



**CÓMO SOBREVIVIR A
EL CUBO DE LA MUERTE**

OBJETIVO

Ganar más cartas de Fatalidad que tus oponentes ideando el mejor plan de huida que haya conocido la humanidad.

PREPARACIÓN

Coge las cartas de Fatalidad y las cartas de Objeto, y baraja cada mazo por separado. Cada jugador roba 8 cartas de Objeto. Las cartas de Objeto tienen doble cara, por lo que los jugadores deberán decidir si durante la partida se utiliza el lado negro o el lado blanco de esas cartas.

PLANIFICACIÓN

Elige a un jugador para que lea la primera carta de Fatalidad. Tras esto, cada jugador deberá idear un plan de huida utilizando UNA de las cartas de Objeto de su mano. Cuando tengas listo tu plan de huida, explícalo a todo el mundo.

EJEMPLO

“Estás en un safari. ¡Joder, una estampida de ñus!”

Afortunadamente, tienes un “Pedo en un frasco” en una de tus cartas de Objeto. Decides usarlo para salir volando y esperar flotando a que pase la estampida.

VOTACIÓN

Cuando todos los jugadores hayan explicado su plan de huida, llegó la hora de votar cual es el mejor! A la de tres, los jugadores deberán señalar con uno de sus codos, ya que señalar con el dedo es de mala educación, al jugador que haya ideado el mejor plan de huida. El jugador con más codos señalándole ganará la carta de Fatalidad. En caso de empate, el jugador que leyó la carta de Fatalidad elige de entre los empatados al ganador.

ROBAR CARTAS

Descarta todas las cartas de Objeto que se han utilizado para idear los planes de huida. A continuación, cada jugador roba una nueva carta de Objeto.

GANAR LA PARTIDA

El primer jugador en conseguir 3 cartas de Fatalidad ganará la partida.

LA REGLA DE MACGYVER

Macgyver, el legendario agente secreto de la serie televisiva de los 80, tenía la habilidad de salir de situaciones difíciles usando una combinación de objetos cotidianos, casi siempre con un poco de cinta americana. Si quieres, puedes utilizar tantas cartas de Objeto de tu mano como necesites para idear un plan de huida. Macgyver lo aprobaría.

LA REGLA DEL VOLTEO (PARA NOVATOS)

Lo sabemos, no todos los jugadores sois unos expertos huyendo de la muerte. Para ellos tenemos la Regla del Volteo. Si es tu primer contacto con el Cubo de Muerte, los escenarios pueden llegar a ser un tanto abrumadores. Si te encuentras en la situación de que todas las cartas de Objeto de tu mano sean aparentemente inútiles, puedes usar esta regla para voltear cualquier cantidad de cartas de Objeto de tu mano y utilizarlas por su otro lado para así escapar de lo inexorable. Nota: los jugadores veteranos estarán de acuerdo en que, en este juego, la palabra inexorable no existe.

LA REGLA DE LA LIQUIDACIÓN (PARA VETERANOS)

¿Te crees muy bueno verdad? Te las apañaste para escapar de Freddy Krueger con tan solo un “Arcoíris” y un “Globo ocular”, ¿no? Pues bueno, es hora de jugar con la Regla de la Liquidación. Cuando se lea la primera carta de Fatalidad, cada jugador robará 10 cartas de Objeto en lugar de 8. Podrás usar tantas cartas de Objeto como quieras en tu huida, pero aquí viene la gracia: no robarás nuevas cartas de Objeto hasta que no utilices todas las de tu mano. ¿Notas ese escalofrío recorriendo tu espalda? Se llama miedo.



Habla con las papas

#BUCKETOFDOOM

#ELCUBODELAMUERTE

bigpotato.com

asmodee.es