

# ¡EMPIEZA POR AQUÍ!

## EL RETADO Y SU AYUDANTE

En este juego hay dos papeles importantes: Como Retado, tendrás que realizar un sencillo reto. Pero, primero, otro jugador tendrá que convertirse en tu Ayudante.

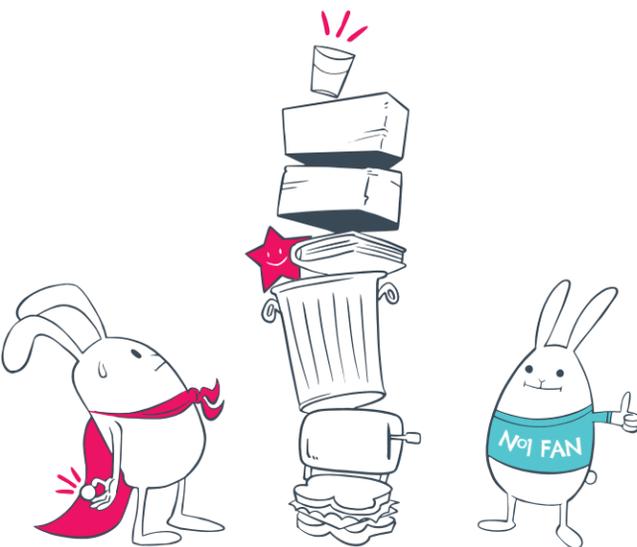
Si realizas el reto con éxito, tú y tu Ayudante ganáis puntos. Pero si fallas, serán el resto de los jugadores quienes se lleven los puntos.

Aquí viene cuando se complica la cosa: para convertirse en tu Ayudante, los jugadores tienen que hacer que tu reto fácil sea más difícil. Quien consiga hacerlo MÁS difícil será tu Ayudante para este reto.

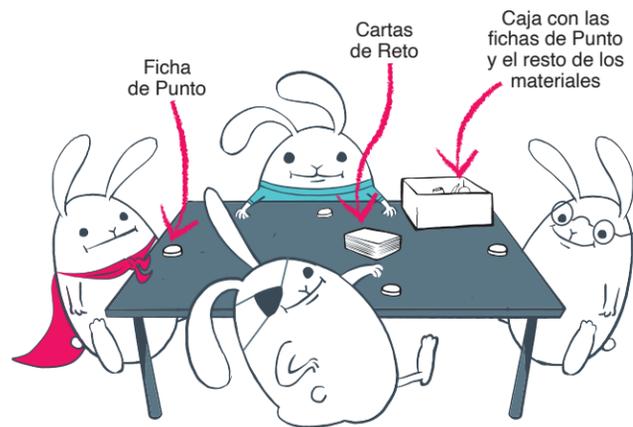
Y con suerte, tu Ayudante no habrá aumentado la dificultad del reto tanto como para que sea imposible de hacer...

Básicamente, este juego será más difícil cuanto más confíen en ti tus amigos.

**El primer jugador en conseguir 5 puntos gana la partida.**



# PREPARACIÓN



- 1 Reparte una ficha de Punto a cada jugador.
- 2 Baraja las cartas de Reto y colócalas sobre la mesa, con la CARA DE PREPARACIÓN (la cara de color más claro) bocarriba.
- 3 Pon la caja con el resto de los materiales sobre la mesa.

Uno de vosotros será el Retado y otro su Ayudante. Pero primero, vamos a ver cómo funcionan las cartas de Reto.

**2 JUGADORES:** lee la sección Reglas para partidas de 2 jugadores después de haber leído todas las instrucciones, pero antes de empezar a jugar.

# LAS CARTAS DE RETO

Las cartas de Reto tienen 2 caras diferentes. La **cara de Preparación**, donde se explica cómo preparar el reto; y la **cara de Reto**, donde se explica qué tiene que hacer el Retado exactamente. ¡Nadie puede leer la cara de Reto de una carta hasta que el Retado tenga un Ayudante!

## LA CARA DE PREPARACIÓN

- 1 El lugar de preparación (mesa, suelo o contra la pared)
- 2 Un dibujo de cómo preparar el reto
- 3 Cómo hacer el reto más difícil
- 4 Una escala de dificultad para orientar a los jugadores a la hora de hacer los retos más difíciles.



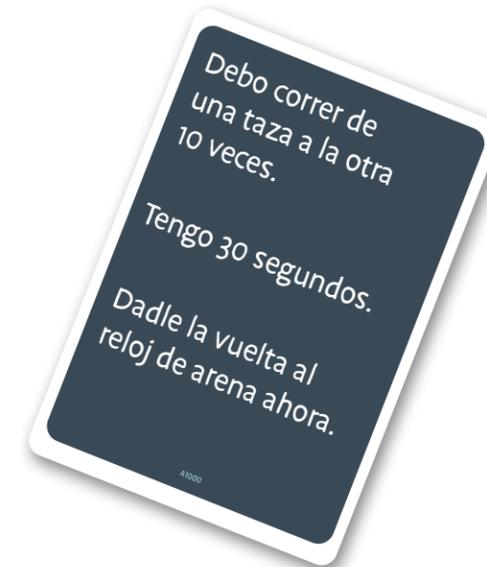
ICONOS DE LA PARTE SUPERIOR DE LA CARTA:

- = 1 jugador activo
- = Varios jugadores activos
- = 1 jugador sentado
- = Varios jugadores sentados

**NOTA:** a veces necesitaréis objetos adicionales que no vienen en la caja. Estos son siempre objetos comunes que probablemente tengáis a mano. En caso contrario, pasad a la siguiente carta.

# LA CARA DE RETO

Esta cara describe el reto que el Retado tendrá que intentar realizar. El Retado leerá esta cara en voz alta SOLO cuando ya tenga a su Ayudante y esté todo preparado para empezar el reto (ver *Convertirse en el Ayudante*).



**NUNCA** te pongas a ti, o al resto de los jugadores, en una situación peligrosa. Asegúrate de que todos los jugadores que vayan a participar se sientan cómodos con el reto antes de empezar. Si alguno de los retos os genera inseguridad o incomodidad, saltadlo y pasad al siguiente.

**NOTA:** si la pelota no se mantiene en un reto, utiliza la ficha soporte para sujetarla. Las fichas de Punto que no se estén utilizando también pueden usarse para mantener los vasos en su sitio.



# CONVERTIRSE EN EL AYUDANTE

El Ayudante es el jugador que decide cómo de difícil será el reto finalmente, pero no se puede elegir quién será el Ayudante.

Preparad el reto como se ve en la imagen de la carta. Después, empezando por el primer jugador a la izquierda del Retado, cada jugador debe:

## HACER EL RETO MÁS DIFÍCIL

Si quieres hacer el reto más difícil, sigue las instrucciones de la parte inferior de la cara de Preparación de la carta y haz lo que estas digan (mueve el vaso, voltea el reloj de arena, di un número en voz alta, etc.).

Aunque todavía no sepas exactamente lo que va a tener que hacer el Retado, presta atención a la escala de dificultad en la parte inferior de la carta.

Puedes hacer que el reto sea incluso más difícil que el nivel difícil de la escala, pero ten en cuenta que probablemente esto haga que el Retado no consiga completar el reto con éxito y, en caso de que termines siendo el Ayudante, tú también perderás puntos.

**EN OTRAS PALABRAS: ¡NO TE PASES HACIENDO EL RETO SUPERDIFÍCIL!**

**NOTA:** en los retos que empiecen por «¿Cuántos...?», «¿Cuántas...?» o «¿Cuántas veces?», podéis saltaros números, pero solo podéis utilizar números enteros.

Jugad en el sentido de las agujas del reloj para que todos los jugadores (excepto el Retado, ya que esa persona será la que realice el reto) aumentéis la dificultad del reto u os retiréis.

Seguid jugando de esta forma repetidamente hasta que os hayáis retirado todos menos uno: **este jugador será el Ayudante oficial para este reto.** Será quién haya establecido la dificultad final del reto, que ya no puede ser modificada.

## RETIRARSE

Si no quieres hacer el reto más difícil todavía porque crees que el Retado va a fallar, puedes decir: «Me retiro».

Quando te retiras, ya no puedes volver a incrementar la dificultad del reto actual y, por lo tanto, no serás el Ayudante para este reto.

No tengas miedo de retirarte. Si otro jugador decide hacer el reto más difícil, el Retado probablemente falle y, gracias a haberte retirado a tiempo, ¡tú ganarás puntos!

**Si todos los jugadores os retiráis sin hacer el reto más difícil, saltad la carta y pasad a la siguiente.**

continúa por el otro lado...

sigue por aquí...

## AQUÍ TENÉIS UN EJEMPLO DE CÓMO CONSEGUIR UN AYUDANTE

El Retado prepara el reto como se muestra en el dibujo de la carta.



Coloca el reloj de arena en vertical momentáneamente para reducir el tiempo disponible para el reto.



Una vez preparado, el jugador 1 empieza la ronda haciendo el reto más difícil incorporando el reloj para que caiga un poco de arena a la parte vacía y después dejándolo de nuevo en posición horizontal.

Obviamente, esto significa que el Retado tendrá menos tiempo para cumplir el reto.



El jugador 2, que va después, y hace lo mismo que el primero, haciendo que el reto sea aún más difícil.



Ahora es el turno del jugador 1 otra vez, que vuelve a dejar caer un poco de arena.

Le toca al jugador 2, pero piensa que el reto es demasiado difícil y se retira.

Por lo tanto, el jugador 1 es el único que queda y se convierte en el Ayudante del Retado.

Ahora sí, ¡por fin podéis darle la vuelta a la carta y empezar el reto!

## EMPEZAR EL RETO

Una vez se haya determinado quién es el Ayudante (¡nunca antes!), el Retado puede darle la vuelta a la carta y leer la cara de Reto **en voz alta para todos los jugadores**. Después, debe intentar realizar con éxito el reto con la dificultad establecida por su Ayudante.

**A menos que la carta de Reto indique lo contrario:**

- El Retado es la ÚNICA persona que puede participar en el reto.
- NADIE (incluido su Ayudante) puede interferir en la realización del reto.

**NOTA:** *a veces, hay formas mucho más creativas de realizar un reto que la manera más obvia. Os animamos a ser lo más originales posible: ¡no es trampa si no incumples ninguna de las normas de la carta o de la lista anterior!*

## FINALIZAR EL RETO Y REPARTIR LOS PUNTOS

Una vez que el Retado haya realizado el reto, con éxito o no, este se da por finalizado y es el momento de repartir las fichas de Punto.

	SI EL RETADO SUPERA EL RETO	SI EL RETADO NO SUPERA EL RETO
RETADO	+1 PUNTO	-1 PUNTO
AYUDANTE	+1 PUNTO	-1 PUNTO
RESTO DE LOS JUGADORES		+1 PUNTO

¡Mirad! El resto de los jugadores se lleva un punto si el Retado falla. Esto es una penalización ENORME por fallar. Es decir, hacer el reto demasiado difícil es la forma más rápida de perder la partida.

Si un jugador no tiene ninguna ficha de Punto y pierde un punto, se queda con 0 fichas de Punto.

## ¡A JUGAR!

1. Elegid a un jugador para que sea el primer Retado.
2. El Retado toma la primera carta del mazo, lee la cara de Preparación y prepara el reto como se indica.
3. Realizad el proceso de *Convertirse en el Ayudante*.
4. El Retado le da la vuelta a la carta para realizar el reto.
5. Repartid los puntos y descartad la carta.
6. Seguid jugando en el sentido de las agujas del reloj con el siguiente jugador como Retado.

### ★ ¡ESTO ES IMPORTANTE!

Cuando una carta dice «aleja los vasos para hacerlo más difícil», no solo digáis números, ¡moved físicamente los vasos!

## ¿QUIÉN GANA?

El primer jugador en obtener 5 fichas de Punto gana la partida.

## EMPATES

Si más de un jugador ha conseguido 5 fichas de Punto, todos los jugadores empatados vuelven a tener 4 puntos y juegan una ronda en modo Héroe (ningún otro jugador puede jugar ni perder o ganar puntos).

## REGLAS PARA 2 JUGADORES

Ambos jugadores empezáis con una ficha de Punto. Decidid qué jugador va a empezar y jugad en modo Héroe de principio a fin (eso sí, saltándoos la regla n.º 2).

## ¡DEJAD DE LEER Y EMPEZAD A JUGAR!

## INFORMACIÓN ADICIONAL

¿Ya le habéis pillado el truco y necesitáis igualar la partida un poco? Es hora de probar el...



## MODO HÉROE

En el momento en el que cualquier jugador tenga 4 fichas de Punto, añadid estas 2 reglas:

1. Ya no hay más Ayudantes. En vez de eso, ahora todos los jugadores podéis hacer el reto más difícil hasta que todos menos uno os hayáis retirado. Ese jugador será elegido como Retado y deberá realizar el reto. Es decir, ¡ahora apostáis por vosotros mismos! Comenzad por el último Retado y jugad en el sentido de las agujas del reloj.
2. Después del reto:

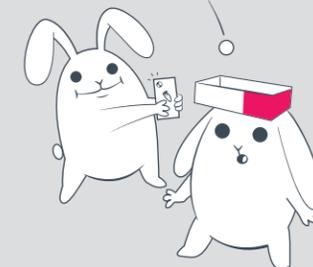
	SI EL RETADO SUPERA EL RETO	SI EL RETADO NO SUPERA EL RETO
EL RETADO TIENE 4 PUNTOS	GANA LA PARTIDA	EL RETADO: -1 PUNTO Y EL RESTO DE LOS JUGADORES: +1 PUNTO
EL RETADO TIENE MENOS DE 4 PUNTOS	ROBA 1 PUNTO A TODOS LOS JUGADORES QUE TENGAN 4 PUNTOS	

**NOTAS:** saltaos todos los retos en los y . En todas las cartas en las que se utilice la palabra «Ayudante», imaginad que pone «Retado».

## ANTES DE QUE PREGUNTÉIS...

- No, no necesitáis una cinta métrica. Estimar las distancias es parte del reto.
- Podéis jugar a este juego las veces que queráis. Muchas cartas tienen preparaciones idénticas así que, por mucho que penséis que sabéis cuál es el reto, lo más probable es que no sea ese.
- Si os quedáis sin papel, utilizad cualquier otro que tengáis a mano.
- El antifaz se puede lavar a mano todas las veces que sea necesario. Dejadlo secar al aire.

## ¡COMPARTI TUS PARTIDAS CON NOSOTROS!



¿La lucha por la grandeza te ha llevado a conseguir una hazaña increíble? ¿Has hecho un reto tan difícil que has perdido una amistad? ¡Cuéntanoslo!

#withoutfailgame

@gameofkittens

explodingkittens

© 2023 Exploding Kittens | Fabricado en China  
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 Estados Unidos  
Importado a la UE por Exploding Kittens 10 Rue Pergolèse, 75116 Paris, Francia  
Distribuido en España por Asmodee España, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España.  
Distribuido en Chile por Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. ATENCIÓN: No apropiado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.  
support@explodingkittens.com  
www.explodingkittens.com

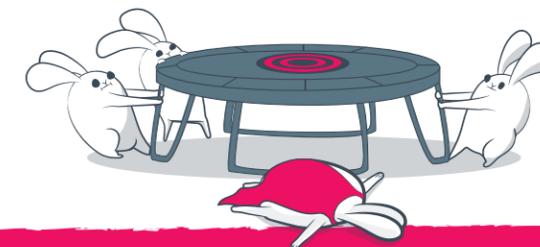


## ¡A PRUEBA DE RETOS!

REGLAS DE JUEGO



2+ JUGADORES  
EDAD 10+  
20 MINUTOS



# ¡Eh!

### ¡No leas estas reglas!

Leer es la peor manera de aprender a jugar a un juego.

Mejor, mira nuestro videotutorial:  
[www.withoutfailgame.com/how](http://www.withoutfailgame.com/how)

## CONTENIDO

- 149 cartas de Reto
- 40 fichas de Punto
- 1 ficha soporte
- 6 vasos
- 1 pelota
- 3 dados
- 1 bolígrafo
- 1 reloj de arena de 30 segundos
- 1 cuaderno
- 1 antifaz