

# LOS ODIOSOS

## 7

Un error ocurre de vez en cuando ...

**Jugadores:** 2 - 6  
**Edad:** 8 años o más  
**Duración:** 15 - 20 min.

**Componentes:**  
• 110 cartas  
• reglamento

**Autor:** Jacques Zeimet  
**Ilustraciones:** Rolf Vogt  
Johann Rüttinger  
**Edición:** Kathi Kappler  
**© 2020** Drei Hasen in der  
Abendsonne GmbH

### Historia

7 estafadores juegan a las cartas en una habitación secreta en su club. Ellos cuentan, susurran, balbucean, hablan en sus celulares, y juegan con sus pistolas agitándolas y dejándolas caer al piso de vez en cuando. ¡El jugador que preste más atención, piense más rápido y sepa cuando mantenerse en silencio ganará la partida!

### Preparación de la Partida

Baraja todas las cartas y repártelas de manera equitativa a cada jugador de forma que estos reciban cada uno la misma cantidad de cartas. Si sobran cartas, devuélvelas a la caja. **Todos los jugadores reciben su pila de cartas y la mantienen bocabajo en una mano. El jugador más joven comienza la partida y se continua en sentido horario.**

### Desarrollo de la Partida

En tu turno, juega la carta que esté más arriba de tu pila en medio de la mesa\*. Cuando la juegues, debes revelar la carta de tal manera en que se muestre primero al resto de jugadores antes de ser colocada en el centro de la mesa.



Si juegas una **carta de estafador**, grita “uno” lo más rápido que puedas. Si el siguiente jugador juega otra carta de estafador debe gritar “dos”. El siguiente grita “tres” y así se continua hasta llegar a “siete”. Una vez el número de estafadores alcanza siete, se comienza a contar

hacia abajo hasta alcanzar el uno. Luego, se vuelve a contar hacia arriba nuevamente, y así sucesivamente.



Si has jugado una **carta de gemelos estafadores**, debes gritar los siguientes dos números consecutivos y se salta el turno del siguiente jugador. Si el conteo actual va en “cuatro”, deberías gritar “cinco, seis” y se salta el turno del siguiente jugador.



Si has jugado una **carta de estafador al teléfono**, lleva tu mano frente a tu boca y carraspea tu garganta, diciendo “hmmrrrr” en vez de contar el siguiente número en voz alta. Obviamente hablar por teléfono te distrae de jugar y el balbuceo te

permite pasar desapercibido del hecho de no estar prestando atención a la partida.



Si has jugado una **carta de gemelos al teléfono** debes carraspear tu garganta dos veces, una vez por cada estafador y se salta el turno del siguiente jugador.



Si juegas una **carta de pistola**, debes mantenerte en **silencio** en vez de contar en voz alta. ¡Es difícil decir algo cuando tienes una pistola en frente tuyo!

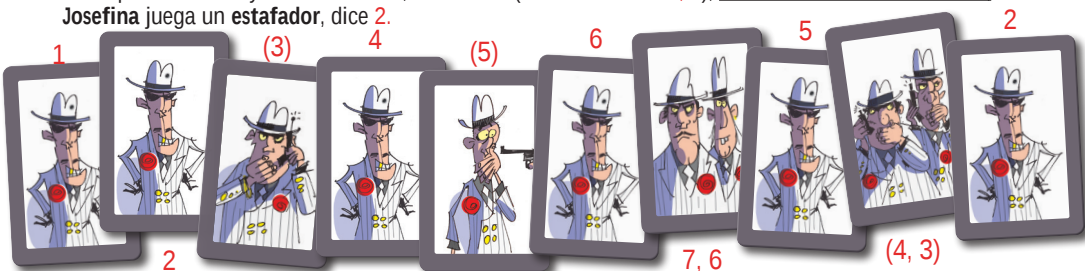
\*Todas las cartas jugadas se colocan bocarriba en el medio de la mesa.



**¡IMPORTANTE!** Cada estafador que aparezca al teléfono, en gemelos al teléfono y en las cartas de pistola deben contarse. Esto significa que irán ascendiendo (o descendiendo) en el conteo que llesves en tu cabeza como si se hubiese jugado una carta de estafador o de gemelos estafadores.

### Ejemplo:

**Ricardo** juega una **carta de estafador**, dice **1**, **Emilia** juega una **carta de estafador**, dice **2**, **Francisco** juega un **estafador al teléfono**, carraspea su garganta y dice “hmmrrrr” (recuento va en **3**), **Josefina** juega un **estafador**, dice **4**, **Ricardo** juega una **carta de pistola**, se mantiene en silencio (recuento va en **5**), **Emilia** juega un **estafador**, dice **6**, **Francisco** juega a los **gemelos estafadores**, dice **7, 6**, se salta el turno de Josefina, **Ricardo** juega un **estafador**, dice **5**, **Emilia** juega a los **gemelos al teléfono**, carraspea dos veces y dice “hmmrrrr, hmmrrrr” (la cuenta va en **4, 3**), se salta el turno de Francisco, **Josefina** juega un **estafador**, dice **2**.



Estas cartas muestran el orden numérico correcto.

**Cuidado:** Si cometes un error o te demoras más de 3 segundos en decir el número correspondiente, deberás llevarte todas las cartas del medio de la mesa y añadirlas al fondo de tu pila de cartas. Cuando esto ocurra, tú comenzarás la nueva ronda.

### Se considera un error:

- Decir el número equivocado
- Decir la palabra equivocada
- Jugar una carta en vez de saltarte tu turno
- Hacer el sonido incorrecto
- Titubear por más de 3 segundos

Si eres acusado de decir mal un número, cuenta las cartas de la pila para determinar que número debiese ser.

**Si dijiste el número incorrecto**, añade la pila de cartas al fondo de tu propia pila y comienza una nueva ronda jugando la primera carta de tu pila.

**Si habías dicho el número correcto**, el jugador que te acusó será quien tome la pila de cartas y la añadirá a su propia pila.

Ese jugador comenzará la nueva ronda. Si fueron varios los jugadores que te acusaron mal, la pila se divide equitativamente entre ellos. Quien recibió la última carta será el jugador inicial de la nueva ronda.

### ¡Reglas Odiosas!

Juega la primera ronda usando el sonido “hmmrrrr” para todas las cartas con teléfonos. Una vez todos han entendido esta regla, puedes probar las reglas odiosas para las futuras rondas: si eres el primer jugador en jugar una carta con teléfono en una ronda, tú decides que sonido o palabra\* deberán decir los jugadores para el resto de cartas de teléfono que se jueguen en esta ronda.

**\* ¡Inventa tus propias palabras, frases pequeñas o sonidos!**

Aquí hay algunos ejemplos:

- pff, cu-cú, auch
- Sigue, pierde, 10-4
- Conteo, ocho, un dos tres
- ¡Manos arriba!, ¿a quién le toca?, me voy

**También puedes usar palabras que compartan un tema:** por ejemplo países, nombres, animales o sonido de animales, ringtones

### Incluso más odioso:

Si el jugador inicial comete un error jugando su **primera carta**, recibirá la primera carta de la pila de todos los jugadores como penalización. El jugador colocará todas las cartas en el fondo de su propia pila.

### Fin de la Partida

La partida termina tan pronto como un jugador ha jugado todas sus cartas. ¡Este será el ganador!

**Versión para jugadores más jóvenes:** Deja a un lado todas las cartas con gemelos.

