

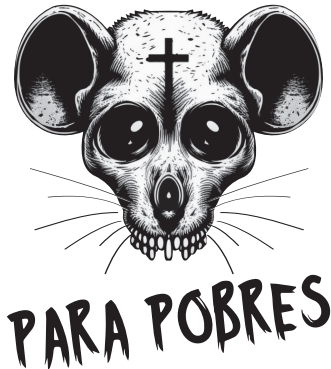
**Con eso no se jode**



**PARA POBRES**

Una miseria de  
**Popppular®**

Con eso no se jode



**¡Hola!**

Utilizar el concepto de pobreza en forma liviana y humorística (como lo hace este juego) es estigmatizante y contribuye a trivializar las luchas de las personas que viven esa horrible situación. Además habla de una profunda falta de empatía de quienes lo crearon y (fundamentalmente) de quienes lo están por jugar.

**¡Que lo disfruten, pobres!**



Mirá cómo se juega y cómo se arma este mazo escaneando este código



¡ESCANEA Y DESCARGA  
UN JUEGO GRATIS!

Con eso no se jode



PARA POBRES

Jugadores  
**3-10**

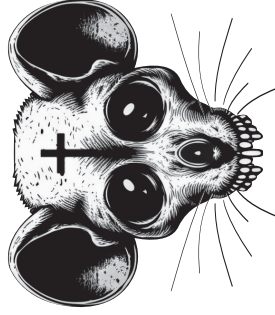
Edad  
**18+**

Duración  
**20-50**  
minutos

Conocé todos nuestros juegos en  
[poppularshop.com](http://poppularshop.com)

**PopPular®**  
Diversión  
para gente con problemas.

Con eso no se jode



PARA POBRES

Una miseria de  
**PopPular®**

INDUSTRIA ARGENTINA  
© POPPULAR SAS. Todos los derechos reservados.

# REGLAS:

-El juego se desarrolla a través de partidas cortas.  
-Para comenzar, se colocan 5 cartas por jugador en una pila común en el centro de la mesa. Por ejemplo: si hay 4 jugadores se colocan 20 cartas. El resto de las cartas queda a un costado y no se utilizan durante esa partida.  
-Por turnos, cada jugador tomará una carta y cumplirá (o no) su consigna.

Continúa...

-Según el resultado conservará la carta, la entregará o la descartará.

-Si la consigna le parece muy morbosa, desubicada o cruel para su tierno corazoncito, otro jugador puede ofrecerse a cumplirla y quedársela.

-La partida finaliza cuando ya no hay más cartas en la pila común.

-Ganará el jugador que tenga más cartas en su poder en ese momento.

-En caso de empate, ganará la persona más pobre.

-Comienza jugando el último participante que haya sufrido una muerte cercana.

# ES UN 10 PERO

Califique numéricamente a una persona que sea un 10, pero que tenga una de las siguientes características.

*Es un 10 pero...*

*...tiene relaciones con sus primos.*

*...consume hentai todas las mañanas.*

*...le faltan todos los pulgares y todos los meñiques.*

*...le una forma u otra siempre termina hablando de Hitler.*

*...a veces parece enano y a veces no.*

*...tiene una esperanza de vida de dos años.*

# ME MANTIENE HUMILDE

Cuente la historia de la vez que más pobre se haya sentido\*. Utilice todos los golpes bajos posibles. Si los demás aprueban su humildad tercermundista, conserva la carta.

Si otro participante siente que es más pobre que usted, puede desafiarlo y robarle la carta.

*\*No vale contar la vez que imprimieron un juego de cartas en vez de comprar el original.*

# SEPARA AL ARTISTA DE LA OBRA

Elija un artista cancelado de la siguiente lista. Todos deberán justificar por qué su obra sigue siendo más importante que las cosas malas que pudo haber hecho. Por ejemplo Darthes me parece mal tipo pero yo re miraba patito feo. Quien mejor lo justifique conserva la carta.

*Woody allen.*

*Micheal Jackson*

*Nahir Galarza*

*Louie C.K.*

*Pelado Cordera.*

*Jay Mammon.*

# ADIVINE LA PREGUNTA

Elija una de las siguientes frases. Todos los participantes (comenzando por usted) deberán hacer una pregunta cuya respuesta pueda ser la opción que usted eligió. Quien haga la pregunta más cruel, morbosa y desubicada, conserva la carta.

*Rta-Una feminista radicalizada.*

*Rta-Hasbulla.*

*Rta-El incendio en un geriátrico.*

*Rta-Dos mancos.*

*Rta-Un nuevo holocausto.*

*Rta-Todas las personas con Síndrome de Down.*

*Rta-Es que era un bebé muy lindo.*

*Rta-Un caniche embalsamado.*

# AHORA SIN LLORAR

Para conservar esta carta deberá contar el evento más triste, traumático y doloroso que le haya pasado en la vida (muerte de un ser querido, diagnóstico de enfermedad, etc). Pero debe hacerlo como si fuese un chiste o una broma. Puede meter risas en el medio. Los demás deciden si conserva la carta en función de lo terrible de la historia y el contraste de su actuación.

# VIDEO FILTRADO

Cuente hasta tres en voz alta. Todos deben señalar al mismo tiempo a la persona del grupo que más asco les daría si se le llega a filtrar un video donde se lo vea manteniendo relaciones sexuales.

Esa persona conserva la carta y su autoestima destruida.

# REXANO

Usted es un famoso conductor que accidentalmente se introdujo un desodorante en el recto. Deberá simular la conversación al llegar al hospital e inventar una excusa para explicar cómo llegó el antitranspirante a ese lugar de su cuerpo.

Si la actuación convence al resto, conserva la carta. Si no pierde dos turnos mientras le extraen el objeto del cuerpo, que esta vez sí lo abandonó.

## CARTA PALA



Conserve esta carta. Puede tirarla en cualquier momento de la partida. Cuando lo haga, el resto de los participantes debe reaccionar horrorizado como si hubiese visto un monstruo. Usted aprovecha la confusión y le roba una carta a cada uno.

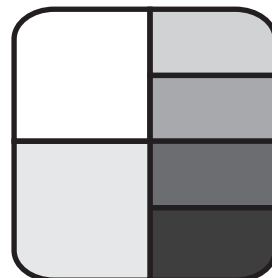
## EX-TEREOTIPOS

Juzgar a las personas sin conocerlas está muy muy mal. Abajo encontrarán una lista de prejuicios que hacen mucho daño. Si alguno de los participantes representa uno de ellos, conserva esta carta como resarcimiento. Si hay más de uno, deben debatir entre ellos para ver quién representa mejor a su estereotipo.

JUDIO AVARO  
NEGRO LADRÓN  
VIEJO MACHISTA  
PUTO MALO  
RUBIA RACISTA  
ENANO DOTADO  
RUGBIER ASESINO  
POBRE BORRACHO  
MÚSICO DROGADICTO  
CURA PEDOFILO  
VEGANO INSOPORTABLE  
YANKI TIROTEADOR  
JOVEN GENERACIÓ DE CRISTAL

## GRACIAS POR LA ACLARACIÓN

Utilice este práctico medidor cromático sobre la piel de los participantes (incluyéndolo). Quien más se acerque ala pigmentación oscura, se roba la carta.



## DONADOR DE SANGRE

¿Cuál de todos los participantes es el último del que aceptaría recibir una donación de sangre? Entréguele esta carta a esa persona explicándole los motivos de su decisión. Esperemos que nunca lo necesite. O sí.

## CONEJO NO SE JODE

Este tierno conejito es fanático del sadomasoquismo y el bdsm. Con esa tierna mirada le pide que lo haga sufrir para hacerlo gozar. Torture a esta carta para satisfacerlo: puede cortarla, incendiarla, morderla. Libere su imaginación! Si el resto aprueba su sadismo y lujuria, conserva la carta.

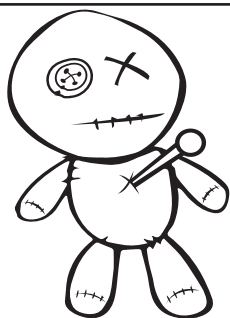


## TODOMORBOSO

Esta carta lo convierte automáticamente en DIOS y ahora debe hacer su trabajo. Elija un ejemplo y justifique cuál de sus dos elementos o conceptos elimina de la Tierra para siempre. Los demás deciden si conserva la carta en base al nivel de morbosidad de su divina elección.

- 1-El cáncer ó la desnutrición infantil.
- 2-Violadores ó Pedófilos.
- 3-Las abuelas ó los cachorritos.
- 4-Africa ó la pizza.
- 5-El Alzheimer o el Alzheimer.
- 6-Internet o Payamédicos.
- 7-Las vacunas o las sillas de ruedas.
- 8-La religión o la pornografía.

## MI PRIMER VUDÚ



Para conservar la carta, debe replicar en su cuerpo todo lo que los demás participantes le hagan a este muñeco. Por ejemplo, pueden doblarle un brazo, mojarle la cabeza, arrodillarlo en el piso. Cada participante puede hacer una acción.

## CUADRADO NEGRO

El único objetivo de esta figura geométrica es hacerlos consumir más tinta al imprimir el juego. Conserva la carta la persona que lo imprimió, a modo de compensación.



## EXPLOTACIÓN INFANTIL

Conserva la carta la persona que haya empezado a trabajar más joven. En caso de empate, gana el que haya tenido las condiciones más precarizadas. Si ninguno trabaja todavía, los felicito, me da mucha envidia. Yo estoy esclavizado pensando consignas para juegos que la gente se descarga e imprime sin pensar ni valorar por un instante el tiempo que me llevó hacerlo.

## NO SE OPINA DEL CUERPO AJENO

¡Pero sí del cuerpo propio! Para conservar la carta debe opinar sobre el peor defecto o trauma físico que carga. Los demás deciden si gana en función del nivel de crueldad y baja de autoestima de su propia crítica. Por suerte tiene mucho para elegir.

## ROMANTICEMOS LA POBREZA

Qué lindo es ser pobre! Desde su hermoso departamento con todas las necesidades básicas cubiertas, deben elegir un elemento de la siguiente lista y romantizarlo. Por ejemplo, tener que imprimir un juego en vez de comprar el original tiene la ventaja de contribuir al medio ambiente. Quien diga la mejor romantización, conserva la carta.

- Vivir en una choza.
- No tener zapatos.
- Comer una vez al día.
- No desayunar.
- Que las ambulancias no entren a tu barrio.
- No llegar a fin de mes.
- Cagar en un pozo.

## POBRE. RATA. POLENTA.

La persona que menos dinero tenga en su cuenta bancaria, pierde automáticamente la partida. ¿Por qué? Por pobre, obvio. Si alguien se niega a mostrar su saldo también pierde. ¿Por qué? Porque sí.

## INCINERAR, TENER SEXO CON SU ABUELO, CASARSE

Para conservar la carta debe decir (y justificar su respuesta) a qué participante prendería fuego vivo, con el abuelo de cuál tendría sexo y con cuál se casaría.

*\*si son menos de tres, elija más de una categoría por participante.*

*\*si son más de tres, elija más de un participante por categoría.*

*\*si está jugando solo tiene esquizofrenia.*

## CÓMASE ESTA CARTA

Llegamos a fin de mes y ya no le alcanza para la comida. Para engañar a su estómago y conservar esta carta, debe romper un pedazo de la misma, masticarlo y escupirlo. Si se lo traga, pierde. En serio, no se lo trague, sea pobre pero no estúpido.

## TENEMOS QUE HABLAR

Sus amigos hicieron esta carta para decirle que les resulta una persona desagradable, sucia y traicionera. Ya no lo quieren ver más y no sabían cómo decirselo. Sí, todo este juego es un simulacro y está armado para que esta carta le toque específicamente a usted. A partir de este momento, ya no lo consideran más su amigo. Lamento ser yo quien se lo informe. Acaba de perder a sus escasos amigos y (lo que es peor) también acaba de perder esta partida.

## ENTERRADO VIVO

Mitad por error y mitad a propósito, sus familiares lo han enterrado mientras aún respiraba. Para conservar la carta, debe acostarse en el piso mientras el resto de los participantes lo cubre totalmente con lo que tengan a mano (ropa, objetos, sábanas). Permanezca así durante dos rondas, luego de las cuales puede resucitar y seguir jugando.

## CARTA MOTÍN

Por piratear este juego usted está preso. Debido a las pésimas condiciones y mala conexión a internet, deciden hacer un motín. Por algún motivo, usted es el líder y el resto de los participantes debe seguirlo. Para conservar la carta debe asignar los siguientes roles entre sus compañeros y justificarlos:

- A quién van a violar para descargar tensiones.
- A quién van a hacer empanada para alimentarse.
- A quién van a mandar a pelear con los policías.
- A quién van a matar por sospechas de traición.

## MIS CENIZAS

Debido a sus escasos recursos económicos, no podrá cumplir el sueño de tener un ataúd propio a la hora de morir. Para conservar la carta, busque alrededor un objeto que lo represente y pueda contener sus cenizas cuando ya no esté más entre nosotros. ¡Elija algo bonito y cómodo!



## CARTA BULLYING

Conservará esta carta el participante que más haya sufrido las burlas y el acoso durante su etapa escolar. Suma puntos la crueldad, ingenio y gravedad del bullying recibido.

## IRRESPONSABILIDAD AFECTIVA

Cuente la vez que peor se haya portado con una pareja, sea estable u ocasional. Pueden ser celos, infidelidad, faltar al velorio de su madre, robarle ahorros. El resto de los participantes define si fue lo suficientemente irresponsable afectivamente, y en ese caso conserva la carta.

## MERITOCARTA

En esta sociedad desigual el esfuerzo siempre es recompensado. No importa el origen social, todos tenemos la oportunidad de crecer y progresar. Menos ustedes, que son pobres. Por eso conserva esta carta la persona que tenga los padres con más dinero.

## NO SE MUERE MÁS

Conservará esta carta la persona que tenga el pariente con más edad. En caso de empate, gana el que cerca haya estado de morirse pero siga entre nosotros.

## CARTA RCP

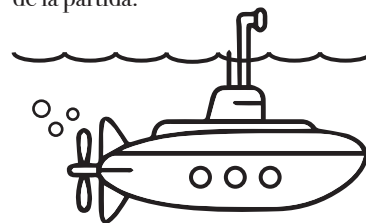


¡Rápido! Esta carta consumió cantidades industriales de cocaína y se está muriendo de sobredosis! Para conservarla debe hacerle RCP durante 30 segundos. ¡Vamos, es su oportunidad de ser un héroe por primera vez en la vida!

## EL SUBMARINO

En este vehículo hay un grupo de millonarios caprichosos que pagó mucho dinero por ir a ver el Titanic (es decir, los cadáveres de otro grupo de millonarios caprichosos).

Para conservar la carta, debe condenarlos a muerte, estrujándola y metiéndola (a la carta, por favor) en un vaso con agua durante el resto de la partida.



## CARTA OUIJA

Hora de comunicarse con los muertos. Apoye esta carta en medio de la mesa y ponga su dedo encima. Mientras los otros participantes se toman de las manos, hágale una de las siguientes preguntas y vea hacia dónde lo dirige su interlocutor del más allá. Si se siente creativo también puede inventar su pregunta. Sea honesto y no manipule el resultado a su favor.

- 1). ¿Quién debe perder la partida automáticamente?
- 2). ¿Quién debe darme todas sus cartas?
- 3). ¿Quién va a morir primero y por lo tanto puede conservar esta carta?

## QUE VUELVAN LOS MILICOS

¡Qué tiernos son los abuelitos!

Especialmente si son nazis, fascistas o antigays. Conservará la carta la persona que tenga el abuelo, abuela o pariente mayor con la mentalidad más retrógrada y pueda comprobarlo con una anécdota.

## FIRST WORLD CARD

Hello, how are you? This is an imported card, not just anyone from a poor third world country can have it. You will only be able to keep it if you understand what it says without using a translator, thus demonstrating the admiration and respect that the powerful countries deserve, where everything is perfect.

## ATAQUE DE PÁNICO

Todos ustedes pertenecen a una generación de mantequitas. Seguramente más de uno sufrió ataques de pánico ante peligros aparentes y casi inventados por su frágil mente. Conservará esta carta la persona que más ataques de pánico haya tenido. Si ninguna lo tuvo, la descartan y se felicitan entre todos por no ser unos debiluchos.

## BUENA GENTE

Entre todos definen cuál es la mejor persona de este grupo. Aquel ser más solidario, empático, bueno y honesto de los que están jugando.

Entréguele esta carta y díganle que acaba de perder la partida. Este juego es solo para malas personas.

## GRUPO DE AUTOAYUDA

Está claro que son un conjunto de gente con problemas. Pero admitirlo es el primer paso para solucionarlo. A partir de ahora deben cambiar el nombre a su grupo de whatsapp por alguno de la siguiente lista (o si son creativos pueden proponer otro dentro de la temática). El administrador del grupo conserva la carta. Si no tienen un grupo entre todos, háganlo para la ocasión.

*Adictos al Morbo.*

*Masturbadores Compulsivos Anónimos.*

*Amantes de Abuelos Unidos.*

*Asistencia al Suicida.*

*Retrasitos.*

## HABLEMOS DE DINERO

Basado en su apariencia y su estado dental, el resto de los participantes debe adivinar su magro sueldo. Conserva la carta la persona que más cerca estuvo.

## POBRE MEDIA

Todos los participantes deben mostrar sus medias / calcetines. Conserva la carta quien tenga el agujero más grande o la prenda más deteriorada.

## POBRIPUNTOS

Todos suman puntos de pobreza según la siguiente tabla. Quien más haya sumado, la conserva.

- Imprimir un juego de mesa.  
..... 2 pts.
- Rebajar el shampoo con agua.  
..... 3 pts.
- No tener obra social  
..... 6 pts.
- Haberse lavado los dientes con jabón.  
..... 8 pts.
- Bañarse con un balde y un vasito.  
..... 8 pts.
- Dormir temprano para no sentir el hambre..... 9 pts.

## TEMGO AMZIEDAD

¿Sufre ansiedad? No se preocupe, es un mal muy común en esta época. Por eso voy a ir al grano, directamente y sin rodeos. Porque cuando una persona sufre de ansiedad, no puede esperar para saber cuál es la consigna de una carta. Siéntese cómodo que ya se la digo. Para estar más tranquilo, pierde un turno mientras espera.

## SÉ TU PROPIO JEFE

Bienvenido al negocio del futuro. Conserve esta carta y tome otra del participante que usted elija. A su vez ese participante puede tomar una de otro y así sucesivamente hasta que el último no pueda tomar una carta de ninguno. ¿Estafa piramidal? Para nada, preferimos llamarlo morbo multinivel.

## PIJURRO



Para conservar esta carta, debe vandalizar esta bella estatua de Pijurro, dibujándole obviamente un miembro masculino donde más le guste.





## **EL PIBE TIGRE**

Está volviendo a su casa después de una extensa jornada laboral. Es de noche y hace frío en el colectivo, por lo que decide dormirse para ganarle horas de sueño al día. Mientras lo hace (cierre los ojos y tápese los), uno de los participantes le roba una carta (definan cuál es haciendo piedra papel o tijera).

Al abrir los ojos debe adivinar cuál de ellos fue. Si lo logra conserva la carta y puede robarle una. Si no adivina pierde la carta y la conserva el ladrón.

## **ABLUTOFOBIA**

Ablutofobia es el miedo irracional a bañarse o lavarse. Es una condición preocupante real y que debe ser tratado. En su caso, ustedes solo son mugrientos. Conserva la carta la persona que hace más tiempo que no se baña.

## **LUDOPATÍA**

La adicción al juego es un problema grave especialmente entre la juventud. Elija al participante con mayor tendencia al juego y apústele todas sus cartas jugando un piedra papel o tijera.

## **¡QUÉ PAJA!**

Según las noticias, un joven brasilero falleció de un paro cardíaco luego de masturbarse 42 veces seguidas\*.

¡Al lado suyo es un principiante!

Conservará la carta la persona del grupo que tenga el récord de masturbaciones diarias a lo largo de su vida.

\*la noticia es real, pueden googlearla.

## **CARTA EMPATÍA**

Todes somos perfectos a nuestra forma. Para conservar esta carta, señale un defecto físico o mental de cada uno de los participantes y luego diga por qué no hay problema con ello.

**Por ejemplo, Carlitos tiene olor a transpiración y no hay problema con ello porque el cuerpo es sabio y perfecto.**



BONUS TRACK  
esta cartas pertenecen al

## CONESO NO SE JODE 1

## Qué prefiere, ¿tener cinco dedos de más o cinco dedos de menos?

Conteste justificando su elección.  
Los demás participantes deciden  
si se queda la carta en base a la  
originalidad y nivel de detalle  
de su respuesta.

LEVANTE LA MANO  
EL QUE ESTÉ A  
FAVOR DE LA PENA  
DE MUERTE.

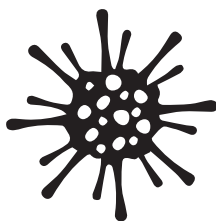
Lea la consigna en voz alta.  
El primero en levantar  
la mano se queda con  
la carta. Si nadie lo hace,  
se la queda usted.

## MUERTIPUNTOS

Cada participante sumará  
puntos por pariente fallecido  
según esta tabla de valores.  
El que más sume se queda  
con la carta.

**-Hermano / Hermana:**  
..... 4 muertipuntos  
**-Madre / Padre:**  
..... 3 muertipuntos  
**-Abuelo / abuela:**  
..... 2 muertipuntos  
**-Tío / Tía / Primo:**  
..... 1 muertipunto

## CARTA TUMOR



Acaban de detectarle un tumor  
en la cabeza: pase su lengua  
por el anverso de esta carta y  
adhiérala a su frente.  
Continúe la partida así para  
quedarse la carta.

## CUÁL DE NOSOTROS

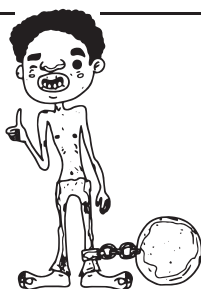
Elija una pregunta y léala en voz  
alta. Entre todos se define una  
respuesta y el elegido se queda  
con la carta.

- Ⓐ ¿Cuál de nosotros tendrá el funeral menos asistido?
- Ⓑ ¿Cuál de nosotros podría tener un leve retraso mental no diagnosticado?
- Ⓒ ¿Cuál de nosotros podría atropellar a una embarazada y huir?

**BONUS TRACK**  
esta cartas pertenecen al

## CON ESO NO SE JODE 2

### PABLITO EL ESCLAVITO



Buenas noticias: ¡volvió la esclavitud! Malas noticias: usted es el esclavo. Para conservar la carta debe hacer todo lo que le ordenen durante dos rondas o será azotado.

### NUESTRO PEQUEÑO SECRETO

**NO LEA ESTA CARTA EN VOZ ALTA**

Si alguna vez se masturbó pensando en alguien de su familia, puede quedársela sin aclararlo ni decir nada. Si no, pásela al siguiente participante hasta que alguien se la quede. Si nadie lo hace, se descarta cuando vuelva a usted.

### HISTORIA CLÍNICA



Se quedará la carta el jugador que haya sufrido más enfermedades, internaciones y/o episodios psiquiátricos.

### EX LOCURA

Conserva la carta quien haya tenido la pareja con mayores niveles de locura, manipulación y toxicidad. Debe contar un ejemplo para probarlo. Si la pareja es actual, toma una carta extra a modo de compensación.

**Con eso no se jode, le puede pasar a un familiar o a un amigo. Te vamos a escrachar, no podés joder con eso porque con esto no se jode. Es serio. Cómo vas a joder con eso, espero que te quede claro que con eso no se jode.**

**No importa cuántas cartas tenga, por haber jugado este juego, acaba de perder la partida.**

**BONUS TRACK**  
esta cartas pertenecen al

**CONESO NO SE JODE**

**3**

## SI FUESE LEGAL

Conteste la pregunta. El resto de los participantes decide si conserva la carta en base al nivel de detalle y compromiso de su respuesta.

**Si fuese legal tener sexo con animales, ¿qué especie lo excitaría más y en qué posición le gustaría tener relaciones con ella?**

## MIL MANERAS DE MORIR

Actúe en silencio una de las siguientes muertes. Si alguien la adivina, ese participante conserva la carta y usted toma otra (en ese caso debe cumplir la nueva consigna).

- (A) *Le explotan las prótesis mamarias en un avión.*
- (B) *Por motivos largos de explicar, le explota una granada en el culo.*
- (C) *Consuma una gran cantidad de laxante, defecando hasta su muerte.*

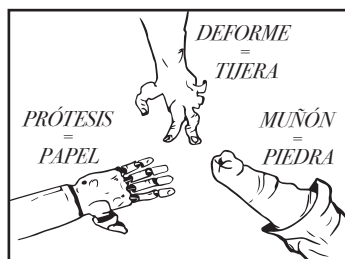
## SOBRE MI TUMBA



Los últimos mensajes de Whatsapp de todos los participantes, son las frases que dirán sus lápidas. Cada uno lee el suyo en voz alta y el que tenga más sentido conserva esta carta y descansa en paz.

## MUÑÓN, PRÓTESIS O DEFORMIDAD

Ésta es la versión discapacitada del “piedra, papel o tijera”. Elija un participante y desafíelo a un duelo, apostando la cantidad de cartas que usted quiera. El mejor de tres se queda con todas, incluyendo ésta.



## DISCA CHALLENGE

¡Lo más lindo de la vida son los desafíos! Para conservar la carta realice el siguiente challenge.

### PANTALLA MANQUEADA CHALLENGE:

Apoye el teléfono en la mesa y desbloquéelo usando su nariz. Ah, no le dijimos, nació sin brazos. Y sin genitales, pero eso no tiene nada que ver con el challenge.

Con eso no se jode



PARA POBRES

Con eso no se jode



PARA POBRES

Con eso no se jode



PARA POBRES

Con eso no se jode



PARA POBRES

Con eso no se jode



PARA POBRES

Con eso no se jode



PARA POBRES

Con eso no se jode



PARA POBRES

Con eso no se jode



PARA POBRES

Con eso no se jode



PARA POBRES



**CONEJO NO SE JODE**

Este tierno conejito es fanático del sadomasoquismo y el bdsm. Con esa tierna mirada le pide que lo haga sufrir para hacerlo gozar. Torture a esta carta para satisfacerlo: puede cortarla, incendiarla, morderla. Libere su imaginación! Si el resto aprueba su sadismo y lujuria, conserva la carta.

**CONEJO NO SE JODE**

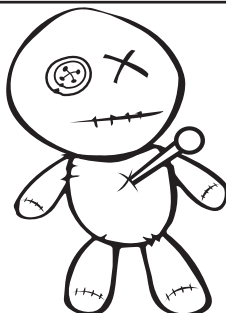
Este tierno conejito es fanático del sadomasoquismo y el bdsm. Con esa tierna mirada le pide que lo haga sufrir para hacerlo gozar. Torture a esta carta para satisfacerlo: puede cortarla, incendiarla, morderla. Libere su imaginación! Si el resto aprueba su sadismo y lujuria, conserva la carta.

**CÓMASE ESTA CARTA**

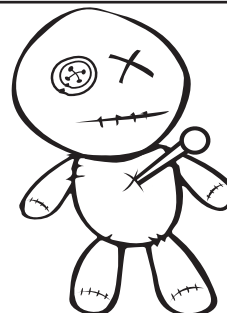
Llegamos a fin de mes y ya no le alcanza para la comida. Para engañar a su estómago y conservar esta carta, debe romper un pedazo de la misma, masticarlo y escupirlo. Si se lo traga, pierde. En serio, no se lo trague, sea pobre pero no estúpido.

**CÓMASE ESTA CARTA**

Llegamos a fin de mes y ya no le alcanza para la comida. Para engañar a su estómago y conservar esta carta, debe romper un pedazo de la misma, masticarlo y escupirlo. Si se lo traga, pierde. En serio, no se lo trague, sea pobre pero no estúpido.

**MI PRIMER VUDÚ**

Para conservar la carta, debe replicar en su cuerpo todo lo que los demás participantes le hagan a este muñeco. Por ejemplo, pueden doblarle un brazo, mojarle la cabeza, arrodillarlo en el piso. Cada participante puede hacer una acción.

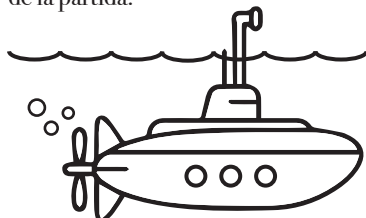
**MI PRIMER VUDÚ**

Para conservar la carta, debe replicar en su cuerpo todo lo que los demás participantes le hagan a este muñeco. Por ejemplo, pueden doblarle un brazo, mojarle la cabeza, arrodillarlo en el piso. Cada participante puede hacer una acción.

**EL SUBMARINO**

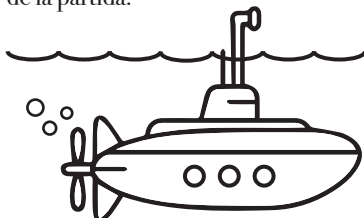
En este vehículo hay un grupo de millonarios caprichosos que pagó mucho dinero por ir a ver el Titanic (es decir, los cadáveres de otro grupo de millonarios caprichosos).

Para conservar la carta, debe condenarlos a muerte, estrujándola y metiéndola (a la carta, por favor) en un vaso con agua durante el resto de la partida.

**EL SUBMARINO**

En este vehículo hay un grupo de millonarios caprichosos que pagó mucho dinero por ir a ver el Titanic (es decir, los cadáveres de otro grupo de millonarios caprichosos).

Para conservar la carta, debe condenarlos a muerte, estrujándola y metiéndola (a la carta, por favor) en un vaso con agua durante el resto de la partida.

**PIJURRO**

Para conservar esta carta, debe vandalizar esta bella estatua de Pijurro, dibujándole obviamente un miembro masculino donde más le guste.