



## Mensaje de los autores

Cada día, la sociedad se esfuerza por lobotomizarnos: crece, estudia, consigue un empleo, cástate, compra una casa, ten hijos... ¡Y asegúrate de que ellos hagan exactamente lo mismo!

Creamos Preguntas de Mierda para que la gente tuviera que pensar de manera creativa. Ya es hora de que te diviertas sin preocuparte por las consecuencias de lo que pienses, digas o hagas. ¡Es hora de que dejes de tomártelo todo tan en serio!

Tus respuestas podrán ser “Ingeniosas” o “Mierdosas”, pero sin duda tu viaje en este juego supondrá un nuevo despertar.

¡Adelante, libérate!

¡Y sal volando... bien lejos!

¡Mezcla como quieras los juegos de Preguntas de Mierda!

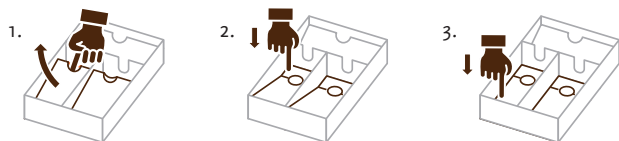


= 540 Preguntas

### ¡Abrir y jugar!

La caja sirve de soporte para las cartas de Preguntas.

Puedes añadirle las cartas del juego *PdM Friki* aplanando la bandeja y así guardarlas todas juntas.



## Descubre nuestros insólitos juegos



[www.asmodee.es](http://www.asmodee.es)

[www.therighttolose.com](http://www.therighttolose.com)



### ¡Planeta feliz!

Imprimimos los juegos en Europa y usamos materiales naturales. Además, y como agradecimiento, plantamos dos árboles por cada uno que talamos.

**1 árbol cortado = 2 árboles plantados.**

La cantidad de árboles que hemos plantado duplica anualmente la de los árboles que hemos talado para imprimir los juegos... Y todo gracias a nuestros compañeros del Amazonas y a los pueblos indígenas que lo habitan. Si quieres saber más sobre la causa y apoyarla, entra en [www.ishpingo.org](http://www.ishpingo.org)



Un juego de Franz LeJeune y James Fabian



# ¡REGLAS PARA LIBERARTE!

120 cartas de Preguntas  
8 fichas/peones/caquita  
2 tubos  
1 tablero de libertad

## Preparación

- Pegad las etiquetas de Ingenuosa/Mierdosa en los tubos y entregad a cada jugador 1 ficha, 1 peón y 1 caquita del mismo color.
- Cada jugador deja su ficha delante de él para mostrar su color y coloca su peón en el primer nivel del tablero de libertad.
- Elegid al Líder de la primera ronda de la partida:

El Líder recoge todas las caquitas y esconde los dos tubos detrás de la tapa del juego.

El Líder roba una carta y elige una de las tres preguntas.

## Cómo se juega

El Líder formula la pregunta en voz alta. El jugador a su izquierda responde en primer lugar. Inmediatamente después de la respuesta, el Líder debe introducir en secreto la caquita de dicho jugador en uno de los tubos: Ingenuosa o Mierdosa. La ronda continúa en el sentido de las agujas del reloj y finaliza cuando todos los jugadores (salvo el Líder) hayan respondido y todas las caquitas se encuentren en alguno de los dos tubos. Al final de la ronda, el último jugador en responder decide qué tubo gana.

El Líder retira la tapa del juego y levanta el tubo ganador. Todos los jugadores cuya caquita se encuentre en dicho tubo ganan la ronda. A continuación puedes ver el ejemplo de una ronda para 5 jugadores:

Tú y yo estamos en una isla desierta. ¿Qué hacemos?

¡Escribimos un mensaje de SOS gigante en la arena!

¡Jugamos al escondite!

¡Me alimento de ti para sobrevivir!

Sabes muy bien lo que vamos a hacer. Te mueres de ganas desde hace tiempo...

¡Elijo el tubo Ingenioso!

¡Todos los jugadores que hayan ganado la ronda avanzan un nivel en el tablero de libertad!

Para la siguiente ronda, el jugador situado a la izquierda del Líder actual se convierte en el nuevo Líder.

El nuevo Líder recoge las caquitas de los demás jugadores y oculta los tubos detrás de la tapa del juego. La partida continúa igual que en la ronda anterior.

En cada ronda, el último jugador en responder decide qué tubo gana.

La partida termina cuando uno o más jugadores alcanzan el último nivel del tablero de libertad y ganan la partida. ¡Los ganadores ya son libres! ¿Se marcharán volando o jugarán otra partida?



## Consejo de Los autores

- Este juego es totalmente subjetivo; la definición de Ingenuoso y Mierdoso depende de la perspectiva del Líder. Por ejemplo, podría considerarse que una respuesta graciosa es mierdosa y que una respuesta aburrida es ingeniosa (o al revés).
- Cuando te toque ser el último jugador en responder, tú decides qué tubo es el ganador. El truco es intentar adivinar dónde ha metido tu caquita el Líder.
- Preguntas de Mierda es un juego social; recuerda que no hace falta decir la verdad...

The Right  
to Lose

EDGE