DE INFLUENCE
MANUAL DE JUEGO

REGLAMENTO

¿Estás cansado de trabajar horas y horas como un esclavo para ganar un mísero sueldo a final de mes? No te preocupes, porque una nueva tendencia ha llegado para hacerte millonario sin dar un palo al agua. ¡Y encima recibe regalos de las mejores marcas!. Es tu momento, sé un influencer de fama mundial y di adiós a los días de sudor y lágrimas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue ser el influencer con mayor número de seguidores y fidelízalos para ganar. Roba a tus oponentes, disminuye su fama, haz lo que tengas que hacer para ser el número 1.

SETUP

Se reparten 4 cartas de mediogramer (seguidores) a cada jugador, estas se colocan sobre la mesa con la cara de nivel 1 boca arriba en la zona de seguidores. Cada jugador recibe 5 cartas del mazo como mano inicial.

EL JUEGO

El jugador más joven comienza la partida, siguiendo el turno según el sentido de las agujas del reloj.

Los jugadores pueden realizar **un máximo de 2 acciones por turno,** pudiendo realizar 1, 2 o ninguna y terminar su turno.
Las acciones son:

- Activar el efecto de una carta. Las cartas de defensa no se consideran acciones del turno, por lo que no se cuentan en el número de acciones que se pueden realizar ("Piña que doy, familia de luto" y "Pa que llore mi mare prefiero que llore la tuya).
- Sustituir una carta de la mano por una del mazo, dejando la de la mano en la pila de descarte.

Al final de su turno cada jugador roba una carta del mazo de robo, si no ha realizado ninguna acción, roba una carta adiccional y pasa el turno al jugador de su izquierda. **El máximo número de cartas en la mano es de 6,** si el jugador no puede robar al final de su turno, deberá descartarse del número de cartas necesarias para poder robar. Todas las cartas que se usen se descartarán en la pila de descarte situada junto al mazo de robo.

EL JUEGO

Ejemplo 1: Para su primera acción, un jugador decide descartar una carta de la mano, robar una del mazo y, para su segunda acción, decide usar una carta de su mano.
Ejemplo 2: Un jugador elige descartar dos cartas de su mano y robar dos del mazo.
Ejemplo 3: Un jugador decide usar dos cartas de su mano.
Ejemplo 4: Un jugador decide descartar una carta de su mano, robar una del mazo y pasar turno.
Ejemplo 5: Un jugador decide usar una carta de su mano y pasar turno.
Ejemplo 6: Un jugador decide no ejecutar ninguna acción y pasar turno.

Si un jugador es atacado, **puede usar una carta de defensa aunque no sea su turno.** Estas cartas son:

- "Piña que doy, familia de luto". (Esta carta puede usarse en cualquier momento, sea el turno del jugador que la usa o no, incluso si no está recibiendo el ataque, a fin de neutralizar cualquier carta).
- "Pa' que llore mi mare prefiero que llore la tuya". (Solo puede usarse cuando el efecto de la carta puede activarse en otro jugador).

La partida termina cuando el mazo de robo se agota y los jugadores no pueden hacer más acciones. En esta última fase, una vez se ha acabado el mazo de robo, los jugadores deben usar obligatoriamente, al menos, una carta de su mano en su turno (siempre y cuando puedan hacerlo y no salgan perjudicados ellos mismos). Si no pueden, informan de que no pueden y pasa al siguiente jugador hasta que ninguno pueda realizar ninguna acción. Al final se hace un recuento de puntos y **el jugador con más puntos es el ganador.** En caso de empate, gana el influencer con más mediogramers fidelizados. Si aún así persiste el empate, gana el jugador que posea a mediogramo.
Si no se da el caso anterior, gana el jugador más basto, ompare. (Eso o se dan puñalaítas hasta que solo quede uno).

NORMAS ADICIONALES

- Ningún jugador puede quedarse sin mediogramers; es decir, no puede ser objetivo de ataque por parte de otro jugador si este deja su zona de mediogramers vacía. *Por ejemplo: si un jugador tiene 2 mediogramers, solo podrá ser atacado por uno de ellos.*
- La carta "Los juegos de los tronos" solo puede usarse si el jugador que la activa tiene al menos una carta más en su mano. Si solo tuviera "Los juegos de los tronos" en su mano, el efecto no podría activarse debido a que el jugador no tendría una mano que intercambiar.
- El jugador que recibe el ataque de la carta "Draskari" descarta su mano completa y después dos cartas del mazo.
-La carta de Mediogramo es secreta y permanece en la mano hasta el final de la partida. Cuando empiece el recuento de puntos, el jugador que tenga esta carta la desvela para añadirse dos puntos extra. Si alguien sabe que la tienes en la mano, intentará quitártela. Así que cuidado y que no sospechen de ti.

MODO JUEGO 2 JUGADORES

Se reparten 5 mediogramers a cada jugador.
Se apartan del mazo de juego:

- Todas las cartas de "Pa que llore mi mare prefiero que llore la tuya".
- 2 Cartas de "La Polisía".
- 4 Cartas de "Litrito".
- 4 Cartas de "Puñalaíta"

Se baraja el mazo y se descartan 6 cartas boca abajo sin saber cuáles son. Estas no forman parte de la partida.

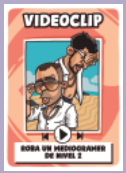
Después se lleva a cabo el transcurso normal. Se reparten 5 cartas a cada jugador y ¡Draskari! ¡Fu, fu! ¡A por el trono!

CONTENIDO: 82 CARTAS

x1

x16

x2

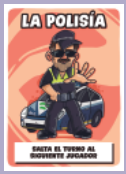


x2

x2

x3

x3

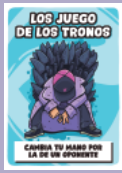


x3

x1

CONTENIDO: 82 CARTAS

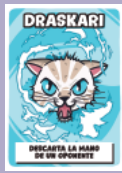
x12



x3

x5

x4



x1

x4

x3

x1

x16

WAIA GAMES

Un juego de Guillermo Bohórquez.
Ilustrado por Sergio Madroñal.
Con Diego Villalba como "Er Christian".