



Derribando (los mitos tienen muchas formas)

Diseñado por Momento Cero y Hogar de Cristo

2-5 jugadores / 30-90 minutos / 12+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

Los jugadores derriban mitos con la finalidad de acumular la mayor cantidad de puntos de victoria. Pero cuidado, el ganador debe juntar más puntos en los mitos que ha derribado, que en los que él mismo tiene, o toda la mesa pierde.

DERRIBANDO nace de la inquietud de evidenciar mitos que comúnmente están presentes en nuestra sociedad sin que nos demos cuenta.

¡Te invitamos a jugar derribando mitos!

PREPARACIÓN

- Forma la reserva de fichas de energía.
- Identifica los 3 mazos del juego:
 - **Mazo 1: 30 cartas de mitos iniciales.** Se distinguen porque su tipo está en fondo de color.
 - **Mazo 2: 70 cartas de nivel básico** que incluyen cartas de acción (30), reacción (30) y motivación (10) con su tipo en fondo de color.
 - **Mazo 3: 75 cartas de nivel avanzado** que incluyen mitos (15), acción (20), reacción (30), motivación (10) con su tipo en fondo blanco y letras de color..

En partidas normales debes barajar de manera independiente los mazos 1 y 2 y devolver el 3 a la caja. En partidas avanzadas barajas el mazo 1. Luego juntas los mazos 2 y 3 y los barajas juntos.



CADA JUGADOR RECIBE:

- 4 cartas de mitos iniciales (mazo 1) que coloca bocarriba frente a él. Devuelve las sobrantes a la caja.
- 4 cartas del mazo de robo que coloca en su mano (formado por los mazos 2 y 3 según corresponda).
- 2 fichas de energía, excepto el jugador inicial que no recibe fichas.



TURNO DEL JUGADOR ACTIVO (Fase Luminosa)

- Fase 1: Inicio de tu fase luminosa.
- Fase 2: Acciones especiales.
- Fase 3: Derribar mitos.
- Fase 4: Reponer tu mano.

FASE 1: INICIO DE TU FASE LUMINOSA

PASO 1: OBTÉN ENERGÍA

- Toma 4 energías de la reserva general.
- Adicionalmente puedes descartar tantas cartas como desees para tomar una energía adicional por cada carta descartada.



PASO 2: PUEDES ACTIVAR UNA CARTA DE MOTIVACIÓN

- Puedes colocar una carta de motivación de tu mano bocabajo a la izquierda de tu área de juego.
- Solo puedes tener una carta de motivación activa (por cumplir) por lo que si ya tenías una en tu área de juego debes descartarla para activar una nueva.



CUMPLIR UNA MOTIVACIÓN

Las cartas de motivación son como objetivos a cumplir. En cuanto cumplas la condición de la carta (sin importar si es tu turno o no) debes leer su nombre y colocarla en tu pila de PV.

FASE 2: ACCIONES ESPECIALES

Puedes realizar las siguientes acciones en cualquier orden y en cualquier momento:

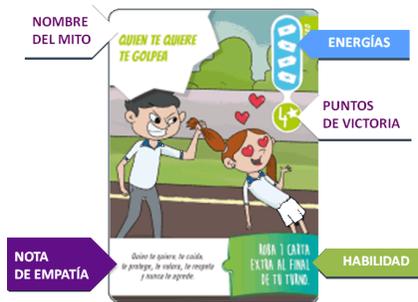
ACTIVAR CARTA DE ACCIÓN

- Lee el nombre de la carta en voz alta.
- Debes cumplir su condición.
- Estas cartas solo puede usarlas el jugador activo.
- Luego cualquier jugador puede utilizar una carta de reacción (lee el nombre). Pueden jugarse varias en secuencia. Se aplican en el orden en que se juegan. Esto acaba una vez que nadie quiere reaccionar.



USA LAS HABILIDADES DE TUS MITOS

- Lee el nombre de la carta en voz alta.
- Debes cumplir su condición indicada en la habilidad.
- Ten en cuenta que los efectos positivos (fondo verde) y negativos (fondo rojo) de tus mitos se dan al comienzo o final de tu turno según se indique."



FASE 3: DERRIBAR MITOS

- Puedes usar energía para derribar mitos de los otros jugadores.
- Puedes tratar de derribar varios mitos en tu turno, pero debes declararlos todos a la vez y tener la energía suficiente.
- **Pasos a seguir:**
 - Lee en voz alta el nombre del mito.
 - Verifica cuánta energía se necesita para derribarlo.
 - Indica como pagarás esa energía. Puede ser una mezcla entre tus fichas de energía y efectos de algunas de tus cartas. Ten en cuenta que siempre debes pagar al menos una ficha. Coloca las fichas ofrecidas frente a la carta de mito a derribar.
- **Una vez que has declarado todos tus derribos los otros jugadores pueden reaccionar.**
 - Puedes reaccionar a cualquier derribo, aunque el mito no sea tuyo, tanto para ayudarlo como para bloquearlo.
 - Hay 3 tipos de reacciones a un derribo: anularlo, bloquearlo o añadirle energía temporal. En este último caso el jugador activo puede:
 - . En este último caso el jugador activo (en fase luminosa) puede volver a intentar el derribo así:
 - Añadiendo energía de su reserva.
 - Descartando cartas de su mano a cambio de 1 energía por cada carta descartada.
 - Activando cartas de acción (siguiendo las mismas normas).
 - Este proceso se puede repetir varias veces hasta que nadie quiera seguir reaccionando.
- **Mito derribado con éxito:**
 - Cuando nadie reaccionó a un derribo o conseguiste igualar o superar la energía necesaria.
 - ¿Te acordaste de mencionar el nombre del mito cada vez que colocaste energía frente a él?
 - Si → Coloca el mito en tu pila de PV.
 - No → Coloca el mito en la pila de descartes.

- Coloca las fichas de energía usadas en la reserva general.
- Todos los jugadores pueden escoger entre robar la carta superior del mazo o una energía de la reserva general.

• Mito no derribado:

- El mito siempre queda donde estaba.
- Si el derribo fue **anulado** la acción quedó sin efecto por lo que la energía vuelve a la reserva general.
- Si el derribo fue **bloqueado** o no pudo ser derribado por causa de **energía temporal** entonces el mito fue defendido con éxito por lo que su dueño se queda con las fichas de energía usadas para intentar derribarlo (las energías temporales no cuentan ni tampoco las de reacciones).

REGLA DEL NOMBRE

- Cada vez que añadas energía frente a un mito debes decir su nombre pues de lo contrario este es colocado en la pila de descartes si es derribado.
- Cada vez que uses una carta de acción o reacción debes decir su nombre de lo contrario queda sin efecto. La energía utilizarla para activarla se pierde.

FASE 4: REPONER TU MANO

- Puedes descartar tantas cartas como desees de tu mano.
- Si tienes menos de 4 cartas roba hasta tener 4 (todas las cartas se roban a la vez). Si tienes más te quedas con las que tenías.
- Normas generales:
 - Siempre que se agote el mazo baraja el descarte.
 - Si robas una carta de mito debes colocarla en tu área de juego. Quedarás con menos cartas.

FINAL DE LA PARTIDA

Termina de inmediato cuando un jugador pierda todos sus mitos.

PUNTUACIÓN FINAL

- Mitos tuyos que no fueron derribados.
- Motivaciones logradas.
- Mitos que lograste derribar.



El jugador con más PV será el ganador siempre y cuando su suma A sea menor que B+C. De lo contrario todos los jugadores pierden. La idea del juego es hacer un mundo mejor, no celebrar a quienes mantienen mitos.