

DE ARRIBANDO

LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS

¿Quién gana **DERIBANDO** ?

El que logra la mayor cantidad de puntos de victoria.



**DERRIBANDO
MITOS DE OTROS**



**DEFENDIENDO
TUS MITOS**



**CUMPLIENDO
MOTIVACIONES**

¿Cómo obtener puntos de victoria?

Se determina el ganador **sumando los puntos de victoria de:**



MIS MITOS NO
DERRIBADOS



MOTIVACIONES
LOGRADAS



MITOS
DERRIBADOS

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.

Componentes

MOTIVACIÓN

SERÁS UNA MEJOR PERSONA

SI **3** MITOS DE UN MISMO JUGADOR EN UN MISMO TURNO.

3*

ACCIÓN

ELIGE TU ESTRATEGIA

CONDICIÓN NO TIENE.

EFECTO ROBA 2 CARTAS, ELIGE 1 Y DESCARTA LA OTRA.

REACCIÓN

BUSCAR EJEMPLOS

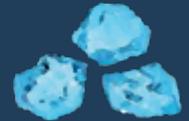
CONDICIÓN NO TIENE.

EFECTO MÁS **2** TEMPORALES A UN MITO.

MITOS

LOS HOMBRES NO LLORAN

Llorar o estar deprimido no hace menos hombre a un hombre.



MOTIVACIÓN

ACCIÓN

REACCIÓN

MITOS

ENERGÍAS

Mitos

NOMBRE DEL MITO

LOS HOMBRES NO LLORAN

ENERGÍAS

PUNTOS DE VICTORIA

NOTA DE EMPATÍA

Llorar o estar deprimido no hace menos hombre a un hombre.



NOMBRE DEL MITO

QUIEN TE QUIERE TE GOLPEA

ENERGÍAS

PUNTOS DE VICTORIA

NOTA DE EMPATÍA

Quien te quiere, te cuida, te protege, te valora, te respeta y nunca te golpea.



ROSA 1 CARTA EXTRA AL FINAL DE TU TURNO.

HABILIDAD

Fases de luz y sombra

DERRIBAR mitos

FICHAS
ENERGÍA



DEFENDER mitos

CARTAS
REACCIÓN

FICHAS
ENERGÍA



Preparación de juego

PASO 1



- Toma el mazo de mitos iniciales y barájalo.
- Reparte 4 cartas a cada jugador.
- Todos ponen frente a sí sus 4 cartas.

PASO 2



- Toma el mazo de cartas nivel básico y barájalo.
- Reparte 4 cartas a cada jugador. Estas cartas son personales, por lo que cada uno ve solo las suyas.

Te aconsejamos, ordenar en la mano, las cuatro cartas iniciales por color.



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.

Tu zona de juego

Mitos repartidos al inicio del juego



Más mitos

Más mitos

Motivaciones activadas

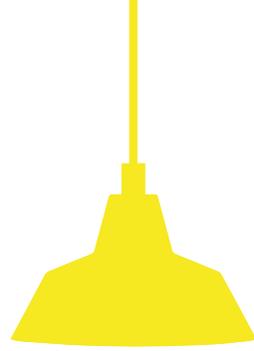
Energías

Pila de puntos logrados

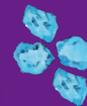
POZO PERSONAL DE ENERGÍAS



CARTAS DE TU MANO



Fase luminosa: TU TURNO DE JUGAR



RECORDAR
REGLA DEL
NOMBRE.



01.
Toma 4 fichas
de energía.

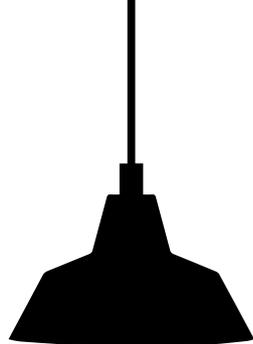
02.
Puedes activar
o cambiar
tu motivación.

03.
Puedes jugar cartas
en cualquier orden:

- Usar acciones.
- Usar reacciones en respuesta a reacciones.
- Usar las habilidades de tus mitos.
- Cambiar cartas por fichas de energías.

04.
Puedes intentar
derribar mitos.

Antes de finalizar la fase
debemos ver si reaccionan
a nuestro intento de derribo...



Fase de sombra: CUANDO NO ES TU TURNO



01.

Si alguien juega cartas de acción o intenta un derribo, puedes responder con una carta de reacción.



02.

Si alguien juega cartas de reacción, puedes responder con una carta de acción.

PON ATENCIÓN
A LA REGLA
DEL NOMBRE,
SOBRE TODO
EN LOS DERRIBOS.

Regla del nombre:

EN MITOS

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.

Se lee "nombre de la carta"
y se hace cumplir su efecto.

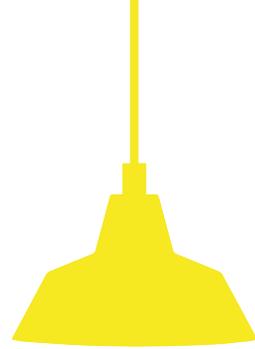
EN ACCIONES Y REACCIONES

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.



Cómo se aplica durante el juego la regla del nombre

Retomando la secuencia de la fase...



Fase luminosa: TU TURNO DE JUGAR



04.

Puedes intentar derribar mitos.

05.

Por cada mito derribado, todos roban una carta o ficha de energía.

06.

Puedes descartar cuantas cartas quieras de tu mano.

07.

Si llegases a quedar con menos de 4 cartas en la mano, roba hasta tener 4.



Si te faltan fichas de energía, puedes recibir una por cada carta de tu mano que descartes.

DEARRIBANDO

LOS MITOS TIENEN MUCHAS FORMAS

¡Sigue jugando!

FASE LUMINOSA: TU TURNO DE JUGAR

1. Toma 4 fichas de energía (🔋🔋🔋🔋).
 2. Puedes activar o cambiar tu motivación (🔥).
- RECUERDA SIEMPRE LA REGLA DEL NOMBRE.**
3. Puedes jugar cartas en cualquier orden:
 - Usar acciones (👉).
 - Usar reacciones en respuesta a reacciones (👈).
 - Usar las habilidades (👊) de tus mitos.
 - Cambiar cartas por fichas energías (🔋=🔋).
 4. Puedes intentar derribar (👊) mitos. Si te faltan fichas de energía puedes cambiarlas por cartas (🔋=🔋). Por cada mito derribado (👊), todos roban una carta o ficha de energía (🔋).
 5. Puedes descartar cartas de tu mano.
 6. Roba hasta tener 4 cartas en la mano (📄📄📄📄).

FASE DE SOMBRA CUANDO NO ES TU TURNO

1. Si alguien juega cartas de acción (👉) o intenta un derribo (👊) puedes responder con cartas de reacción (👈).
2. Si alguien juega cartas de reacción (👈), puedes responder con cartas de reacción (👈).
3. Defiende los mitos que tengas o interfiere en los intentos de derribo (👊) de otros jugadores.

**PON ATENCIÓN A LA REGLA DEL NOMBRE,
SOBRE TODO EN LOS DERRIBOS.**