

## Reglas Principales

Todos cogen 7 cartas. Colocaremos las demás cartas en un montón encima de la mesa. De entre todos los jugadores elegiremos a la persona menos violenta, esta será el primer juez.

**Primero se juega una carta del montón:** La pondremos encima de la mesa cara arriba.

**El juez jugará una segunda carta** de sus 7 cartas y la colocará delante o detrás de la primera carta comenzando una historia de dos cartas.

**Los demás jugadores jugarán una tercera carta**, boca abajo, para terminar la historia de tres. El juez barajará las jugadas y las voltará de una en una para luego elegir su favorita. El jugador ganador conservará su carta a modo de marcador.

Todos los jugadores cogerán otra carta para mantener un total de 7. En el siguiente turno, el jugador sentado a la izquierda del anterior juez será el nuevo juez.

El primer jugador que alcance 3 puntos será el ganador, o la puntuación que acordéis alcanzar (no somos tu mamá).

## Cartas Rojas

Cuando una carta roja tiene el borde rojo sólo se puede jugar como tercera viñeta. Si el turno comienza con una carta roja, el juez no juega ninguna carta. En lugar de ello todos los jugadores jugarán dos cartas que comenzarán la historia y terminarán en la carta roja. El que gane este tipo de turno ganará dos puntos en lugar de uno. ¡Bonus!

## Reglas alternativas

Este juego es abierto y recomendamos modificar las reglas con tus amigos. Aquí te mostramos algunas formas alternativas de juego:

**Modo cabrón:** Mismas reglas, excepto en lo relativo a las cartas rojas. Cuando le mesa juega como primera carta una carta roja, en lugar de ser una ronda especial, el juez conservará la carta como un punto para él y obligará a otro jugador a perder un punto. Es como la cuenta atrás de una bomba de injusticias.

**Maratón:** En lugar de ganar el juego a 3 puntos seguid jugando hasta que se termine todo el mazo de cartas de la baraja. El que tenga más puntos al terminar, gana. Si es un empate, el jugador con menos puntos hará de juez y jugará dos cartas, los jugadores en empate jugarán este turno.

**La historia interminable:** Elimina todas las cartas de la baraja. Todos los jugadores parten de 10 cartas. Jugando en sentido horario cada jugador irá añadiendo una viñeta creando una historia súper larga. El resto de los jugadores pueden rechazar una viñeta que no tenga sentido por votación mayoritaria. Si un jugador no puede jugar una carta que tenga sentido deberá de cambiar una carta de su mano por dos cartas adicionales y saltar su turno. El primer jugador en terminar sus cartas gana.

¿Has inventado tus propias reglas? Cuéntanoslo en Facebook <http://facebook.com/jokinghazardgame>

## Reglas recomendadas para beber

Hay algunas reglas para beber que nos han parecido divertidas. ¡Prueba cualquiera de ellas! Como recordatorio: no conduzcas borracho ni mientras juegas a juegos de cartas.

**Apuestas con bebidas:** En cada ronda, todos deben de apostar el beber una o más bebidas que su carta ganará. Si su carta gana, ese jugador designa quien bebe, si pierde se las bebe el jugador.

**Sacrificio final:** Quien juegue una carta en el que alguien muere y esta carta resulta ganadora el jugador le asignará a otro 3 bebidas. Si pierde, se toma 3 bebidas.

**Arriba esos culines:** Cuando surja una viñeta con un culo, todo el mundo bebe.

**Aprendiendo a leer:** Cuando un juez lee mal una carta, bebe.

**La banca gana:** En cada round, la mesa también juega una tercera carta aleatoria. Si la mesa gana, todos beben.

**No nos cuentes tu vida:** Cualquiera que se queje de que su carta no ganó, tiene que **terminarse su bebida**.

**Visita [jokinghazardgame.com](http://jokinghazardgame.com)** para obtener noticias sobre expansiones, reglas alternativas y eventos.

Joking Hazard ha sido posible gracias a las 63,758 personas que dieron su apoyo en Kickstarter. Si eres uno de ellos, muchas gracias, TU eres el que dio vida a este juego.