

# 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 tiene 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 tiene 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.