

EL MANUAL



Mira el video tutorial en
pasalochancho.cl/mala-leche

Elementos del Juego



(CARTAS NEGRAS)

Las cartas NEGRAS, son cartas que tienen sustantivos y verbos que rellenan los espacios vacíos de las cartas BLANCAS.



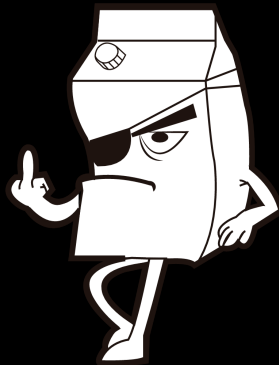
(CARTAS BLANCAS)

Las cartas BLANCAS, son cartas que tienen oraciones incompletas (texto con espacios vacíos).



(LAS LUCAS)

Las LUCAS, son cartas verdes que sirven para jugar más veces. Dicen que es lo que hace a los monos bailar. Y es lo que buscan todos los políticos.



(EL DEALER)

El DEALER, es quien maneja el pozo de LUCAS en cada turno; hace los pagos; define las cartas BLANCAS que se jugarán; determina la mejor y peor carta; y rompe tus rodillas.

Preparación del Juego

Primero, reparte 10 cartas NEGRAS a cada jugador y deja el resto al centro de la mesa repartidas o dentro de la caja. Deja la tapa de la caja al lado como caja para el descarte.

Segundo, el jugador más viejo comenzará siendo el DEALER, quien reparte las LUCAS en cantidades iguales a todos los jugadores, incluyéndose.

Lo sugerido son 7 LUCAS por jugador (cualquier parecido al resultado de una colusión nacional es mera coincidencia), pero pueden repartir la cantidad que quieran. Si reparten menos LUCAS el juego acabará más rápido.

Tercero, si sobran LUCAS después de repartirlas, pueden dejarlas fuera del juego o agregarlas al POZO del primer turno.

Inicio del Turno

Cada turno el DEALER juega 2 cartas BLANCAS al azar al centro de la mesa, poniéndolas boca arriba. El DEALER deberá leer cada carta BLANCA en voz alta.

El resto de los jugadores tratarán de completar las oraciones de esas cartas BLANCAS con las 10 cartas NEGRAS que tienen disponibles en sus manos, para crear la mejor frase.

En cada turno los jugadores están obligados a jugar una vez sobre alguna de las 2 cartas BLANCAS de la mesa (exceptuando el DEALER). Para jugar deberán poner una carta NEGRA boca abajo encima de una de las cartas BLANCAS.

Si la carta BLANCA tiene 1 espacio vacío, se juega colocando 1 carta NEGRA boca abajo sobre dicha carta BLANCA.

Si la carta BLANCA tiene 2 espacios vacíos, se juega colocando 2 cartas NEGRAS boca abajo sobre dicha carta BLANCA, siendo la carta inferior la primera que se lee.

Durante el turno, si un jugador quiere jugar de nuevo, puede poner 1 LUCA en el POZO para tener 1 jugada adicional y así tener más oportunidades de ganar. Esta acción puede ser realizada cuantas veces quieran y puedan.

En cualquier momento del juego si un jugador (que no sea DEALER) quiere cambiar su mano, deberá poner 1 LUCA en el POZO y descartar todas las cartas NEGRAS de su mano y robar 10 nuevas cartas NEGRAS.

El DEALER es quien lleva el control del POZO en cada turno. Y quien tiene que incentivar a los otros a jugar y apostar más LUCAS. También es quien reparte las cartas que piden los jugadores. Así le hace honor a su nombre.

Cierre del Turno

Después de que todos los jugadores hayan hecho sus jugadas, el DEALER lee en voz alta todas las combinaciones, una a una, para elegir primero, la mejor y segundo la peor, según su propio criterio personal.

Entonces, el DEALER debe entregar todas las LUCAS acumuladas del POZO (sea por jugadas adicionales o por cambios de mano) al autor de la mejor jugada, y este jugador además deberá cobrarle 1 LUCA al autor de la peor jugada.

Si sucede que el jugador autor de la mejor jugada es el mismo que el de la peor jugada, las LUCAS se quedan en el POZO para el siguiente turno.

Al final del turno, todos los jugadores vuelven a robar tantas cartas como necesiten para llegar a tener 10 cartas en la mano.

Por último el DEALER debe descartar las cartas jugadas en este turno y el jugador de su izquierda pasa a ser el nuevo DEALER.

Fin del Juego

El primer jugador que quede sin LUCAS pierde y debe cumplir una penitencia definida por el jugador con más LUCAS. En caso que sea más de uno, tendrán que coludirse entre ellos y definir una penitencia en común.

Es importante hacerles una penitencia a los perdedores para que entiendan cuál es su lugar en este mundo de gente con LUCAS y este es un juego capitalista neoliberalista opresor de minorías desprotegidas y pobres.

De no cumplirla, Mala Leche les otorga el derecho a los ganadores a echar al perdedor del inmueble y comerse todas las cosas ricas del refri.

Penitencias Sugeridas

- El perdedor debe usar como guantes los calcetines del ganador
- El perdedor debe transformarse en la silla del ganador
- El perdedor debe hacer un masaje erótico al ganador
- El ganador le arroja un objeto pequeño 2 veces al perdedor, quien deberá traerlo ambas veces en la boca actuando como un perro
- El ganador debe rayarle con un lápiz la cara al perdedor
- El perdedor debe regalarle una palta al ganador
- El perdedor debe tomar en brazos al ganador y cuidadosamente llevarlo a un sillón y hacerlo dormir cantando una canción de cuna
- El perdedor debe comer algo que indique el ganador SIN usar las manos
- El perdedor debe tener un duelo a muerte con cuchillos con el ganador
- El perdedor debe dar un discurso público de las 5 razones de por qué el ganador es superior a él/ella
- El perdedor debe contestar con "Sí señor" a todo lo que diga el ganador, quien deberá grabarlo en video con su celular

Modos Opcionales

=Borracho Mode=

Cada vez que un jugador es elegido la mejor carta, da 1 trago.

Cada vez que un jugador es elegido la peor carta, toma 1 trago.

Cada vez que un jugador es elegido la mejor y peor carta, toma 3 tragos.

Cada vez que a un jugador le toca ser el DEALER, toma 1 trago.

En cualquier momento se puede pagar 1 LUCA al DEALER para dar 1 trago.

=Strip Mode=

En cualquier momento una prenda de vestir puede ser usada como una LUCA para pagar una jugada o un cambio de mano.

=Casino Mode=

En vez de usar LUCAS para jugar, usen billetes de luca de verdad.

=Rápido Mode=

No se reparten LUCAS a los jugadores.

El DEALER solo saca 1 carta BLANCA por turno.

El DEALER solo debe elegir la mejor combinación por turno y el autor de dicha combinación recibirá 1 LUCA por ganar.

El primer jugador en acumular 7 LUCAS gana.

Las LUCAS se pueden usar solo para cambiar la mano, no para jugar de nuevo.

=Abuso de poder Mode=

Para forzar que un jugador con pocas lucas pierda, cualquier jugador puede pagar 5 LUCAS para obligar a otro a pagar por una jugada adicional.

=All-in Mode=

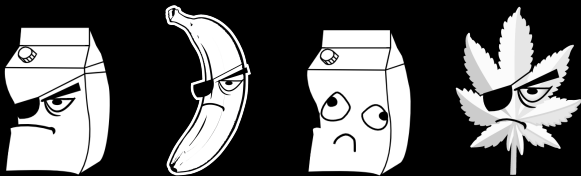
Un jugador puede poner todas sus LUCAS para hacer tantas jugadas como pueda con ellas, el resto debe igualar la cantidad y jugar cuantas veces puedan.

 PÁSALO
CHANCHO

Mala Leche es un juego de
Pásalo Chanco.
Todos los derechos
reservados.

Logo: @TamaFenix

Mezcla tu juego con los otros Mala
Leche y libera su verdadero poder



El Con Sin De
Original Plátano Lactosa Marihuana

Y recuerda: El humor es algo personal.