



f /digade  
f /elmundooscuroOK  
g /elmundooscuroOK



“Finalizando la época Victoriana, sectas secretas descubren grandes enigmas, linajes reales que ocultan sabiduría, personas con la fuerza para cambiar el destino, y míticas leyendas del ocultismo se alzan para dominar este Mundo Oscuro”.

### Reseña básica

El Mundo Oscuro es un juego de astucia, estrategia y suerte. El objetivo es eliminar a todos los demás jugadores usando las cartas de **El Mundo** (así se llamará **la baraja / mazo**). Es un **juego fácil** porque cada carta explica su acción, tiene un **aprendizaje rápido** y en 3 partidas no podrás parar de jugar.

## CARTAS DE PERSONAJES

Éstas cartas estarán en la baraja (**El Mundo**) a la hora de empezar a jugar y las desglosaremos en detalle:



**Combinación (Par de As)** : Es como el poker, el **10** es el menor y el **As** el mayor valor.

**Reseña** : Nombre y representación dentro de “El Mundo Oscuro”.

**Ícono** : Es una referencia sobre qué podrá hacer la carta.

**Título** : Nombre del personaje que aparece en la carta.

**Acción** : Explica su habilidad y aclaraciones sobre ella.

### Detalles de Íconos

- Balanza**: Tendrá una acción para eliminar jugadores.
- Calavera**: La carta tiene una **acción que podría eliminarte**.
- Mundo**: Afectaría a **todos** los jugadores y/o al mundo.
- Corona**: Cartas estratégicas con personajes de la **realeza**.
- Ficha**: Si la juega **El Mundo**, “la carta no ejecuta acción” y la ronda irá por **1 punto** más.

## CARTAS GUÍA

Explican cómo componer **El Mundo** dependiendo de la cantidad de jugadores para empezar la partida.

JUGADORES	2/4	3/7	4/10
A/A•LILITH	1	2	2
K/K•CAÍN	1	2	2
Q/Q•EMPERATRIZ	1	2	2
J/J•EMPERADOR	1	2	2
10/10•SEÑADORES	1	2	2
A•POPE	2	3	4
K•BRUJA	2	3	4
Q/J•SIBILA	3	3	4
J•GANGSTER	3	3	4
10•BUFÓN	2	3	4
TOTAL DE CARTAS:	17	25	30

**Jugadores** : Columnas que muestran que cartas habrá en **El Mundo**.

**Cartas** : Muestra sus íconos, nombre y combinaciones **de mayor** (par de Ases – A/A) **a menor** (10).

**Cant. de Cartas** : Cantidades de cada una que habrán dentro del Mazo.

**Total de Cartas** : Referencia numérica para contabilizar las cartas de **El Mundo**.

Por ejemplo, si son **4 jugadores**, nos ubicamos en la columna de **2/4 Jugadores** y **El Mundo** (baraja) tendría las siguientes cartas: A/A•Lilith, K/K•Caín, Q/Q•Emperatriz, J/J•Emperador 10/10• Señadores ; dos cartas de A•Pope, K•Bruja y 10•Bufón; 3 cartas de J•Gangster; 4 cartas de Q/J•Sibila, haciendo un total de 18 cartas en **El Mundo**.

## ACLARACIONES DE JUEGO

**Partida / Conjunto de Rondas**. Termina cuando alguien obtenga todos los puntos de la partida (5/7 puntos).

**Ronda / Comienza** al repartir y accionar todas las cartas. Termina cuando alguien gana los puntos de la ronda.

**El Mundo / Es** el mazo o baraja de cartas.

**Carta Muerta / Se** usan en otras modalidades. Son cartas que no se roban (a menos que 1 carta lo diga). Están debajo de **El Mundo**.

**4 Cartas de “El Mundo” / Son** las que **El Mundo** juega al principio de la ronda cuando se reparten las cartas.

**La Mano / El** jugador que inicia la ronda (Jugador = jug.).

**El Último / Quien** juega en el último turno.

**Turno / Momento** donde un jugador, roba y juega una carta.

**Jugar una carta / Elige** una carta, luego déjala cerca y en frente tuyo boca arriba, leyendo en voz alta y resolviendo su acción.

**Descartar una carta / Se** pone 1 carta al frente tuyo, boca arriba y **no tendrá efecto a menos que la carta lo diga (ej.: al REVELAR)**.

**Duelos / En SECRETO** los jug. elegidos **muestran su mano** y la mayor combinación elimina al resto. **SECRETO ≠ REVELAR**.

**Recupera / Habilidad** donde robas 1 o más cartas del mazo hasta tener tu mano máxima completa.

**Regresar / Una** carta se pone en El Mundo y luego se mezcla.

**Revelar / Significa** mostrar la carta y que **todos la pueden ver**.

**Revelar es la 1er efecto** de todas las cartas previo a su acción.

## EMPEZANDO A JUGAR

1• Se definen los puntos de la partida (**5 o 7 puntos**) y hacia que dirección se dirige la ronda, **derecha o izquierda**.

2• **El último** (La Mano del turno pasado) **mezcla y reparte a gusto de La Mano actual** (si recién comienza la partida se elige quién es mano a gusto del dueño del juego), **1 carta a cada jugador, 4 cartas boca arriba que juega El Mundo y la baraja** en medio quedando la preparación así:



3• **Se resuelve** por orden de aparición **las cartas que jugó El Mundo**. Sólo los **íconos entre parentesis (•)** ejecutan sus acciones.

**Nota:** Cartas sin (•) no hacen efecto ya que **El mundo** es ciego sordo y mudo. No podrá elegir, mirar, etc. **Una buena comprensión al leer y accionar las cartas por orden de salida es muy importante.**

•: La ronda **va por 1 punto más**. Ejecutará acción si tiene otro ícono (•).

•: Cada vez que **El Mundo PIERDE** se suma **1 punto más**.

Las rondas sólo irán **hasta 5 puntos** como **máximo**.

4• **La Mano** inicia robando 1 carta de **El Mundo** y juega una de su mano. Luego, el siguiente jugador comienza su turno y así sucesivamente.

5• Mientras pasan los turnos, las **cartas jugadas las dejarás en frente tu-yo** con sus **valores visibles**, la **carta jugada arriba** y las **descartadas y/o de turnos anteriores debajo**. Esto hará más fluido el juego.

6• Cada **jugador eliminado** dejará **todas sus cartas** (jugadas y en mano) apiladas **en el centro de la mesa** boca arriba bien ordenadas y visibles, mejorando así el conteo de cartas a todos.

7• **Al quedar 1 jug. ganará todos los puntos**. Si no hay más cartas en **El Mundo**, quien tenga el **Mayor Combinación** ganará la ronda.

**Nota:** Si hay empate, dividan los puntos redondeado hacia arriba.

8• Si nadie llega a los puntos definidos, ve al punto **2•** rotando **La Mano** hacia la dirección elegida. **Gana la partida** quien acumule todos los puntos seleccionados en el punto **1•**.

## EJEMPLO DE PARTIDA

A continuación veremos el **2do turno de La Mano**: Robó 1 carta y jugará una de ellas para terminar su turno. El **Jug. B será el siguiente en jugar** sólo si no queda eliminado.



## CONDUCTA EN EL JUEGO

Cuando se sabe cuál es la carta de un oponente mediante una acción, deducción u otro motivo, **no se podrá decir a viva voz ni tampoco "dar a entender" qué carta tiene a menos que una carta diga lo contrario**. Hay que estar atento al juego y equivocarse es un factor que siempre existirá.

**Si un jugador juega una Carta y no cumple las condiciones de ser jugada**, por equivocación u otro factor, **se origina un error en el juego y quedará eliminado de la ronda**.

**Es válido aliarse**, mirar posturas, contar cartas, hacerle foco a personas que están por ganar. No hay límites dentro del juego siempre y cuando exista el respeto entre todos (si son un grupo de amigos los retamos a bromear entre ustedes rozando sus límites), **a excepción de hacer trampa**. Hay cartas que harán que tu oponente diga **SÍ** o **NO** de forma sincera para quedar eliminado. **Te aconsejamos no jugar con personas tramposas pero, si no sabes su conducta**, explica que serán 1 a 3 cartas que se tendrán en mano y, que con algo de atención se deducirá fácilmente si se hace trampa. **Hacer trampa es perder el juego**.

Utiliza cada recurso para ganar la partida desde la astucia de re-direccionar ataques de manera verbal, usos estratégicos de las cartas y evitar errores en el juego. Cuida bien tus cartas, siempre hay ojos espías.