



## 1. Introducción

¡Bienvenido a "Social Fake News Media"! Prepárate para sumergirte en el mundo de la creación de afirmaciones falsas pero atractivas, inspiradas en las técnicas utilizadas en la elaboración de noticias falsas. En este juego, los jugadores deberán idear titulares para crear publicaciones virales que atraigan seguidores a cualquier precio.

## 2. Preparación del Juego: Configurando el Tablero

Para empezar, prepara el tablero del juego designando un Maestro del Juego y revelando la carta de Crisis inicial. Esto preparará el escenario para el emocionante juego que seguirá.

## 3. Conceptos Básicos del Juego: Empezando

Los jugadores reciben cinco cartas de construcción y una carta de acción cada uno. En el casillero de Crisis inicial se coloca la Carta de Crisis inicial, que servirá como tema central para que los participantes creen sus declaraciones y como referente para el Maestro del Juego. El jugador más joven será quien comience el juego.

## 4. Cartas de Acción: Desata tu Poder

Hay dos tipos de Cartas de Acción: Ataque (Rayas Rojas) y Contraataque (Rayas Amarillas). Estas cartas se pueden jugar estratégicamente para cambiar el curso del juego, proporcionando giros emocionantes para los jugadores. Puedes usarlas en cualquier momento excepto cuando estas cartas, se acaben de robar.



Ejemplo de una Carta de Acción de ataque



Ejemplo de una Carta de Acción de contraataque

## 5. Dinámica del Tablero: navegando por el Tablero

En cada ronda, cada jugador debe colocar, en su turno, una carta de construcción siguiendo el orden de los números que aparecen en el tablero hasta alcanzar el número seis. Después, deberá justificar el uso de esa carta con una declaración que relacione la carta colocada con la Carta de Crisis inicial.

Si el jugador no tiene una carta del color adecuado o si el Maestro del Juego no acepta la justificación, debe robar una Carta de Construcción y pasar el turno al siguiente jugador a su derecha, sin dejar ninguna carta de Construcción sobre el tablero.

Al terminar su turno, el jugador debe robar una Carta de Acción del mazo de Cartas de Acción, la cual no se puede usar de inmediato.

Cuando un jugador llega al casillero número seis, obtiene la libertad de colocar, en su turno, sus cartas en cualquier casilla del color correspondiente, sin seguir el orden de la numeración del tablero. A partir de ese momento, podrá colocar, en los turnos siguientes, cartas en cualquier casilla, incluidos los cuadrados grises, y sin necesidad de realizar ninguna declaración.

## 6. ¡Ganar el juego!

El juego termina cuando un jugador se queda sin cartas.

En ese momento, debe crear una declaración utilizando todas las cartas de colores que hay sobre el tablero. Tiene un minuto para hacerlo. Si logra presentar una declaración que sea aceptada, gana. El Maestro del Juego decidirá si la declaración es válida.

Si no lo consigue, podrá intentarlo nuevamente en su próximo turno. Este proceso se repite hasta que logre crear una declaración aceptada o hasta que otro jugador gane la partida.

## 7. Dinámicas alternativas

Para un juego más rápido, se puede eliminar la necesidad de crear una declaración que relacione cada carta con la Carta de Crisis en cada ronda. En su lugar, los jugadores solo deberán hacer una declaración final al quedarse sin cartas.



*"En medio del **extraordinario** caos de un **desastroso** incendio forestal, surgió un **revelador** signo de un **ataque armado** contra los bomberos, exagerando aún más la ya **grave** situación."*

Ejemplo de declaración creada al finalizar una partida, utilizando Cartas de Construcción seleccionadas de cada color.