



AMIGOS DE MIERDA 2

Reglamento

Este es EL MISMO reglamento que el de **Amigos de Mierda** (mirá si vamos a perder tiempo escribiendo otro) así que si ya lo jugaste no hace falta que lo leas. Mirá lo de las cartas violetas nomás.

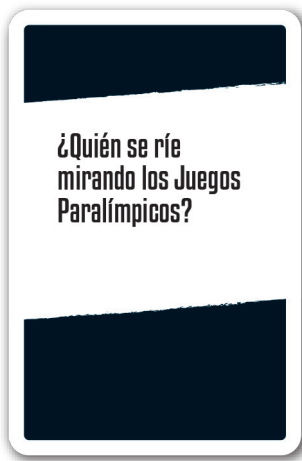
LO MÁS IMPORTANTE que tenés que saber es que podés jugar a **Amigos de Mierda 2** solo o sumarle las cartas del **Amigos de Mierda 1**.

Vos elegís, porque vivimos en democracia y porque nosotros te decimos que elijas.

Introducción

Amigos de Mierda es un juego ideal para romper amistades de toda la vida, caerle como el ojete a gente que acabás de conocer y/o arruinar cualquier tipo de reunión familiar.

La idea del juego es simple: en cada turno, van a robar del mazo una carta con una pregunta y luego van a votar para decidir la respuesta.



Componentes

90 cartas
con preguntas



16 cartas de
la expansión
"CACHONDA"



3 cartas
violetas



1 carta
de corona



1 reglamento (¡este!)

Preparación

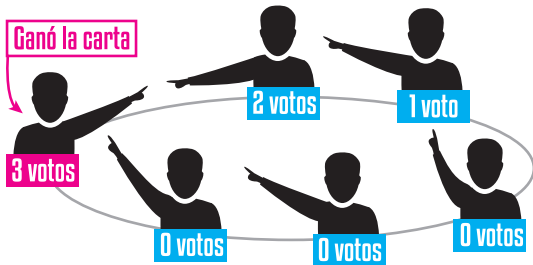
Separá las 3 cartas violetas y la de corona. Mezclá el resto de las cartas y colocá el mazo, boca abajo, en el centro de la mesa al alcance de todos.

El jugador inicial será el último en haber ido al baño a hacer popó. _(')_/

Cómo se juega

Una partida de Amigos de Mierda se juega en turnos, comenzando por el Jugador Inicial (ese que había ido al baño) y siguiendo en sentido horario. Cada turno se juega de la siguiente manera:

- » El jugador roba una carta del mazo y la lee en voz alta.
- » Todos los jugadores (incluso el que leyó la carta) se toman unos segundos (pocos) para pensar la respuesta.
- » Una vez que todos hayan pensado, el jugador que leyó la carta hace una cuenta regresiva: 3... 2... 1...
- » Al llegar a 1, todos deben apuntar con el dedo, en simultáneo, a la persona que eligieron como su respuesta a la pregunta (ver ilustración en la página siguiente).
- » El jugador con más personas apuntándolo es el ¿ganador? y se queda con la carta, colocándola enfrente suyo.



IMPORTANTE

Sí o sí hay que elegir a alguien
y está PROHIBIDO elegirse a uno mismo.

Cada tanto, podría salir una carta "difícil". ¡Arreglételas!
Difícil es luchar contra el cáncer, no decirle
a tu amigo/a que creés que garcha mal.

ACLARACIÓN: En caso de empate en una votación, cualquier
jugador que NO haya votado a los que estén empatados
puede cambiar su voto y votar a uno de los jugadores que
estén empatando. Si aún así persiste el empate, el voto del
jugador que leyó la consigna es el que desempata.

Final de la partida

La partida termina cuando un jugador haya ganado 5 cartas.
Ese jugador es coronado Amigo/a de Mierda.



Sáquenle una foto con
todas las cartas que ganó
y la carta de corona que
incluimos en el mazo. Luego
súbanla a IG etiquetándonos
@bureaudejuegos así
podemos mostrarle a todos
nuestros seguidores la
clase de humanos que son.



Vas a notar que en el
mazo también hay 3 cartas
de color violeta. Usalas
después de terminar
la partida. O no lo hagas.
Qué se yo. Es tu vida.

Variantes

PARTIDAS MÁS LARGAS O MÁS CORTAS: Para una partida más corta o más larga, podés cambiar la cantidad de cartas para ganar. 7 cartas es ideal para una partida larga y 4 para una partida corta o con muchos jugadores.

AMIGO INVISIBLE: Esta variante se juega igual que una partida normal pero, antes de empezar, cada jugador escribe en un papel el nombre de una persona/personaje que NO esté presente y lo coloca delante suyo. Al momento de votar, votás al personaje del papel y no al jugador.

VARIANTE DRINKING: Igual que el Amigos de Mierda común, pero tomando. Además de las reglas comunes:

- » Siempre que alguien gana una votación sin tener que ir a desempate, esa persona toma.
- » Si alguien gana una votación de manera unánime, toma doble.
- » Si en algún momento todos los jugadores menos uno tienen cartas, el que no tiene toma.

- » En caso de empate, todos toman.
- » Si alguien se ríe mientras está leyendo la carta, toma.
- » Siempre que un jugador se queje del resultado de una votación, ese jugador toma.

VARIANTE POKER: Se juega igual que una partida común pero, en lugar de usar el mazo que trae el juego, se juega con un mazo de cartas francesas (no incluidas en el juego) y en lugar de las reglas de este manual, se usan estas: www.bureaudejuegos.com/reglas-poker/

Agradecimientos

A Drako, Paula, Tori, Toto, Chester, Tati, Bianca, Pati, Martu, Tais, Veru, el novio de Veru, Vicha y un muy alto porcentaje de la familia Mehlman que ayudaron a testear esto.

A Moni, por leernos el manual, encontrar errores y por sus croquetas de arroz integral.

A mi abuelo, que el día de mi casamiento me dijo: “Recordá siempre nene que si en tu grupo de amigos no hay un amigo de mierda, probablemente seas vos”.

Editorial de Mierda

Como nos sobró una página de manual y carecemos de dignidad, vamos a usarla para decirte qué podés hacer para ayudarnos a publicar más juegos:

- » Comprá todos nuestros juegos (duh).
- » Seguínos y likeá compulsivamente todo lo que posteemos en Instagram (@bureaudejuegos). Cuentas falsas son bienvenidas.
- » Regalá nuestros juegos en cumpleaños y festividades. ¡En Hanukkah podés regalar hasta 8!
- » Entrá a cada lugar al que puedas y preguntá si venden nuestros juegos. Desde jugueterías hasta la carnicería de tu barrio.
- » Cada tanto, espontáneamente, mirá al cielo y gritá “¡VAMOS BURÓ!”.
- » Impresionanos sacándote fotos jugando nuestros juegos y etiquetándonos. Impresionanos MUCHO sacándote fotos jugando nuestros juegos en plena Fiesta Nacional del Chancho Asado con Pelo.

