HYSTERIA
DE CÓMO JUGAR

¡MIRA EL VIDEO OFICIAL DE CÓMO JUGAR!

https://bit.ly/hysteria_rules

HYSTERIA

Diseño: Cory Muddiman y Ryan Kelems

Arte: Vanessa Morales

Diseño gráfico: Jon Merchant

Traducciones: Diego Almada Osuna

Diseñado, desarrollado y producido por

BROUHAHA GAMES

!WRYKNOT?
¯_(ツ)_/¯

CONTENIDO

5 cartas de humano

40 cartas de calaca

Libro de reglas

2 cartas de referencia

9 fichas de acusar/mirar

5 fichas de captura

En el Día De Muertos, una niña llamada Luna siguió a su perro Kiko a través de un portal al inframundo. Algunos habitantes la vieron esconderse... ¿allí?

No espera... ¡ALLÁ!

Ellos se juntaron; mirando a la izquierda y a la derecha, mirando aquí y allá, tratando de capturarla antes del tercer día, ¡para atrapar a Luna para siempre!

PREPARACIÓN

1. 1.Crea y mezcla la baraja usando el gráfico a continuación.

# de jugadores	# cartas de calaca	# cartas de humano
5	22	3
6	27	3
7	31	4
8	36	4
9	40	5

2. Entrega a cada jugador 1 ficha de acusar/mirar:

3. Reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador. Pon el resto de la baraja en el centro de la mesa. Coloca las 5 fichas de captura junto a la baraja.

4. Cada jugador, sobre la mesa, coloca sus cartas delante de ellos en una fila de izquierda a derecha. Los jugadores ahora pueden revisar las cartas.

Recuerda: ¡Una vez que se colocan las cartas, ya no se pueden mover o cambiar de posición a menos que sean pasadas durante el juego! Sin embargo, los jugadores pueden revisar cualquiera de sus propias cartas enfrente de ellos, incluso si dichas cartas fueron capturadas.

Hay dos “equipos” en Hysteria:

Si todas las cartas que actualmente se encuentran enfrente de ti son calacas, ¡estás en el “Equipo Calaca” y estás intentando capturar al menos 3 cartas de Luna para ganar!

Si alguna de tus cartas enfrente de ti son de Luna, estás en el “Equipo Luna”. ¡Trata de engañar a los demás con desconfianza, desinformación, engaños y las muy útiles mentiras para escapar y ganar!

Recuerda: ¡Los jugadores pueden cambiar de equipos durante el juego al pasar las cartas!

OBJETIVO

Los jugadores intentarán ayudar, o evitar, capturar copias de Luna ocultándose entre las filas de cartas delante de los jugadores.

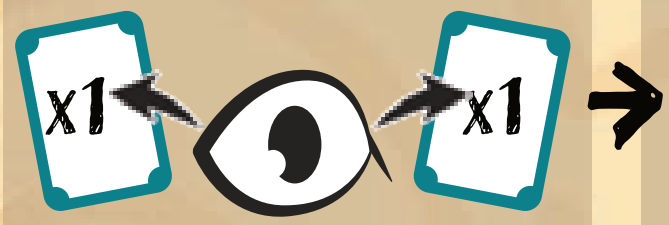
Esto ocurre durante 3 rondas las cuales comienzan con la Fase de Información y terminan con la Fase de Captura.

¡Hysteria es un juego de discusión abierta! Cualquier jugador puede ofrecer o argumentar cualquier "información", "deducción" u "opinión" en cualquier momento durante la Fase de Captura.

FLUJO DEL JUEGO

FASE DE INFORMACIÓN

REVISAR



PASAR

FASE DE CAPTURA

Mirar o ACUSAR

VOTAR

FIN DE LA RONDA

FASE DE INFORMACIÓN

Cada ronda inicia recolectando información. Al mismo tiempo, cada jugador REVISA 1 carta no capturada delante del jugador a su izquierda. Esta carta debe volver al espacio del que vino. ¡*Aún no discutas lo que viste*!

A continuación, todos los jugadores REVISAN una carta no capturada delante del jugador a su derecha.

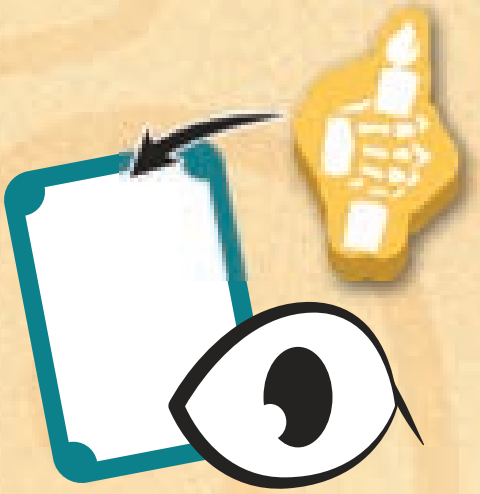
Finalmente, todos los jugadores PASAN simultáneamente cualquier carta no capturada delante de ellos a su izquierda. La carta que se va a pasar debe de ir al mismo espacio que la carta que tu vecino está pasando.

Recuerda: ¡Cambia de equipo! Puedes pasar CUALQUIER carta no capturada delante de ti: ¡Calaca o Luna!

Tan pronto como todos hayan pasado una carta, la Fase de Información termina y comienza la Fase de Captura.

FASE DE CAPTURA

Cualquier jugador puede colocar su ficha en la parte superior de cualquier carta no capturada frente a otro jugador para MIRAR o para ACUSAR.



MIRAR

Mira en privado la carta no capturada y después colócala en el mismo lugar.

ACUSAR

Inicia una votación obligatoria para CAPTURAR una carta específica que esté frente a otro jugador.

Las acciones de los jugadores ocurren y se resuelven en el orden que sucedieron, según lo determinen los jugadores.

Cualquier carta específica sólo puede mirarse o ser acusada una vez por ronda. (*Ej. Cualquier carta sólo puede tener 1 ficha de mirar y 1 ficha de acusar como máximo*).

Se debe de tener una mayoría de votos de "pulgar arriba" para capturar una carta acusada. Si pasa la votación, coloca 1 ficha de captura en la carta acusada.

Nota: Los empates siempre resultan en captura.

Recuerda: ¡Las cartas capturadas no pueden ser revisadas por otros jugadores, tampoco ser pasadas o miradas!

Cuando todos los jugadores hayan tomado una acción (o no), la Fase de Captura termina y la ronda concluye.

RONDAS 2 Y 3

Devuelve 1 ficha de acusar/mirar a cada jugador. Las fichas de captura permanecen en las cartas que fueron colocadas.

Reparte 1 carta nueva a la derecha de la fila de cartas de cada jugador. (Cada jugador tendrá 4 cartas en la ronda 2, y 5 en la ronda 3).

Empieza la siguiente ronda:

- **REVISAR a la izquierda**
- **REVISAR a la derecha**
- **PASAR a la izquierda**
- **ACUSAR o MIRAR cualquier carta no capturada**
- **CAPTURAR cartas por votación**

CÓMO GANAR

El juego termina al final de la 3ra ronda, o inmediatamente cuando se coloca la 5ta ficha de captura.
Ahora puedes revelar las cartas capturadas una por una.

Si al menos 3 cartas de Luna son capturadas, ¡todos los jugadores del "Equipo Calaca" ganan! Si se capturan menos de 3 cartas de Luna, ¡todos los jugadores del "Equipo Luna" ganan! Sin embargo, si al menos 3 cartas de Luna son capturadas, pero no todas, ¡entonces todos los jugadores con una carta de Luna no capturada ganarán secretamente junto con el "Equipo Calaca"!

VARIANTES DE JUEGO

¿Cansado de jugar de la misma manera? ¿Profesional de los juegos de deducción social? ¡Entonces estas variantes son para ti! Usa estas variantes para darle más sabor al juego y hacer las cosas más difíciles para el "Equipo Calaca".

Nota: Recomendamos jugar con una variante cuando hay 5 o 6 jugadores.

Variante 1: Compra menos velas

Si un jugador acusa una carta y esa carta es capturada, ¡el jugador pierde su ficha de acusar o mirar por el resto del juego!

Variante 2: Democracia limitada

Si los jugadores utilizan su acción de mirar durante una ronda, no podrán votar esa ronda. Su habilidad para votar se reinicia al comienzo de cada ronda.

DESCUBRE MÁS EN

www.brouhahagames.com

www.wryknot.com