

LIAR! (¡MENTIRA!)

2 jugadores - 5 minutos - A partir de 10 años

Diseño:

René Wiersma









Traducción al español:

Javier Fernández

OBJETIVO

En este juego hay dos maneras de ganar: quien primero logre adivinar la carta que está boca abajo sobre la mesa o quien primero descubra que el rival está mintiendo.

COMPONENTES

- 9 cartas (cada una con uno de los siguientes símbolos:         .

PREPARACIÓN

Mezclar las cartas y repartir 4 cartas a cada jugador.
Colocar la novena carta restante boca abajo sobre la mesa.
Elegir un jugador inicial al azar.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El jugador inicial será quien comience la partida y luego será el turno del otro jugador, alternándose turnos sucesivamente.

En tu turno debes efectuar una de las siguientes dos opciones:

- **Jugar una carta de tu mano y preguntarle algo a tu rival**
- **Adivinar cuál es la carta que está boca abajo**

- **Jugar una carta de tu mano y preguntarle algo a tu rival**

❶ Elige una carta de tu mano y colócala boca arriba sobre la mesa.

Las cartas jugadas permanecerán boca arriba sobre la mesa por el resto de la partida.

❷ Pregúntale algo a tu rival. La pregunta que le hagas a tu rival deberá ser **una** de las siguientes dos opciones:

- ¿Cuántas cartas tienes en mano que coinciden con la **figura** de esa carta? (*círculo, triángulo, cuadrado*)
- ¿Cuántas cartas tienes en mano que coinciden con el **color** de esa carta? (*verde, rojo, azul*)

Tu rival deberá responder la pregunta honestamente o mentir (ver sección LA VUELTA DE TUERCA).





- **Adivinar cuál es la carta que está boca abajo**


Dile a tu rival qué carta crees que está boca abajo sobre la mesa. Luego la volteas.

Si adivinaste, ganas la partida. Si no adivinaste, pierdes la partida.

Ejemplo



Adriana tiene las siguientes cartas en mano:   

Beatriz las siguientes cartas en mano:    

La carta boca abajo sobre la mesa es: 

Adriana juega  y le pregunta a Beatriz cuántos **círculos** tiene en mano. Beatriz responde "dos".

Beatriz juega  y le pregunta a Adriana cuántas **cartas rojas** tiene en mano. Adriana responde "una".

Adriana intenta adivinar: "Creo que la carta sobre la mesa es ". Se voltea la carta que está sobre la mesa y resulta ser . Adriana pierde.

LA VUELTA DE TUERCA





Cuando tu rival te pregunta, la mayoría de las veces debes responder con la verdad. No obstante, **una vez por partida puedes dar una respuesta falsa**.


Cuando tu rival responda y sospeches que está mintiendo, puedes gritar "¡Mentira!", a lo que tu rival deberá mostrar sus cartas para que puedas comprobar si estaba mintiendo o no.

- Si tu rival estaba mintiendo, ganas la partida.
- Si tu rival estaba diciendo la verdad, pierdes la partida.

Ejemplo

Adriana tiene las siguientes cartas en mano:   

Beatriz las siguientes cartas en mano:    

La carta boca abajo sobre la mesa es: 

Adriana juega  y le pregunta a Beatriz cuántos **círculos** tiene en mano. Beatriz responde "dos".

Beatriz juega  y le pregunta a Adriana cuántas **cartas rojas** tiene en mano. Adriana responde "una".

Adriana juega  y le pregunta a Beatriz cuántos **triángulos** tiene en mano. Beatriz responde "cero".

Adriana grita "¡Mentira!", por lo tanto Beatriz debe mostrar sus cartas.

Beatriz muestra exactamente un **triángulo**, por lo que estaba mintiendo. Adriana gana.