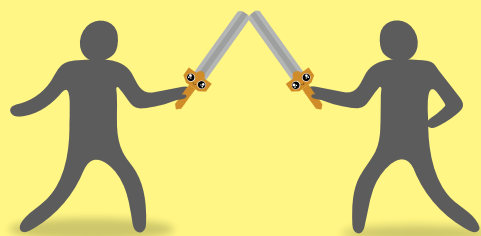
En el caso de que se pueda dar un Duelo de espada en diferentes pilas (es decir, si 2 duelistas apuntan a 1 pila y otros 2 duelistas apuntan a una pila diferente), quien tenga el papel de Duelista jefe esa ronda deberá elegir qué Duelo de espadas deberá resolverse.

¡Solo puede disputarse un Duelo de espadas por ronda! Si 2 o más duelistas señalan una pila que no ha sido elegida para el Duelo de espadas, descarta bocarriba todas las cartas de esa pila en la pila de descartes.



ANTES DEL DUELO

Quienes vayan a batirse en duelo toman una Espada y se separan lo suficiente como para que solo se toquen las puntas de sus Espadas.

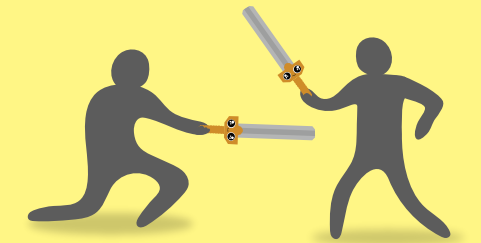


Una vez todo dispuesto, quien tenga el papel de Duelista jefe empieza una cuenta atrás:

3... 2... 1... ¡A luchar!

Nada más termine de decir «¡A luchar!» el Duelo de espadas puede empezar.

Si la persona con el papel de Duelista jefe está participando en el Duelo de espadas, deberá elegir a otra persona para que haga de Duelista jefe para ese combate.



DURANTE EL DUELO

Las reglas del Duelo de espadas vienen determinadas por las cartas de la pila en disputa (y **solo** por esas cartas). **AMBOS** duelistas deben seguir **TODAS** las reglas de esas cartas a menos que una carta diga lo contrario.

Las cartas pertenecen a cuatro colores, y el color indica cómo afectan las reglas de la carta al Duelo de espadas:

	Cartas moradas	Las reglas afectan a sendos duelistas durante todo el Duelo de espadas.
	Cartas verdes	Las reglas afectan a sendos duelistas, pero solo al inicio del Duelo de espadas (después de la cuenta atrás). Si el duelo comienza sin Espadas, quienes vayan a batirse en duelo se separan lo suficiente como para tocarse con las puntas de sus dedos.
	Cartas amarillas	Las reglas afectan a sendos duelistas cada vez que sus Espadas entran en contacto con algo: otra Espada, una parte del cuerpo, la pared, etc.
	Cartas negras	Las reglas afectan únicamente a la persona más baja en el Duelo de espadas, ¡y le da una ventaja!

Si ya te has olvidado de lo que acabas de leer, no te preocupes, ¡cada carta explica lo que hace!

Si la pila en disputa contiene más de 1 copia de la misma carta, aplica solo una vez las reglas de las cartas repetidas.

FINAL DEL DUELO

Un Duelo de espadas puede terminar de **2 maneras**:

1. Al recibir un golpe

Si tu oponente te golpea en el torso con su Espada, pierdes el Duelo de espadas de **inmediato**. El torso es el área que se encuentra entre tus hombros y tu cintura, **por delante y por detrás**, los brazos **no** cuentan.



Si utilizas intencionadamente los brazos para bloquear un golpe, pierdes el Duelo de espadas. Te recomendamos mantener la mano que no porta la Espada en la cadera.

2. Al romper una regla

Siempre que incumplas las reglas de alguna carta, pierdes el Duelo de espadas de **inmediato**. Todas las personas que estén presenciando el duelo pueden, junto al Duelista jefe, ayudar a que las reglas se cumplan.

Si sendos duelistas se golpean el torso al mismo tiempo, el Duelo de espadas vuelve a empezar desde el principio.

La persona con el papel de Duelista jefe tiene la última palabra a la hora de desempatar y de determinar si se ha incumplido alguna regla o no. Si ganas el Duelo de espadas, te llevas todas las cartas de la pila en disputa y las pones **bocarriba** frente a ti. Si pierdes el duelo, no te llevas nada.

FINAL DE TU TURNO

Una vez que se hayan ganado o descartado todas las pilas de cartas, tu turno como Duelista jefe habrá terminado. La persona sentada a tu izquierda se convierte en la nueva Duelista jefe y deberá robar 2 cartas necesarias para formar las pilas de la siguiente ronda.

COMPLETAR CONJUNTOS

Siempre que tengas 3 cartas del mismo color delante de ti, ¡habrás conseguido un conjunto! Los nombres de las cartas no importan, lo único que importa son sus colores. Puedes reunir varios conjuntos del mismo color, eso significa que, si reúnes 3 cartas para un conjunto y luego reúnes una cuarta carta del mismo color, puedes empezar un nuevo conjunto de ese color.



¿CÓMO GANAR?

Tan pronto consigas 3 conjuntos de cartas, ¡ganas la partida!

EMPATES

Si 2 duelistas ganan la partida al mismo tiempo, ¡el desempate se decide en un Duelo de espadas definitivo!

Para el Duelo de espadas definitivo se deberán reunir las cartas de las personas empatadas, barajarlas todas juntas y luego robar 2 cartas que se pondrán bocarriba. Esas cartas determinarán las reglas del Duelo de espadas definitivo.

Si 3 o más duelistas ganan la partida al mismo tiempo, cada duelista contará las cartas que haya logrado reunir. Solo las 2 personas que hayan conseguido más cartas podrán participar en el Duelo de espadas definitivo.

¡NO QUEDAN CARTAS!

Si el mazo de robo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo de robo y seguir jugando.