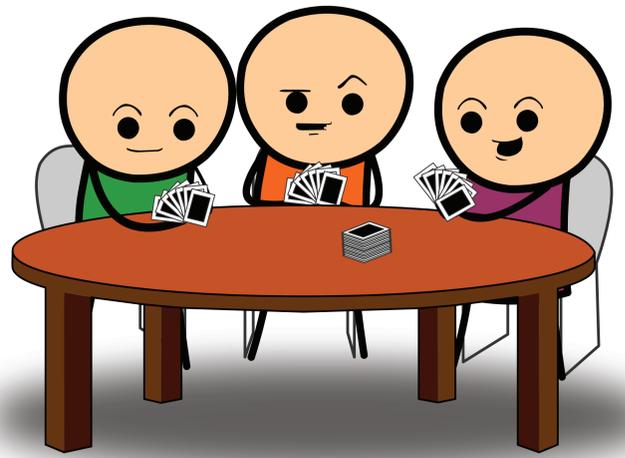


# LAS REGLAS

¡SEGUID LAS FLECHAS Y CONVERTÍOS EN AUTÉNTICOS EXPERTOS DEL JUEGO!



## 1 PREPARAD EL TINGLAO

**2** JUNTAOS 3 O MÁS MALAS PERSONAS. BARAJAD BIEN EL MAZO Y ROBAD 7 CARTAS CADA UNO. DEJAD EL RESTO COMO MAZO DE ROBO.

**3** ELEGID QUIÉN SERÁ EL PRIMER JUEZ.

**4** EL JUEZ DA LA VUELTA A LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE ROBO, QUE VA A SER LA CARTA INICIAL.



SI ES ROJA...



**5B** SIGNIFICA QUE ESTÁIS ANTE UNA RONDA DE BONIFICACIÓN, EN LA QUE EL JUEZ NO JUEGA NINGUNA DE SUS CARTAS. EN ESTE MOMENTO, TODOS PODÉIS INTERCAMBIAR TANTAS CARTAS DE VUESTRA MANO POR CARTAS NUEVAS COMO QUERÁIS.

SI ES NEGRA...



**5A** SIGNIFICA QUE ESTÁIS ANTE UNA RONDA NORMAL. PARA JUGARLA, EL JUEZ SACA OTRA CARTA CON EL BORDE NEGRO, EN ESTE CASO DE SU MANO, Y LA COLOCA A LA DERECHA O A LA IZQUIERDA DE LA CARTA INICIAL.



## 12 ¡SIGUIENTE RONDA!

**11** LA PERSONA SITUADA A LA IZQUIERDA DEL JUEZ PASA A SER EL NUEVO JUEZ.



**10** TODOS ROBÁIS 7 CARTAS DE NUEVO.

**6A** LOS DEMÁS JUGADORES ELEGÍS 1 CARTA CADA UNO, LA QUE CREÁIS QUE SERÁ EL MEJOR FINAL PARA EL CÓMIC, Y LA JUGÁIS BOCABAJO.



¡NO!

**7A** EL JUEZ DA LA VUELTA A CADA UNA DE LAS CARTAS, LEE EN VOZ ALTA EL CÓMIC AL COMPLETO CON CADA UNA DE ELLAS Y, FINALMENTE, ELIGE SU FAVORITA.



**9** ¿HAY ALGÚN JUGADOR QUE HAYA CONSEGUIDO YA 3 CARTAS BOCARRIBA?

**7B** EL JUEZ DA LA VUELTA A CADA UNO DE LOS CONJUNTOS DE CARTAS, LEE EN VOZ ALTA EL CÓMIC AL COMPLETO CON CADA UNO DE ELLOS Y, FINALMENTE, ELIGE SU FAVORITO.



**8** LA(S) CARTA(S) GANADORA(S) SE COLOCA(N) BOCARRIBA DELANTE DE SU(S) DUEÑO(S) PARA IR LLEVANDO EL RECUENTO DE PUNTOS.



¡SÍ!

¡YA TENÉIS UN GANADOR! ★

