

1. OBJETIVO DEL JUEGO

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!

2. COMPONENTES

MAZOS:



MAZO 1:
MITOS INICIALES
(30 CARTAS)



MAZO 2:
CARTAS NIVEL BÁSICO
(70 CARTAS)



MAZO 3:
CARTAS NIVEL AVANZADO
(75 CARTAS)

PARTES Y PIEZAS:



3. NIVELES DE JUEGO

Las cartas que posean esta zona con fondo de color corresponden a las de nivel básico. Las cartas que posean esta zona con fondo blanco y letras de color, corresponden a las de nivel avanzado.



4. PREPARANDO LA MESA

PASO 1: Toma el mazo 1 (mitos iniciales), barájalo y reparte 4 cartas a cada jugador. Las que sobren, guárdalas en la caja del juego. Todos ponen frente a sí sus 4 cartas de mitos boca arriba para que todos puedan verlas.

PASO 2: Toma el mazo 2 (cartas nivel básico), barájalo y reparte 4 cartas a cada jugador. Estas cartas son personales, por lo que cada uno ve solo las suyas. Las cartas sobrantes son el mazo, ponlas boca abajo al centro de la mesa.

PASO 3: Deja las fichas de energía (🔋) al lado del mazo para crear el pozo de energía. Reparte 2 fichas a cada jugador, menos al último en sentarse, que será el primero en jugar.



Jugador que inicia la partida no recibe fichas de energía al inicio.

5. TU ZONA DE JUEGO

Estará compuesta por los siguientes elementos:

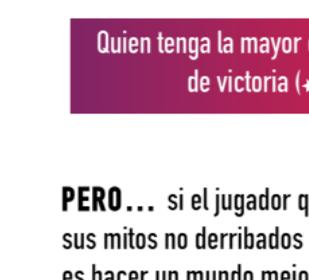
- Tus mitos (que los demás intentarán derribar y tú defender).
- Pozo personal de energía (🔋).
- Pila de puntos (★) (mitos que has derribado (🗑️) y motivaciones cumplidas).
- Motivación (que intentas cumplir).
- Cartas de tu mano (que utilizas para aumentar tus opciones de juego).



Cada jugador inicia la partida con 4 mitos. Si en las cartas de tu mano aparece otro mito, bájalo inmediatamente junto a los que ya posees (como se muestra en la figura).

Al ordenar todos los elementos de tu juego individual, este debe verse de la siguiente manera:

TU ZONA DE JUEGO



6. ¿QUIÉN GANA?

FIN DEL JUEGO: El juego termina inmediatamente si un jugador pierde todos sus mitos.

DETERMINAR EL GANADOR: Los puntos de victoria son la sumatoria de:

Quien tenga la mayor cantidad de puntos de victoria (★★), gana el juego.

PERO... si el jugador que tiene más puntos de victoria (★★), tiene más puntaje en sus mitos no derribados que en su pila de puntos, TODOS PIERDEN, la idea del juego es hacer un mundo mejor, no celebrar a quienes mantienen mitos.



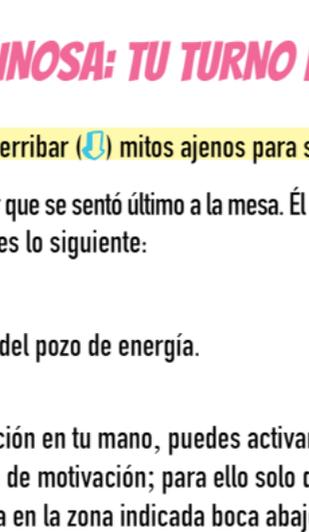
7. FASE LUMINOSA: TU TURNO DE JUGAR

Objetivo de la fase: derribar (🗑️) mitos ajenos para sumar puntos de victoria (★).

Identifiquen al jugador que se sentó último a la mesa. Él inicia la partida (juega el primer turno). Durante tu turno haces lo siguiente:

PASO 1: Toma 4 energías (🔋) del pozo de energía.

PASO 2: Si tienes una motivación en tu mano, puedes activarla dejándola boca abajo a tu izquierda, en la zona de motivación; para ello solo debes mencionar que bajas una motivación y ubicarla en la zona indicada boca abajo. Recuerda que el resto de los jugadores no debe ver tus cartas de la mano, por lo mismo, solo al momento de cumplir tu motivación haces saber al resto de los jugadores cuál era, y trasladas la carta a la pila de puntos (★). En el caso que quieras cambiar tu motivación, deja la que tenías activada en la pila de descarte boca arriba y pon la nueva en

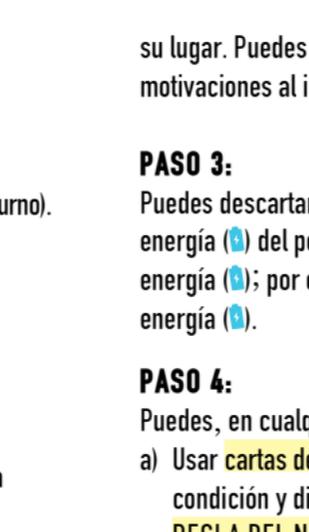


8. PASOS DE TU TURNO

PASO 3: Puedes descartar la cantidad de cartas de tu mano que desees para tomar más energía (🔋) del pozo de energía. Por cada carta que descartes, toma una ficha de energía (🔋); por ejemplo, si dejas 3 cartas en la pila de descarte, tomas 3 fichas de energía (🔋).

PASO 4: Puedes, en cualquier momento y orden:

- Usar cartas de acción pagando/cumpliendo su condición y diciendo su nombre en voz alta (ver REGLA DEL NOMBRE, 9.A). Solo si estás en tu fase luminosa puedes hacer uso de tus cartas de acción.
- Usar las habilidades de tus mitos pagando/cumpliendo su condición.



9. REGLAS DEL NOMBRE

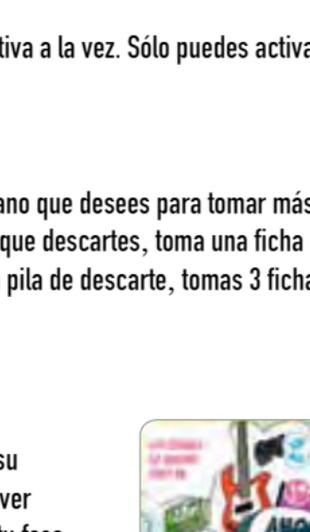
Si tienes una motivación en tu mano, puedes activarla dejándola boca abajo a tu izquierda, en la zona de motivación; para ello solo debes mencionar que bajas una motivación y ubicarla en la zona indicada boca abajo. Recuerda que el resto de los jugadores no debe ver tus cartas de la mano, por lo mismo, solo al momento de cumplir tu motivación haces saber al resto de los jugadores cuál era, y trasladas la carta a la pila de puntos (★). En el caso que quieras cambiar tu motivación, deja la que tenías activada en la pila de descarte boca arriba y pon la nueva en

su lugar. Puedes tener UNA SOLA motivación activa a la vez. Sólo puedes activar motivaciones al inicio de tu fase luminosa.

PASO 3: Puedes descartar la cantidad de cartas de tu mano que desees para tomar más energía (🔋) del pozo de energía. Por cada carta que descartes, toma una ficha de energía (🔋); por ejemplo, si dejas 3 cartas en la pila de descarte, tomas 3 fichas de energía (🔋).

PASO 4: Puedes, en cualquier momento y orden:

- Usar cartas de acción pagando/cumpliendo su condición y diciendo su nombre en voz alta (ver REGLA DEL NOMBRE, 9.A). Solo si estás en tu fase luminosa puedes hacer uso de tus cartas de acción.
- Usar las habilidades de tus mitos pagando/cumpliendo su condición.



10. DERRIBANDO

LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS

TAMBIÉN EN INGLÉS



11. TOPPING

MITOS COME IN MANY SIZES

TAMBIÉN EN INGLÉS



- c) Usar tus **energías** (🔋) para intentar derribar (👊) mitos de los otros jugadores: cada mito tiene su propio costo de derribo, debes tomar una cantidad de energía (🔋) de tu pozo personal igual a la cantidad de energía (🔋) que tiene el mito que quieres derribar (👊), ponerlas frente a la carta y leer su nombre en voz alta (ver **REGLA DEL NOMBRE**).

Las cartas que suman energía (🔋) a un derribo (👊) deben estar siempre acompañadas de al menos una **ficha de energía** (🔋). Puedes tratar de derribar (👊) tantos mitos como quieras, siempre y cuando tengas energía (🔋) suficiente. Debes declarar todos tus intentos de derribo (👊) a la vez, cuando termines, los otros jugadores deciden si reaccionan o no. En el caso que necesites más energía (🔋) para lograr alguno de tus derribos (👊), puedes cambiar cartas de tu mano por fichas de energía (🔋) del pozo. Puedes cambiar tantas cartas como energías (🔋) necesitas para el derribo (👊) y utilizarlas solo para eso, si no las utilizas en ese momento, esas energías (🔋) se pierden.



- d) Responder a reacciones de otros para persistir en tus intentos de derribo (👊) pagando/cumpliendo su condición y diciendo el nombre de las cartas que utilizas en voz alta (ver **REGLA DEL NOMBRE**).
- e) Si nadie reacciona a un intento de derribo (👊) en particular o si consigues igualar o superar su nivel de energía (🔋), el mito es derribado (👊) pasando a tu pila de puntos y las energías (🔋) vuelven al pozo de energía (🔋) en el centro de la mesa. Si olvidaste la **REGLA DEL NOMBRE** y el mito es derribado (👊), este queda en la pila de descarte.
- f) Si producto de una reacción se aumenta la energía (🔋) requerida por el mito para ser derribado (👊), puedes poner energías (🔋) adicionales para persistir en el derribo (👊).
- g) Por cada derribo exitoso (👊), cada jugador de la mesa debe elegir si toma una carta (de la parte superior del mazo) o una energía (🔋) del pozo de energía (🔋) como un premio.
- h) Si no logras derribar (👊) uno o más mitos, estos quedan en el mismo sitio donde

estaban. Las fichas de energía (🔋) utilizadas para ello se pierden o quedan para el dueño del mito, según se señale en las reacciones que se hayan jugado. Si un jugador aumenta la energía (🔋) de un mito y no consigues igualarla o superarla, eso cuenta como bloqueo por lo que quien controla ese mito se queda con las fichas usadas para tratar de derribarlo.

- i) Las fichas de energía (🔋) utilizadas para pagar condiciones y las energías (🔋) temporales, no se consideran como fichas utilizadas en el derribo (👊), por lo tanto van al pozo de energía (🔋). Las cartas ya jugadas se dejan en la pila de descarte.

PASO 5:

Antes de finalizar tu turno, puedes descartar de tu mano las cartas que desees, pero no recibes energía (🔋) a cambio.

PASO 6:

Para finalizar tu turno, si tienes 3 o menos cartas en la mano, roba cartas del mazo hasta completar 4. Si tienes 4 o más cartas no robas.

PASO 7:

Ahora comienza el turno del jugador a tu derecha, quien replica los pasos desde el 1 de la "Fase luminosa: tu turno de jugar" en adelante.

8. FASE DE SOMBRA: CUANDO NO ES TU TURNO

Objetivo de la fase: que no derriben tus mitos y en caso que lo desees, puedes interferir en otros derribos (👊), ya sea a favor, en contra o para beneficiarte. Puedes utilizar cartas de reacción solo para:

- Responder a acciones.
- Responder/interferir a intentos de derribo (👊), sin importar si el mito es tuyo o no.
- Responder a reacciones de cualquier jugador.

9. REGLAS GENERALES

A) REGLA DEL NOMBRE

- Al momento de poner las energías (🔋) frente a un mito para derribarlo (👊), debes decir en voz alta el nombre de este. Los mitos que no hayan sido nombrados son jugados bajo las mismas condiciones que los otros. La única diferencia es que si son derribados (👊),



se van a la pila de descarte y no a la pila de puntos de quien los derribó. (Ejemplo: quiero intentar derribar el mito "nombre de la carta de mito"). Cualquier jugador de la mesa puede hacer evidente que no se usó la regla del nombre y esto se hace desde que se juega la carta, hasta que termina el turno de ese jugador.

- Al momento de jugar una carta de acción o reacción, debes decir en voz alta el nombre de esta, de lo contrario, el efecto se anula, la carta se deja en la pila de descarte y las energías (🔋) /cartas usadas se pierden. Ejemplo: se lee "nombre de la carta de acción/reacción" y se hace cumplir su efecto.

B) ANULAR VERSUS BLOQUEAR DERRIBOS

- Anular un derribo (👊) implica que la acción completa queda sin efecto, por lo tanto la energía (🔋) utilizada en el derribo (👊) se pierde y se devuelve al pozo de energía (🔋).
- Bloquear un derribo (👊) implica que el mito fue defendido exitosamente, y quien lo controla se queda con las fichas de energía (🔋) utilizadas por el jugador que trató de derribarlo.

C) CUMPLIR UNA MOTIVACIÓN

Sin importar si estás en tu fase luminosa o de sombra, si cumples tu motivación, muéstrala inmediatamente leyendo su nombre en voz alta y ponla en tu pila de puntos. Al final del juego se suman a los puntos de victoria (★).

D) MAZO

Si se acaba el mazo, baraja la pila de descarte y ponla boca abajo como un nuevo mazo.

10. EXTENSIÓN

Si quieres que el juego sea más extenso y desafiante, juega en nivel avanzado. Para esto:

PASO 1:

Toma el mazo 1 (mitos iniciales) barájalo y reparte 4 cartas a cada jugador. Las que sobren, guárdalas en la caja del juego. Todos ponen frente a sí sus 4 cartas de mitos boca arriba para que todos puedan verlas.

PASO 2:

Toma el mazo 3 (cartas nivel avanzado) y junta sus cartas con las del mazo 2 (cartas nivel básico), barájalas y reparte 4 cartas a cada jugador (estas cartas incluyen mitos del mazo avanzado).

PASO 3:

Si te salen más cartas de mitos al comenzar o durante la partida al robar cartas del mazo, debes bajarlos de inmediato a tu zona de juego, quedando con menos cartas en la mano. Esto lo debes hacer independiente de si estás en tu fase luminosa o de sombra.

PASO 4:

Se siguen las instrucciones desde el punto 7. "Fase luminosa: tu turno de jugar".

www.jugoderribando.cl

Desarrollado por:



Registro de propiedad intelectual N° 281.999 Fundación Hogar de Cristo Momento Cero S.A.

0-3 No recomendado para menores de 3 años, contiene piezas que podrían ser ingeridas. Para evitar peligro de asfixia, mantenga fuera del alcance de los niños.

Warning! CHOKING HAZARD. Small parts. Not for children under 3 years.

DERRIBANDO

LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS

30-90 MIN. 2 A 5 +12