



# INSTRUCCIONES

2-8 jugadores | Edad 7+ | 10 minutos

## Contenido:

64 cartas (32 rosas y 32 amarillas)  
5 fichas de Punto



Para jugar necesitas un móvil, un temporizador de cocina o cualquier otra cosa que te permita contar 60 segundos y haga ruido (¡o vibre!).

## ¡EH! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR MANERA DE APRENDER A JUGAR.

MEJOR VISITA ESTE SITIO WEB Y MIRA NUESTRO VIDEOTUTORIAL:

[DANGERDANGERGAME.COM/HOW](http://DANGERDANGERGAME.COM/HOW)



«¿POR QUÉ EL JUEGO NO INCLUYE UN TEMPORIZADOR?»

Es muy probable que ya tengas algo que te permita contar el tiempo. ¡Así reducimos la producción innecesaria de plásticos!

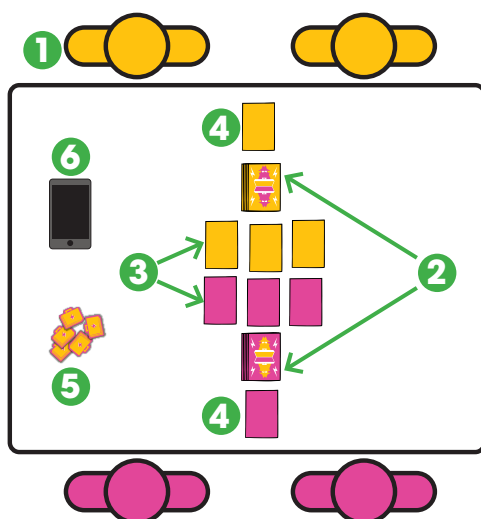
## ¿DE QUÉ VA ESTO?

*Danger Danger* es un juego de cartas para 2 equipos. El objetivo es tener más Maletines visibles que el equipo contrario al final de cada ronda. Las rondas solo duran 60 segundos.

El equipo con más Maletines visibles al final de la ronda gana 1 ficha de Punto. ¡El primer equipo que consiga 3 fichas de Punto gana la partida!

## PREPARACIÓN

- 1 Dividíos en 2 equipos. Los equipos se sientan en lados opuestos de la mesa.  
**El número de jugadores de cada equipo es indiferente. Los equipos pueden estar descompensados.**
- 2 Baraja por separado el mazo rosa y el mazo amarillo y entrega un mazo a cada equipo. Coloca tu mazo **bocabajo**, formando la **pila de robo** de tu equipo.
- 3 Revela las 3 primeras cartas de tu pila de robo y déjalas **bocarrriba** en el centro de la mesa. Son los **montones**.
- 4 Roba 1 carta más y déjala bocarrriba detrás de tu pila de robo. Es la **carta de intercambio** de tu equipo.
- 5 Deja las fichas de Punto en la mesa.
- 6 Deja un móvil en la mesa.



## JUGAR CARTAS

Cuando empiece la ronda, roba la primera carta de la pila de robo de tu equipo e intenta jugarla encima de algún montón.

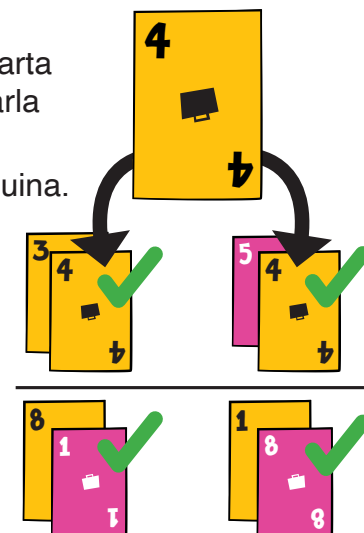
Todas las cartas tienen un número en la esquina.

**Puedes jugar tu carta encima de cualquier montón con un número superior o inferior en 1 al número de tu carta.** Por ejemplo, un 4 solo se puede jugar encima de un 3 o un 5.

Las cartas están numeradas del 1 al 8 y son cíclicas. **Por lo tanto, un 1 puede ir encima de un 8, o un 8 encima de un 1.**

También puedes jugar tu carta encima de una de cualquier color, pero la mejor estrategia es jugar tus cartas encima de las cartas del equipo contrario para tapar sus Maletines.

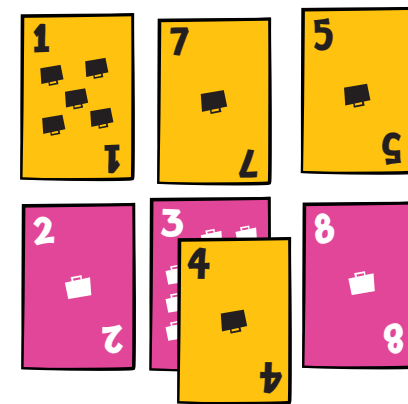
Una vez jugadas, las cartas no se pueden mover.



## POR LO TANTO...

El equipo amarillo ha jugado un 4 encima del 3 del equipo rosa. Si la ronda terminara ahora mismo, ganaría el equipo amarillo porque tiene más Maletines visibles.

El equipo rosa quiere ganar, así que tendrá que jugar más cartas.



**¡En este juego no hay turnos!** Los 2 equipos juegan simultáneamente y lo más deprisa que puedan para intentar tener más Maletines que el otro cuando termine la ronda.

**NOTA: ¡no desordenes tus montones! Si se descolocan, tu equipo debe detenerse y ordenarlos mientras el equipo contrario sigue jugando.**

## INICIO DE LA RONDA

¿Te acuerdas del móvil (o el temporizador) que dejaste en la mesa durante la preparación de la partida? Configura una cuenta atrás de 60 segundos y sube el volumen a tope. ¡Inicia la cuenta atrás y DALE LA VUELTA PARA QUE NADIE LO VEA! (Si usas un temporizador de cocina, tápalo con una servilleta).

En cuanto inicies el temporizador y le des la vuelta, los 2 equipos pueden empezar a jugar cartas simultáneamente.

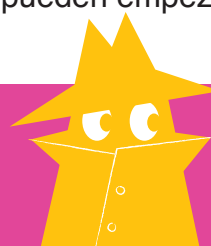
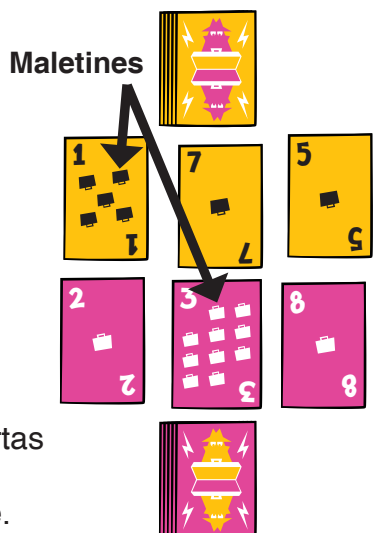
## LOS MONTONES

El juego consiste en tener más Maletines visibles que el equipo contrario. De momento, ignora los números que aparecen en las cartas.

En este ejemplo, el equipo rosa tiene 12 Maletines visibles y el equipo amarillo tiene 7. Si la ronda terminara ahora mismo, ganaría el equipo rosa.

El equipo amarillo tratará de jugar cartas encima de las del equipo rosa para tener más Maletines visibles que este.

**Solo se tienen en cuenta los Maletines de la carta superior de cada motón. Los Maletines de tu carta de intercambio no se tienen en cuenta.**

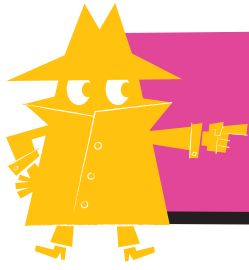


¡SIGUE LEYENDO PARA DESCUBRIR LO MÁS IMPORTANTE DEL JUEGO!

## FINAL DE LA RONDA Y ¡LO MÁS IMPORTANTE DEL JUEGO!

Mientras juegas cartas, el temporizador avanza. **Nadie puede ver cuánto tiempo le queda a la ronda.**

Si sigues jugando cuando suene el temporizador, tu equipo **PIERDE LA RONDA INMEDIATAMENTE.**



### LO VAMOS A REPETIR, PORQUE ES IMPORTANTÍSIMO:

Nadie puede ver el temporizador y, si sigues jugando cuando suene, ¡tu equipo pierde la ronda!  
(No te preocupes, ahora te explicamos cómo NO perder).

Para no perder, tu equipo debe **plantarse** antes de que suene el temporizador. Para plantarse, todos los jugadores de tu equipo deben tener las dos manos apoyadas en la mesa al mismo tiempo. Si alguien tiene una carta en la mano, debe jugarla antes de que tu equipo pueda plantarse.



Cuando (y solo cuando) todo tu equipo haya decidido plantarse, ya no puede cambiar de opinión. Tu equipo está a salvo durante esta ronda, **pero no puede robar ni jugar más cartas.** El equipo contrario puede seguir jugando tanto tiempo como quiera, pero si el temporizador suena antes de que se plante, pierde la ronda inmediatamente.

**NOTA: si los 2 equipos siguen jugando cuando suene el temporizador, ambos pierden y hay que repetir la ronda.**

Para mayor diversión, elige el sonido de alarma más escandaloso e insoportable que puedas.

## JUEGO EN EQUIPO

Si hay más de un jugador en tu equipo, jugad por turnos: un jugador juega una carta, luego el siguiente, etc.

### HABLAD MUCHO

¡Si estáis callados, estáis jugando mal!

Tu equipo puede ayudarte a encontrar la mejor jugada, pero **nadie puede mirar ni robar la siguiente carta hasta que hayas jugado correctamente la carta de tu mano.**



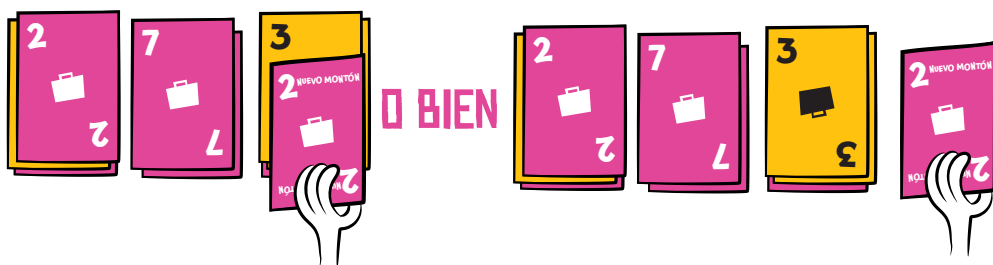
Esto es como una carrera de relevos. No tienes que esperar al equipo contrario, pero debes esperar a tus compañeros de equipo antes de volver a jugar.

## CARTAS ESPECIALES

La mayoría de las cartas tienen 1 Maletín, ¡pero algunas tienen 5 Maletines o incluso 10 Maletines! Si ves que el equipo contrario juega una de estas cartas tan valiosas, procura tapanla con las tuyas antes de que termine la ronda.

También hay cartas de **Nuevo montón**:

Al robar una carta de Nuevo montón, puedes jugarla encima de un montón (siguiendo las reglas habituales) **O BIEN** usarla para crear un montón nuevo al lado de uno anterior.



! Si robas una carta de Nuevo montón durante la preparación de la partida, se considera que es una carta normal.

## ¿Y SI NO PUEDO JUGAR MI CARTA?

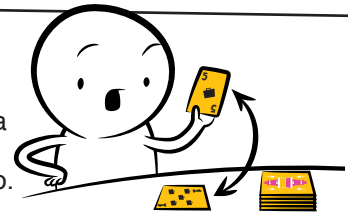
TIENES 3 OPCIONES: **ESPERAR, INTERCAMBIAR, O DESCARTAR.**

### ESPERAR

No hagas nada. Si esperas a que el equipo contrario juegue una carta, es posible que haya algún cambio en los montones que te permita colocar la tuya.

### INTERCAMBIAR

Intercambia la carta que tienes en la mano por la carta de intercambio de tu equipo. ¡Ahora tienes una carta nueva que puedes jugar! La carta que tenías en la mano pasa a ser la nueva carta de intercambio. Puedes hacerlo tantas veces como quieras.



### DESCARTAR

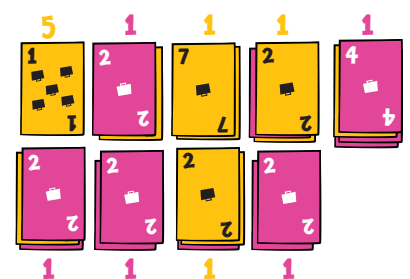
En lugar de jugar tu carta encima de un montón, puedes descartarla dejándola bocarriba junto a la pila de robo del equipo contrario. Se considera que has jugado tu carta.

**Al final de la ronda, el equipo contrario suma a su puntuación total los Maletines que haya en todas las cartas descartadas por tu equipo.** Al descartar cartas ayudas al equipo contrario, ¡no lo hagas a menos que sea tu último recurso!

## PUNTUACIÓN

Si ambos equipos se plantan antes de que suene el temporizador, suma los Maletines de todas las cartas de tu equipo que estén encima de un montón. A continuación, suma al total los Maletines de las cartas que haya descartado el equipo contrario.

El equipo con más Maletines gana la ronda y obtiene 1 ficha de Punto. Si los 2 equipos empatan, hay que repetir la ronda.



**Equipo amarillo:**  
5+1+1+1 = 8 Maletines

**Equipo rosa:**  
1+1+1+1 = 5 Maletines

**¡El equipo amarillo gana la ronda!**



## NUEVA RONDA

Recoge las cartas de la mesa y baraja el mazo de cada equipo por separado. Repite los pasos de la preparación y juega otra ronda.

## CÓMO GANAR

¡El primer equipo que obtenga 3 fichas de Punto gana la partida!

