



PRENDETE FUEGO

Reglamento

PILO



30-90



4 a 12



+18

..... INTRODUCCIÓN

En Internet todos somos más lindos, más interesantes y más inteligentes. **Prendete Fuego** llegó para cambiar eso.

En **Prendete Fuego** ganás puntos animándote a hacer (y publicar) toda clase de desafíos, desde absurdos hasta humillantes, desde subir una historia volando como un colibrí hasta mandar una foto tuya beboteando a tu ex. Los demás jugadores van a tratar de generarte los desafíos más divertidos (o humillantes) posibles y si te animás a cumplirlos, te llevás los puntos indicados en la Carta Negra.

ACLARACIÓN: lamentamos decirte que NADA en este juego está relacionado (ni remotamente) a envolverte en llamas ni incendiar nada. Si compraste este juego para satisfacer tus fantasías pirómanas, te recomendamos dejar esta caja y buscar ayuda.

COMPONENTES:



250 Cartas Negras
(que indican **qué** tienen que hacer)



50 Cartas Naranjas
(que indican **dónde** tenés que hacerlo)

1 Manual de reglas (¡es este!)

..... LA REGLA DE ORO

Prendete Fuego es un juego para gente copada dispuesta a arruinar su imagen por unas horas de diversión. Pero algunas combinaciones de Cartas Negras + Cartas Naranjas podrían crear un momento incómodo para un tercero que no está participando del juego. Los invitamos a usar su sentido común y no hacer que alguien que no esté jugando pase un mal rato. O sea, ¡no sean soretes!

..... PREPARACIÓN

- Cada jugador debería tener su celular cargado boca abajo delante suyo. Salvo cuando tengas que usarlo para realizar un desafío, NO deberías prestarle atención a tu celu.

- Meclá el mazo de Cartas Negras y repartile a cada jugador:
 - **3 a 5 jugadores:** 7 cartas
 - **6 o más jugadores:** 6 cartas
- Mezclá el mazo de Cartas Naranjas y colocalo en el centro de la mesa al alcance de todos.
- El jugador con más seguidores en Instagram es el primer jugador desafiado.

..... CÓMO SE JUEGA

Una partida de **Prendete Fuego** se juega en turnos hasta que un jugador finalmente es el ganador. Cada turno se juega de la siguiente manera:



- 1 El jugador desafiado da vuelta una Carta Naranja y la lee en voz alta. La Carta Naranja indica dónde va a tener que publicar o a quién/quienes va a tener que enviarle el desafío.

Si la Carta Naranja dice: "Envíale al último grupo de Whatsapp del que hayas recibido un mensaje..." tenés que informarle al resto de la mesa qué grupo es y quiénes están en ese grupo. Por ejemplo: *Es mi grupo familiar y están mi hermana, mis viejos y una tía.*

Puede darse el caso de que para un jugador sea imposible realizar el desafío (no todos usamos todas las redes sociales). En ese caso, el jugador deberá sacar una nueva Carta Naranja.

- 2 Cada uno de los demás jugadores elige una Carta Negra de su mano para desafiarlo.

En simultáneo, todos los jugadores le dan la Carta Negra que eligieron boca abajo al jugador desafiado.

Cada Carta Negra tiene un desafío y una determinada cantidad de fueguitos (definida por nosotros, muy subjetivamente) que representan los puntos que gana el jugador que cumpla con el desafío.



TIP: a la hora de elegir la Carta Negra, tratá de elegir una que combine bien con la Carta Naranja que sacó el desafiado.

3 El jugador desafiado lee en voz alta, una por una, todas las Cartas Negras. Luego, entre los demás jugadores eligen 2 de las cartas.

4 El jugador desafiado decide si se anima a cumplir alguno (y solo uno) de los 2 desafíos.

En caso de que decida hacerlo, pasa al punto 5. Si elige no cumplir el desafío, pasa directamente al punto 6.

5 El jugador desafiado agarra su teléfono, realiza el desafío y luego se lo muestra a los demás jugadores.

Por último, el jugador que cumple el desafío se queda con la Carta Negra, sumando los fueguitos a su puntaje (colocándola boca arriba a la vista de todos).

6 El turno terminó. Todos los jugadores roban Cartas Negras del mazo hasta volver a tener la cantidad con la que comenzaron la partida. Ahora le toca al jugador de la izquierda.

..... FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando uno de los jugadores llegue a 10 fueguitos (puntos).



Si además se saca una foto con todas las Cartas Negras que consiguió y nos arroba (**@videospilo @bureaudejuegosprevia**) gana un fueguito extra que no sirve para nada, pero también se gana nuestro amor incondicional, que tampoco sirve para nada. Peeero, en una de esas, compartimos la historia de su éxito en nuestras redes.



Importante



Está prohibido borrar un desafío mientras dure la partida.



También está prohibido mientras dure la partida alertar al destinatario del mensaje, video, etc. diciéndole que se trata de un juego.

TIP

Cuando una carta te pida que escribas un texto, escríbelo siempre de la manera en que vos naturalmente lo harías, sin tener que respetar necesariamente tildes ni ortografía en general. Tampoco hace falta la apertura de signos de pregunta, e incluso abreviá palabras si es lo que solés hacer (por ej: "en lugar de porque" escribir "pq").

..... REGLAS OPCIONALES

PARTIDA POR ELIMINACIÓN:

En lugar de ganar puntos al realizar un desafío, los jugadores son eliminados cuando se niegan a hacerlo. Siguen jugando hasta que quede solo uno en pie.

JUEGO X-TRA LARGE:

Igual que una partida común, pero se juega hasta que un jugador obtenga 5 tarjetas negras (sin importar la cantidad de fueguitos).

Una vez que un jugador consiga su 5ta tarjeta negra, la partida sigue hasta completar la ronda. En caso de empate, pueden seguir jugando hasta desempatar o compartir la victoria.

SELECCIÓN INVERSA:

Ideal para la primera partida, o si está costando un poco animarse. Es muy similar a una partida común, pero luego de leer las Cartas Negras, el desafiado es quien elige 2 cartas negras para que luego voten los demás jugadores cuál tiene que hacer. Esto hace que tenga que elegir entre 2 opciones más fáciles de cumplir.

..... CRÉDITOS

Una idea de: PILO

Desarrollo Editorial: Bureau de Juegos

Pensaron las cartas: PILO y BUREAU DE JUEGOS


Organizaron los testeos: Tori y Nico.


Testearon: un montón. No entran en el manual pero sí en nuestros corazones. Sí, ya sabemos que es lo mismo que pusimos en el manual de HDP.

Diseño Gráfico: Magdalena Okecki


SEGUINOS EN:

 @bureaudejuegosprevia

 @bureaudejuegos

 @videospilo

 /BureauDeJuegos

 /VideosPilo

 /pilo