

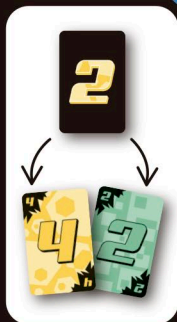
THE
LIE

21E

Reglamento

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En *The Lie*, ¡todas las cartas mienten! Las cartas tienen números del 1 al 4 y están en 4 colores diferentes. Sin embargo, cuando las giras algo ha cambiado, ya sea su color o su número. Deberás jugar con astucia para combinar los números más altos del mismo color. Quien consiga quedarse sin cartas ganará la partida en curso, y al final, quien tenga más puntos ganará el juego.



COMPONENTES

96 cartas

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja las cartas y espárcelas desordenadamente por el centro de la mesa, con la cara del fondo negro hacia arriba.



ESTRUCTURA DEL JUEGO

El juego se juega a 3 partidas, y cada partida tiene 2 fases:

1. Construir la mano de juego.
2. Jugar las cartas.

PRIMERA FASE:

CONSTRUIR LA MANO DE JUEGO

En esta fase, todos los jugadores juegan simultáneamente (sin orden de turno). Toman cartas de una en una, con una mano, y las van colocando en su otra mano. **Al tomarlas** en la mano, las giran para **colocarlas de modo que las vean** por el reverso (el fondo de color). Después de colocar la primera carta en su mano, las siguientes deberán colocarse en el extremo izquierdo o derecho del conjunto de cartas, nunca en medio de la mano.

El primer jugador en tomar 12 cartas debe anunciarlo en voz alta. Este jugador será el primero en jugar en la segunda fase. Cuando todos los jugadores tengan sus 12 cartas, se pasa a la segunda fase, **JUGAR LAS CARTAS**. Las cartas sobrantes se quedan en el centro de la mesa hasta el final de la partida en curso.



ATENCIÓN NO SE PERMITE:

- Colocar una carta entre otras cartas.
- Reorganizar las cartas de la mano.
- Devolver una carta al centro de la mesa una vez que se haya tomado.

SEGUNDA FASE: JUGAR LAS CARTAS

Esta fase se juega por rondas, hasta que algún jugador se quede sin cartas en la mano.

Una ronda consiste en turnos jugados en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador que ha iniciado la ronda y hasta el jugador que se encuentre a su derecha. Por lo tanto, en una ronda todas las personas juegan un turno.

En su turno, los jugadores podrán jugar una combinación de cartas de su mano. Esta combinación puede ser 1 carta o bien un grupo de 2 o 3 cartas del mismo color que estén **adyacentes** entre sí en su mano.

Las cartas jugadas no pueden reorganizarse, es decir, que deben mantener el mismo orden en el que estaban en la mano del jugador.

Las cartas jugadas quedan en la mesa, creando la zona de juego personal delante de cada jugador (siempre manteniendo la cara de color hacia arriba). Si se juegan 2 o 3 cartas, estas cartas forman una cifra.



***Por ejemplo:** Un 2 y un 3 forman un 23 y un 3, un 4 y un 2 forman un 342.*



Posteriormente, el siguiente jugador puede pasar (es decir, no jugar nada) o bien jugar una combinación de cartas del mismo color que el conjunto jugado por el jugador que ha iniciado la ronda.

Esta combinación debe formar una cifra que supere a la anterior.

Ejemplo de una partida de 4 jugadores:

JUGADOR 1



JUGADOR 2



JUGADOR 3



JUGADOR 4



Jugador 1: juega un 3 y un 2, formando un 32.

Jugador 2: juega una combinación de un 4 y un 1, formando así un 41, que es mayor que el 32.

Jugador 3: decide pasar.

Jugador 4: juega una combinación de un 2, un 1 y un 4, formando un 214. Gana la ronda por haber jugado el número mayor.

En una ronda, todos los jugadores tendrán una única oportunidad de jugar o pasar. Al final de una ronda, el jugador que haya jugado la combinación más alta habrá ganado la ronda en curso. El jugador que haya ganado la ronda jugará en primer lugar en la siguiente.

Todas las cartas jugadas deberán quedar encima de la mesa en la zona de juego de cada jugador, independientemente de si ha ganado o no, hasta que termine la partida.

FINAL DE LA PARTIDA

En el momento en el que un jugador se queda sin cartas en la mano, la partida termina inmediatamente, y ese jugador elegirá cartas de premio en primer lugar. Las cartas que se encuentran en el centro de la mesa (las que tienen el fondo negro boca arriba) se consideran ahora cartas de premio.

Quien tenga menos cartas en la mano se queda con el segundo lugar, y el siguiente jugador con menos cartas en la mano con el tercer lugar.

En el orden recién establecido, cada jugador tomará tantas cartas de premio del centro de la mesa como se indique según el orden en el que haya quedado.

•Primer lugar: 3 cartas de premio

•Segundo lugar: 2 cartas de premio

•Tercer lugar: 1 carta de premio

En caso de empate, los jugadores empatados en una posición toman todos ellos el mismo número de cartas de premio, según se indique, en el sentido de las agujas del reloj a partir del ganador. Por ejemplo, si dos jugadores se quedan con una carta al final de la partida y empatan en segundo lugar, ambos se llevan dos cartas de premio.

El valor de estas cartas de premio es el número que hay en la cara de color, y se guardan en secreto hasta que se completan las 3 partidas. Para iniciar una nueva partida, se mezclan y se colocan las cartas (excepto las cartas ganadas como premio) en el centro de la mesa, con el reverso negro boca arriba.

FINAL DEL JUEGO

Cuando se hayan jugado las 3 partidas, se revelan las cartas ganadas como premio (por el lado de color) y se suman los valores. Quién tenga la mayor suma ganará la partida. En caso de empate, ganará el jugador que tenga más *cartas de premio*. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

JUGADOR 1



JUGADOR 2



JUGADOR 3



JUGADOR 4



Jugador 1: con 5 cartas, suma: $4+3+2+1+1=11$

Jugador 2: con 4 cartas, suma: $2+4+1+3=10$

Jugador 3: con 4 cartas, suma: $4+3+3+2=12$

Jugador 4: con 5 cartas, suma: $3+1+1+1+2=8$

El jugador 3 es el ganador, ya que es quien ha conseguido sumar más puntos.

THE LIE ZIE

CRÉDITOS

Diseño: Eloi Pujadas, Eugeni Castaño

Edición: David Esbrí

Revisión: Marià Pitarque

Maquetación y diseño gráfico: Noelia Jiménez



DEVIR CONTENIDOS S.L

Via Augusta 153-157

Entl. Local 4

08021 - Barcelona

www.devirgames.com