



Mensaje de los autores

¡Con la emoción de un Padawan recién nombrado Jedi, os presentamos **PdM Edición Friki!** Para crear este juego, hemos tenido que responder a la madre de todas las preguntas de mierda: ¿qué es una buena pregunta de mierda?

Es una pregunta para la cual no hay una respuesta correcta, pero que tiene respuestas mejores que otras... ¡Así que adelante, el humor y una pizca de sinceridad serán tus armas letales en esta misión!

¡Mezcla como quieras los juegos de Preguntas de Mierda!



+



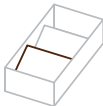
=

540
preguntas



¡Abrir y jugar!

La caja sirve de soporte para las cartas de Preguntas.



Consejo: si juntas tus cartas de **PdM Edición Friki** con las del **PdM** original, podrás guardarlas todas juntas en la caja del PdM original.

Descubre nuestros insólitos juegos



www.asmodee.es



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



Un juego de Marcus
y Mathias Lavorel



ILAS REGLAS VENIDAS DEL EXTERIOR!

- 60 cartas de Preguntas
- 1 tablero de votación
- 1 tablero de juego
- 6 Jedis y 6 píxeles
- 1 dado

Preparación

- ➔ Cada jugador recibe **1 jedi** y **1 píxel** del mismo color.
- ➔ Los píxeles se colocan en las casillas de inicio del tablero de juego.
- ➔ El tablero de votación se coloca junto al tablero de juego.
- ➔ El jugador mejor peinado **coge los jedis de los demás jugadores y se convierte en Líder.**



Cómo se juega

El Líder roba una carta, elige una pregunta y la formula en voz alta a los demás jugadores. Cada uno responde cuando quiera. **Tras cada respuesta**, el Líder coloca al jedi de dicho jugador sobre el tablero de votación, en el lado oscuro o luminoso...



Al final de la ronda, el **Líder tira el dado para decidir cuál es el lado ganador**:

🎲 = gana el lado oscuro ★ = gana el lado luminoso ♥ = el Líder elige el lado ganador. *A continuación puedes ver un ejemplo de ronda para 5 jugadores:*

¡Te has convertido en superhéroe!
¿Cómo te vas a hacer llamar?

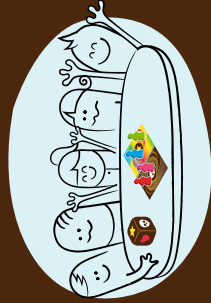
¡Superabul!

¡Churungint!



Capitana Obregon

Roberto Alcázar



Todos los jugadores que estén en el lado ganador **avanzan un nivel en el tablero de juego.**



La prueba del Jefe Final

El jugador, o jugadores, que llegue primero al nivel del jefe Final **gana la partida...** ¡pero primero deberá demostrar su valía! Cada finalista debe responder a las 3 preguntas de una misma carta. Los demás jugadores deciden, **tras cada respuesta**, si ésta ha sido oscura o luminosa. El **título honorífico** que recibe cada finalista depende de sus respuestas:

- ★★★★ Reina de Dragones
- ★★★★★ Chambelán Nifunifá
- ★★★★★ Técnico Superior en Magia Negra
- ★★★★★ Lord Sith Ylliano



¡Si algún finalista se salta al menos 1 de las 3 preguntas, recibe el título de Aturrullado Mayor y se pasa al siguiente finalista!

Consejo de los autores

➔ ¡También se puede jugar a Preguntas de Mierda sin reglas!

➔ No existe un lado bueno y un lado malo, sino un lado oscuro y otro luminoso. **¡Comprender la diferencia debéis!** ;)

The Right
to Lose

EDGE

Preguntas de Mierda © 2021 Longalive Games, todos los derechos reservados. Diseño: Mathieu Claus.
Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Polonia.
Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años - www.asmodee.es