

LIMBO DE MENTIRAS

Bienvenidos al Limbo de Mentiras, donde competirán de 2 a 8 pecadores, que con la ayuda de ángeles podrán quitarse pecados y con las maldiciones de los demonios podrán agregarle pecados a sus contrincantes, logrando así que quien logre salir primero del Limbo sin pecados sea el ganador.

CONTENIDO

* 80 Cartas



Demonio
+1 (20)



Demonio
+2 (15)



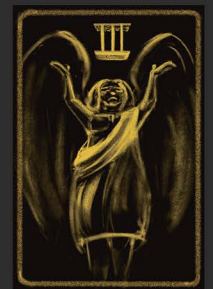
Demonio
+3 (5)



Ángel
-1 (20)



Ángel
-2 (15)



Ángel
-3 (5)

REGLAS 1/2

- * Jugadores: 2 a 8
- * Se reparten 6 cartas a cada jugador
- * Estas cartas no las pueden ver los demás jugadores
- * El jugador más pequeño de edad es el que comienza el juego poniendo boca abajo una carta de su mano sobre la mesa
- * El jugador a su derecha tendrá que adivinar si su carta es un demonio o es un ángel

REGLAS 2/2

* Después de decidir, la carta se revelará

> Si la carta es un demonio:

- Si el jugador que adivinó acierta, el jugador que tiró la carta tiene que agarrar de la baraja el número de cartas (indicado en la carta revelada)
- Si el jugador que adivinó se equivoca, él toma el número indicado en la carta

> Si la carta es un ángel:

- Si el jugador que adivino acierta, el regresa de su mano a la baraja el número cartas indicado el la carta revelada
- Si el jugador que adivinó se equivoca, el jugador que tiró es el que regresa de su mano a la baraja
- El jugador a su izquierda es el que escoge cuales cartas son las que regresara sin ver de qué tipo son

> En ambos casos la carta revelada se regresa al final de la baraja y se reemplaza por una nueva

* Cuando un jugador llega a tener una carta debera decir en voz alta “Mi ultimo pecado”, si no logran adivinar de qué tipo es, el jugador se deshará de la carta

* Gana el jugador que se quede sin cartas primero ¡yay!