

Valentino el Murciélago



“VALE”

El vengador de tumbas



“VENGA”

Los tios de la necrópolis



“TIO” / “TIA”

El come huesos



“COMO”

Payamuerto pero gracioso



“PERO”

El relojero muerto



“UNA”

El panteón al completo



TODO EN PLURAL

El cuerpo del delito



“ PARA ”

Sor Lápida



TODO EN FEMENINO

¡MUCHAS GRACIAS!

Después de tantos años desde que nos conocimos por primera vez en verano de 2017, y que confiaras en nosotros ciegamente, queremos obsequiarte con estas cartas como agradecimiento infinito por tu apoyo.

INSTRUCCIONES:

1 - Imprime la página en A4 -

No importa donde (puedes hacerlo en cualquier copistería, papelería o incluso en la impresora de tu casa) eso sí, tendrás que tener en cuenta que la impresión sea a "tamaño real", para que la imagen no se escale y puedan coincidir los tamaños perfectamente.

2 - Corta las cartas por las marcas negras de corte -

Ten en cuenta que al cortar hay ciertas marcas que irán desapareciendo y puedes perder la referencia. Si esto ocurre ten en cuenta que el tamaño por defecto de estas cartas es de 56x87mm.

3 - Enfúndate -

Tendrás que hacerte con un paquete de fundas del tamaño de la baraja e introducir en ellas todas las cartas. Hecho esto superponer dentro de las fundas estas nuevas impresiones sobre los anversos de las siguientes cartas con dorso de PALABRA:

Demonio del cementerio, Bebé zombi, El ayudante, El trilero muerto, Lázaró, La plañidera, El enterrador vizco, 1x Ya me acuerdo, 1x Error muertográfico.

4 - Leer las nuevas instrucciones de la tercera edición -

En ellas hemos incluido algunos cambios que, a nuestro parecer, harán las partidas más amenas y divertidas. (Siguiendo página)

Esperamos que sigáis disfrutando de "Los Muertos No Hablan" tanto como nosotros y esperamos vuestro apoyo en la nueva campaña que lanzamos el: 12/12/20 a las 12:00pm

¡ PATA DE CABRA !

¡Tendremos unidades prácticamente gratis para los primeros mecenas!



VERKAMI
CREATIVE CROWDFUNDING



COMPONENTES

- 90 Cartas: 29 de Acción + 31 de Interrupción + 30 de Palabra
- 8 Tablillas de personajes
- 12 Marcadores de vida

OBJETIVO DEL JUEGO

Alcanza antes que nadie las 10 vidas en tu tablilla de personaje. Solo así podrás resucitar y ser el tal siero del Mago Oscuro. Cuando consigas reunir las primeras 6 vidas no podrás perderlas, están aseguradas, aunque hasta que no llegues a 10... ¡No habrás vencido!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador que más se parezca a un muerto se encarga de preparar la partida, a ver si así conseguimos que se espabile.

1. Separa los 3 tipos de mazos (Acción, Palabra e Interrupción), bájáloslos bien por separado y colócalos en el centro de la mesa boca abajo.

2. Reparte 3 cartas a cada jugador, una de cada mazo, 1 Tablilla de personaje y 1 marcador de vida que situaremos en la vida número 1, la cual podremos llegar a perder durante el transcurso del juego.

¡Ya estamos listos para comenzar a jugar!

El jugador inicial pedimos echarlo a suerte o darle el privilegio a nuestro compañero "¿d cara zombi?"



Carta en blanco: Deja brincar tu imaginación. Selecciona una palabra que se diga mucho en tu grupo, dibújala y disfrúla ganando vidas a costa de tus amigos. Si no te apetece dibujar, puedes dibujar la palabra que quieras usar en el momento de jugarla, así será secreta hasta que la coloques en la mesa. Y si lo prefieres, puedes usar una de las palabras ya en juego, aunque esto conlleva que los jugadores tengan dos palabras iguales. ¡Compartir es vivir!

Notas:

- El recto de cartas de "Palabra" indican las palabras que no se pueden decir durante la partida cuando son activadas.
- Las cartas con encantamientos son el "Espejo mortal" y los "Recuerdos inborrables".
- El máximo de encantamientos por palabra es uno, aunque un "Espejo mortal" de la categoría Palabra puede encantarse al igual que cualquier otra carta de Palabra, afectando así a la palabra inicial.
- Las cartas de "Espejo mortal" y "Recuerdos inborrables" no pueden sufrir intercambios por sí solas. Quedan unidas a su palabra original en caso de que esta sea intercambiada.
- Si ves que los demás jugadores están muy callados podrás hacerles preguntas, ya que estarán obligados a responder hablando. No está permitido responder con gestos o hablar en otros idiomas. De lo contrario, el jugador perderá una vida por actuación popular.



CÓMO JUGAR

Los turnos, en sentido horario, funcionan de la siguiente forma:

- 1- Roba las cartas necesarias hasta tener 4 en tu mano. Puedes hacerlo del mazo que desees en función de tu estrategia. Al menos, deberás tener una de Acción o de Palabra para poder usarla en tu turno.
 - 2- Usa una carta de Acción o una de Palabra.
 - En caso de ser una de Acción resuelve inmediatamente su efecto.
 - Si se usa una de Palabra pueden ocurrir dos cosas: resuelve su efecto, pero si contiene una palabra o forma de hablar, actívala sololandola boca arriba en la parte superior de tu tablilla prohibiendo decir la palabra indicada en la carta o haciendo hablar de una determinada forma al resto de jugadores.
- Si pillas a alguien diciendo una de tus palabras prohibidas o incumpliendo la forma de hablar de tus cartas activas automáticamente, símate una vida en tu tablilla. También, puedes colocar cartas de Palabra a otros jugadores para rellenar sus espacios pero, ten en cuenta, que te afectará directamente a ti ya que no podrás mencionar esa palabra. Si tienes una carta de Palabra que orees que puede no decirte mucho en la partida, aprovecha para ponerla a un compañero y facilitarlo un poco, así tendrás que entretenerse en eliminarlas si quiere usar otras mejores en su lugar.
- 3- Usa tantas interrupciones de tu mano como quieras en el turno de los demás.

Mazo de Interrupción:

- **Venganza:** Descarta la mano de un oponente en cualquier momento. Éste robará una carta de cada mazo y continuará el turno por donde se había quedado.
- **Vida gratuita:** Ganas una vida instantáneamente en el turno de un oponente.
- **Planificar:** Si pierdes una vida, por el efecto de cualquier carta, lánsala y roba al instante dos cartas, como máximo, del mazo que desees. Reúvela no tener más de 3 en total al finalizar tu turno.
- **Descanso eterno:** Si pierdes una vida, por el efecto de cualquier carta, lánsala y recúprala.
- **Mazazo:** Evita que un oponente robe cartas en su turno obligándole a jugar con lo que le queda en la mano. Las que haya robado ya... se las queda.
- **Error mortográfico:** Intercambia dos palabras en juego entre quien quieras: Si las palabras poseen encantamientos también se intercambian.
- **Relámpago:** Juega una carta cualquiera de tu mano que no sea de Interrupción como una de este tipo. Solo se aplica al momento y no influye en el resto de cartas.
- **Fletera vacía:** Evita un intercambio de cuerpo del que seas objetivo tú otro oponente.
- **Ya me acuerdo:** Descarta una Palabra activa en juego, tuya o de un oponente.

Notas:

- No podrás tener más de 3 Palabras activas en tu zona de juego (encantamientos no cuentan).
- Si al robar, no ves clara la jugada, puedes no jugar carta de Acción o de Palabra y pasar turno, descartándole tu mano y tomando de nuevo una carta de cada mazo.
- Al acabar tu turno, deberás de tener 3 cartas en tu mano.
- Las cartas de Interrupción se pueden usar cuando quieras, pero siempre fuera de tu turno, ya que sirven para interrumpir el turno de otro jugador. Están marcadas con un **símbolo de rayo** para diferenciarlas en la mano rápidamente.
- Si se agitan los mazos centrales bájala el descarte muy bien y vuelve a colocarlos boca abajo.

TIPOS DE CARTAS

Mazo de Acción:

- **Vida gratuita:** Suma una vida en tu tablilla de personaje.
- **Corazón gigante:** Suma dos vidas en tu tablilla de personaje.
- **Cambio de cuerpo:** Deja las cartas de tu mano en la mesa boca abajo, así como tu tablilla de personaje y las cartas de Palabras si las hubiera. Levántate y ocupa el lugar de un oponente, éste ocupará a su vez el tuyo actuando de la misma forma. Ahora jugaréis con las cartas y tablillas del compañero. Continúa el turno donde se había quedado.
- **Ojo por ojo:** Pierdes una vida y eliminas otra a un oponente.



- **Eterno retorno:** Como habrías podido observar, el juego incluye 12 marcadores de vida pero el número máximo de jugadores es de 8. El jugador que gane la partida anterior, utiliza uno de los marcadores extra (si hubiera disponibles) para marcar la vida de mayor valor de su tablilla como bloqueada para la próxima partida, es decir, con una victoria resucitarías con 9 vidas en lugar de las 10 habituales y con dos victorias resucitarías con 8 vidas, así sucesivamente hasta un máximo de 4 vidas bloqueadas por jugador. Si al llevarte la victoria no quedan marcadores extra disponibles puedes robárselo al rival de tu elección... le gustará mucho que le arrebatas sus victorias.

Podéis consultar en nuestra web para cualquier duda del juego.

¡siguenos!



@pibrogames

WWW.PIBROGAMES.COM



Otros títulos PIBRO



Editado y fabricado por PIBRO GAMES. MÉRIDA, ESPAÑA.
© PIBRO GAMES. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. No apto para menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.