

# ¡Mentiroso! (Liar!)

Diseñado por René Wiersma.

**Participante del 2005 Concurso de Diseño de Juegos de Deducción de About.com.**

Para 2 jugadores.

## **Componentes.**

Para este juego necesitas nueve cartas de una baraja normal de póker: la Reina, el Rey y la Sota de tres palos diferentes (Corazones, Espadas y Diamantes).

N.del T.: llamaré Sota al 'Jack' a partir de ahora para entendernos, aunque no sea una traducción literal. Por supuesto es posible jugar con una baraja española.

## **Preparación.**

Baraja las cartas. Cada jugador recibe cuatro cartas y las pone en su mano. No se enseñan las cartas al oponente. La carta restante se pone boca abajo en el centro de la mesa.

## **Objetivo.**

El objetivo del juego es ser el primero que adivine correctamente cual es la carta que hay boca abajo en el centro de la mesa. También se puede ganar si pillas mintiendo a tu oponente.

## **El Juego.**

El jugador más viejo empieza la primera partida. En las siguientes partidas el perdedor decidirá quién será el que empiece la siguiente partida. Se juegan turnos alternativamente. El jugador que empieza juega el primer turno.

Durante tu turno puedes escoger una carta de tu mano y ponerla boca arriba enfrente de ti.

Entonces preguntas a tu oponente cuantas cartas tiene en su mano que tengan el mismo palo o el mismo valor que esa carta.

Tu oponente contesta la pregunta y luego juega su turno.

Las cartas así jugadas permanecen boca arriba en la mesa lo que queda de partida, lo que significa que las cartas que tienes en la mano van bajando según progresa la partida.

En lugar de jugar una carta y preguntar puedes intentar adivinar. Si lo haces, di claramente la carta que piensas que está boca abajo en el centro de la mesa. Entonces descúbrela.

Si tu intento fue correcto, ganas la partida. Si no, pierdes.

Ejemplo

- Juanito juega un Rey de Espadas y pregunta a Pepito cuantos Reyes tiene en la mano. Pepito contesta 'uno'.
- Luego Pepito juega una Reina de Corazones y pregunta a Juanito cuantos corazones tiene en la mano. Juanito contesta 'cero'.
- Juanito entonces intenta adivinar: 'Creo que es la Sota de Corazones'. Descubre la carta del centro de la mesa y era la Sota de Diamantes. ¡Vaya!. Juanito ha perdido.

### **La 'Vuelta de Tuerca'.**

Normalmente, cuando tu oponente contesta una pregunta, debe hacerlo sin mentir. Sin embargo, se le permite dar una respuesta falsa una vez durante el juego.

Cuando tu oponente contesta a tu pregunta, si sospechas que ha mentido, puedes gritar '¡Mentiroso!' antes de que juegue su turno. Entonces él mostrará sus cartas para que puedas comprobar si estaba mintiendo o no.

Su tu oponente estaba mintiendo, tú ganas la partida. Si no lo hacía, pierdes.

Ejemplo:

- Juanito juega una Sota de Espadas y pregunta a Pepito cuantas Sotas tiene. Pepito contesta 'dos'.
- Pepito juega la Sota de Diamantes y pregunta a Juanito cuantos Diamantes tiene en la mano. Juanito contesta 'uno'.
- Juanito juega la Reina de Espadas y pregunta por las Reinas que tiene Pepito. Éste contesta 'una'. '¡Mentiroso!', grita Juanito, pero al revelar Pepito sus cartas, muestra exactamente una reina, por lo que no estaba mintiendo. Juanito pierde otra vez. Debe ser que no es muy bueno jugando a esto.

### **Créditos**

**Diseñado por René Wiersma.**

Reglamento original: <http://boardgames.about.com/od/deductiongame1/a/liar.htm>

Traducido al español por: Maeglor

Puedes descargar este reglamento en español en: <http://www.labsk.net>