

Reglamento

El objetivo del juego es ganar. Si perdés, no ganás y estás eliminado de la partida. Si todos los demás, excepto vos, perdieron, ¡ganás!

Para empezar la partida, mezclá las cartas, repartí 2 para cada jugador, y elegí a un jugador al azar para que sea el primero.

En tu turno, primero robá 1 carta del mazo y luego jugá 1 de las cartas de tu mano siguiendo las instrucciones indicadas en ella. Al finalizar tu turno, le toca al jugador de tu izquierda.

Importante: Salvo que una carta indique en ella lo contrario, todas las cartas se juegan boca arriba.

Si al perder tenías 1 o más cartas con reglas o consignas delante tuyo, las cartas quedan en juego.

Todas las cartas tienen espacio para un **dueño** y un **ícono**, y muchas te piden que escribas en ellas. Esto hace que el juego evolucione a medida que vayas jugando. Muchas cartas tienen lugar para varias palabras o nombres... **¡usá letra chiquita!**

Lo ideal es usar marcadores indelebles y soplar después de escribir, pero cada loco con su tema.

DUEÑO: Al final de cada partida con un solo ganador, este deberá tomar la última carta sin dueño que jugó y escribir su nombre en el casillero de **dueño**.

Si no existe tal carta (ej: solo jugó cartas con dueño) no escribe nada. Si sos **dueño** de una carta, ¡esa carta no puede hacer que pierdas!

ÍCONO: Cuando tengas que dibujar un **ícono**, hazelo en el casillero de **ícono**. Si ya tiene uno, no dibujes otro.

SOBRES EXTRA: Hay 4 sobres con cartas extra. ¡No los abras hasta cumplir las consignas!

Legados puede jugarse junto con otras versiones de NLTNUP. Simplemente mantené separado este mazo y cada vez que un jugador tenga que robar una carta elige de qué mazo robarla.

Aclaración: *Ante cualquier duda la opción más divertida es siempre la correcta o si no podés mandarnos un mail a hola@bureaudejuegos.com*

Traducción y adaptación:
Michel Fischman y Emmanuel Rabell

Agradecimientos: Chris, Tía Greis, Pablo Rubio, Carlos y Clau, Germán, Tati Wu y Neka.