

WHY YOU LYING 工讀生別裝了!

Número de jugadores: 2-6, Duración de la partida: 30-45 Min., Edad: Desde los 8 años

Preparación de la partida (Guía Rápida)

Separa las cartas por colores en mazos diferentes, 30 cartas por mazo. Por defecto, el perdedor de la última ronda será el jugador inicial en la nueva ronda.

Si esta es la primera ronda de la partida, decide el jugador inicial del siguiente modo:

Cada jugador coge uno de los mazos de 30 cartas, a continuación, lo baraja y revela una carta. Fijándose en la parte inferior de la carta donde está la lista de animales, el jugador con la carta más cercana al Grillo será el jugador inicial.

Grillo > Araña > Pez > Gallina > Conejo > Humano Disfrazado

En caso de empate, los jugadores empatados revelan una carta más y las vuelven a comparar. Repitiendo este proceso las veces que sean necesarias hasta que se rompa el empate. Finalmente todos los jugadores vuelven a barajar las cartas reveladas en sus respectivos mazos.

Al principio de cada ronda, todos los jugadores barajan sus mazos y roban 5 cartas. Estas cartas serán su mano para el resto de la ronda.

Después de que todos los jugadores tengan 5 cartas en la mano, el jugador inicial hará una afirmación en voz alta del siguiente tipo: "X número de animal/es Y, con Z cantidad de alas o patas" pudiendo esta afirmación ser verdadera o falsa (farol). Cuando un jugador es pillado faroleando, o acusa erróneamente de ir farol a otro jugador, este perderá una carta de su mazo del tipo de animal que se hubiese especificado en la afirmación. Esta carta será colocada delante del jugador ganador a modo de punto de victoria (si al jugador perdedor no le quedasen cartas de ese tipo en su mazo, entonces perderá una carta de Humano Disfrazado en su lugar. Si tampoco le quedasen Humanos Disfrazados, entonces el jugador ganador decidirá el tipo de carta que quiere recibir).

Cuando un jugador consigue 5 puntos de victoria gana la partida.

Instrucciones de juego

Este juego requiere como mínimo 2 jugadores. Cada jugador empieza con un mazo de 30 cartas.

Al principio de cada ronda, cada jugador baraja su mazo y roba 5 cartas sin enseñárselas al resto de jugadores.

El jugador perdedor de la última ronda será el jugador inicial. Si esta es la primera ronda de la partida, decide el jugador inicial siguiendo el método explicado en la sección Preparación de la partida. **El jugador inicial decidirá si para la presente ronda se jugará con Alas o Patas.** Esta decisión se mantendrá por el resto de la ronda.

El jugador inicial hará una afirmación en voz alta del tipo "X número de animal/es Y, con Z cantidad de alas o patas". Esto quiere decir que el jugador predice que, de entre todas las cartas que los jugadores tienen en su mano, hay al menos X número de animales Y; y también, que de entre todas las cartas que los jugadores tienen en su mano, hay al menos Z número de Alas o Patas. X debe ser al menos el número de jugadores más 1, mientras que Z puede ser cero o cualquier otro número par (por ejemplo, 2, 4, 6, etc.).

Ejemplo: En una partida de cuatro jugadores, el jugador inicial hace la siguiente afirmación "Cinco Gallinas y Diez Alas", esto significa que el jugador inicial predice que en las manos de todos los jugadores combinadas, hay al menos cinco Gallinas y al menos diez Alas. Una vez que el jugador inicial hace una afirmación estableciendo Alas (o patas), las afirmaciones que se hagan durante el resto de la ronda deberán seguir siendo a lo mismo (alas o patas) hasta que un jugador sea pillado faroleando o acuse erróneamente a otro jugador de ir de farol.

En el sentido de las agujas del reloj, el siguiente jugador puede decidir entre: comprobar si el jugador anterior va de farol, o empezar su turno. Si decide empezar su turno, el jugador hará una nueva afirmación que incluya el mismo animal o uno diferente con un nuevo número de alas o patas (dependiendo de la elección llevada a cabo por el jugador inicial).

Reglas para hacer nuevas afirmaciones con diferente número de animales, cambiando el tipo de animal o cantidad de alas o patas.

- Cambiar el valor de X a uno superior al de la afirmación anterior (en este caso el jugador puede decidir no cambiar los valores de Y y Z).
- Por el contrario, si el jugador no desea cambiar el valor de X, entonces el tipo de animal deberá ser cambiado por cualquier animal situado a la izquierda del animal actual en la lista de animales (en este caso el jugador puede decidir no cambiar el valor de Z).
- Por último, si el jugador no desea cambiar los valores de X o Y, entonces el jugador deberá incrementar el valor de Z en al menos 2 puntos (Z debe ser siempre un número par).

El jugador deberá variar al menos uno de los valores (X,Y o Z) en la nueva afirmación.

Ejemplo: El jugador inicial afirmó lo siguiente "Cinco Gallinas y Diez Alas". Después, el siguiente jugador, puede decidir entre comprobar si el jugador anterior iba de farol, o realizar una nueva afirmación:

- "Seis Gallinas (o Conejos, o Humanos Disfrazados) y Diez Alas."
- "Cinco Peces (o Arañas, o Grillos) y Diez Alas."
- "Cinco Gallinas y Doce Alas."

Importante: El jugador puede decidir cambiar todos los elementos o incluir valores superiores si así lo desea (por ejemplo "Diez Peces y Dieciocho Alas.")

Las cartas de Humanos Disfrazados actúan de comodín, por lo que cuentan como cualquier tipo de animal (independientemente del disfraz que lleve puesto en la ilustración de la carta).

Durante su turno, un jugador puede decir antes de hacer una afirmación "¿Por que mientes?"; A partir de ese momento, y por el resto de la ronda, los Humanos Disfrazados no podrán tenerse en cuenta a la hora de calcular el número de animales de cualquier tipo (a continuación el jugador deberá seguir haciendo una afirmación del tipo X número de animal/es Y, con Z cantidad de alas o patas").

Importante:

- * Los siguientes jugadores después del jugador inicial no pueden cambiar alas por patas o viceversa durante su turno. La decisión tomada por el jugador inicial se mantiene hasta el final de la ronda.
- * Cuando los jugadores hacen una afirmación en la que incrementan el número de animales, esta cantidad puede ser cualquier número superior al de la afirmación anterior.
- * Cuando los jugadores hacen una afirmación en la que incrementan la cantidad de alas o patas, este valor deberá de ser siempre un número par.
- * Independientemente del disfraz representado en las cartas de Humano Disfrazado, estas cuentan solamente como 2 patas y 0 alas.
- * El jugador que hace una afirmación del tipo "X número de animal/es Y, con Z cantidad de alas o patas" es considerado el jugador activo.

El juego continua con con sucesivas afirmaciones realizadas por los jugadores hasta que uno de ellos decida comprobar si la afirmación del jugador activo es un farol (Todos los jugadores pueden comprobar si la afirmación es un farol, no obstante el orden de prioridad se establece en el sentido de las agujas del reloj desde el jugador activo).

Todos los jugadores deberán revelar las cinco cartas de su mano. En este momento los jugadores sumaran la cantidad total de animales del tipo especificado en la última afirmación, más los Humanos Disfrazados (si nadie a usado la regla “¿Por Qué Mientes?”), y comprobarán si el resultado es igual o superior a este valor.

Todos los jugadores sumarán el número de alas o patas en su mano, después se sumarán las cantidades obtenidas por cada jugador y comprobarán si el resultado es igual o superior al valor especificado en la afirmación.

Si el jugador activo es pillado de faroleo, el jugador activo sera el perdedor de la ronda, y el jugador que pidió comprobar si el jugador iba de farol sera el ganador de la misma. Por el contrario, si el jugador activo no iba de farol (la suma de animales y alas/patas en las manos de los jugadores es igual o superior a la cantidad especificada en la afirmación del jugador activo) el jugador que pidió comprobar el farol será el perdedor de la ronda y el jugador activo será el ganador de la misma.

No importa el número de animales o el número de alas o patas, cualquier información falsa hará que se considere que el jugador activo iba de farol.

El jugador perdedor tendrá que coger una de sus cartas del tipo de animal especificado en la afirmación y deberá colocarla boca arriba delante del jugador ganador a modo de punto de victoria (si al jugador perdedor no le quedasen cartas de ese tipo en su mazo, entonces perderá una carta de Humano Disfrazado en su lugar. Si tampoco le quedasen Humanos Disfrazados, entonces el jugador ganador decidirá el tipo de carta que quiere recibir).

Ejemplo: Partida de cuatro jugadores con las siguientes cartas en mano:

Jugador A: 1 Humano Disfrazado, 2 Gallinas y 2 Peces

Jugador B: 1 Humano Disfrazado, 2 Conejos, 1 Pez y 1 Araña

Jugador C: 1 Conejo, 3 Peces y 1 Araña

Jugador D: 1 Humano Disfrazado, 1 Gallina, 2 Arañas y 1 Grillo

Pillar un Farol: El jugador activo hizo la siguiente afirmación “Cinco Gallinas y Doce Alas”. Uno de los jugadores quiere comprobar si va de farol, por lo que se revelan todas las cartas: Solamente hay 3 Gallinas, no obstante también hay 3 Humanos Disfrazados, que también cuentan como Gallinas. Por lo tanto hay un total de 6 Gallinas, superior a la cantidad mínima necesaria de 5. Pero de entre todas las cartas en las manos de los jugadores, solamente hay 10 Alas (3 Gallinas y 1 Grillo); Por lo que la parte referente al número de Alas de la afirmación no llega al mínimo requerido de 12. El jugador activo ha sido pillado faroleando, y deberá dar una de sus cartas de Gallina (a modo de punto de victoria) al jugador que pidió comprobar si la afirmación del jugador activo era un farol.



Modo Fácil

Cuando se juega con niños pequeños, puede usarse el modo fácil. En este modo de juego se juega sin tener en cuenta el número de Alas o Patas, por lo que las afirmaciones solamente se limitarán al tipo y número de animales (esta forma de jugar es muy similar al juego de dados “Dado Mentiroso”).



Sin contar las cartas ganadas como puntos de victoria, todos los jugadores barajan de nuevo las cartas en sus respectivos mazos. El jugador perdedor será el jugador inicial en la siguiente ronda.

Cuando un jugador consigue 5 cartas de otros jugadores a modo de puntos de victoria, gana la partida.

Fecha de Produccion Junio 2019
 Diseño de Juego X-Multiverse, Jin C.
 Ilustración Raymond Chen
 Diseño de interfaz Chen Zhi Fan
 Reglas KongKong
 Traducción al Español Krishna Palacio