

“**REDES**” es un juego de cartas para jugadores de 9 años o más. Es un juego en el que pueden participar entre 2 y 6 jugadores.

Creado por Manu Sánchez Montero
(www.elmaestromanu.com)

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser precavido en el uso de las redes sociales. Gana el jugador que logre combinar los 3 “Súper consejos” y 3 cartas de la misma red social. En ese momento se convertirá en el Rey/Reina de las redes.

Se puede jugar en modo “Básico” o “Experto” contando o no con las cartas del modo adecuado.

CONTENIDO:

- 24 cartas “Súper consejo”
- 64 cartas de Redes Sociales (8 cartas iguales por cada una de las ocho R.S.)
- 5 cartas comodín
- 5 cartas “Acoso”
- 3 cartas “Bloquear”
- 5 cartas “Mala ortografía”
- 5 cartas “Sin señal”
- 25 cartas de acciones especiales (para jugar con la variante “Experto”)
- Instrucciones

Cartas modo “Experto”: Amigos, Ayuda, Cuenta abierta, Troll, Verdad.

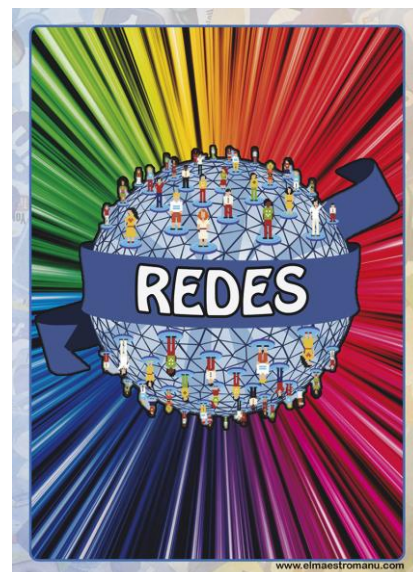
MECÁNICA:

Para jugar al modo básico debes quitar todas las cartas del modo “Experto”.

Se barajan todas las cartas y se reparten 6 cartas a cada uno de los participantes. Esta será su mano inicia. Las cartas restantes sobrantes se apilan boca abajo al alcance de todos los jugadores (mazo para robar).


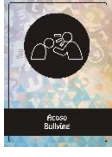


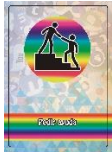

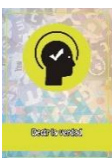

Se elige el jugador inicial (puede ser el de menor edad) y se comienza la ronda. En el turno del jugador activo actuará de la siguiente forma:

Roba una carta del mazo de robo o la carta que está encima de la pila de descarte y elige una carta de su mano para ser jugada. Si es una carta de acción se resolverá la acción, si no lo es el turno termina y comienza el turno del siguiente jugador. Si el mazo de robo se termina se barajan todas las cartas jugadas-descartadas, se barajan y se colocan boca abajo para formar el nuevo mazo de robo.



Comodín: vale por cualquier red

CARTAS DE ACCIÓN:

 <p>Sin conexión</p>	“Sin conexión”: el siguiente jugador pierde un turno por no tener conexión. Es saltado en esa ronda.
 <p>Mala ortografía</p>	“Mala ortografía”: se cambia el sentido del turno.
 <p>Acoso</p>	“Acoso”: al jugar esta carta, el siguiente jugador debe descartar las 6 cartas que tiene en la mano y robar 6 del mazo de robo y además pierde el turno.
 <p>Bloquear</p>	“Bloquear”: se puede utilizar para eliminar la acción de la carta “Acoso”. El jugador la juega y puede robar una nueva carta y comenzar su turno.
 <p>Amigos</p>	“Amigos”: el jugador puede intercambiar una carta con cualquier participante.
 <p>Ayuda</p>	“Ayuda”: el jugador puede usar esta carta para evitar los efectos de “Acoso”, “Cuenta abierta” y “Troll” y sirve como comodín de “Súper consejo”.
 <p>Cuenta abierta</p>	“Cuenta abierta”: el jugador roba una carta al azar a cualquier jugador. El jugador que ha sido robado debe coger una carta del mazo de robo.
 <p>Verdad</p>	“Verdad”: si se descarta esta carta se debe señalar a un participante para que enseñe sus cartas.
 <p>Troll</p>	“Troll”: si un jugador te ha elegido como objetivo de la carta “Verdad” puedes descartar la carta Troll para evitar enseñar las cartas. A continuación roba otra carta.

GANADOR DE LA PARTIDA!

El primer participante que tenga en su mano 3 “Súper Consejos” distintos y 3 cartas de la misma red social.

