FarMear Aura

Un juego de Manu Sánchez Montero. De 2 a 6 participantes desde los 8 años y unos 15 minutos.

1. Componentes del Juego

- **Mazo de 64 cartas:** Dividido en 8 tipos de Auras diferentes (8 cartas de cadaaura). Las cartas representan los movimientos que hemos diseñado: *El Mewing, El Six Seven, El Paso de los Botes, La Cucaracha, La Jojo Pose, El Cepillado de Hombros*, etc.

2. Objetivo del Juego

El juego no busca tener ganadores, sino encontrar al jugador/a con menos aura (o que comete demasiados errores de cálculo).



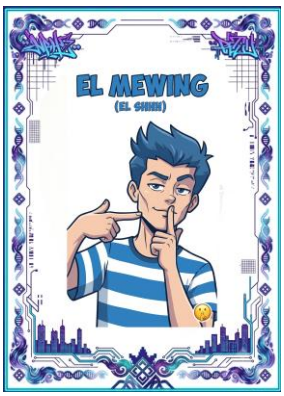
3. Preparación

1. Se barajan bien las 64 cartas.
2. Se reparten **todas las cartas por igual** boca abajo entre todos los jugadores. (Si sobran algunas debido al número de participantes, se retiran de la partida sin mirarlas, lo que añade un factor de incertidumbre matemática).
3. Cada jugador guarda sus cartas en la mano sin enseñárselas a nadie.

4. Desarrollo de la Partida

El jugador más joven o quien haya hecho un meme más reciente empieza el turno.

- **El Ataque de Aura:** El jugador activo coge una carta de su mano, la desliza **boca abajo** hacia cualquier rival y dice en voz alta el nombre de un movimiento o lo realiza (por ejemplo: *"Esto es un Mewing"*). Puede decir la verdad o farolear totalmente.
- El receptor de la carta tiene dos opciones obligatorias:



Opción A: Hacer un "Fact Check" (Desafiar)

El receptor no se fía y dice en voz alta **"Es VERDAD"** o **"Es MENTIRA"**.

- Se voltea la carta para que todos la vean:
  - **Si el receptor ACIERTA:** El atacante queda expuesto. El atacante debe recoger la carta y colocarla **boca arriba** frente a él en su zona de penalización.
  - **Si el receptor FALLA:** El receptor cae en la trampa. Debe recoger la carta y colocarla **boca arriba** frente a él en su zona de penalización.
- **Siguiente turno:** Quien se haya quedado la carta boca arriba comienza la siguiente ronda lanzando un nuevo ataque de aura.

Opción B: "Pasar el Flex" (Mirar y Pasar)

El receptor coge la carta, **la mira en secreto** sin que los demás la vean y dice: *"Paso"*.

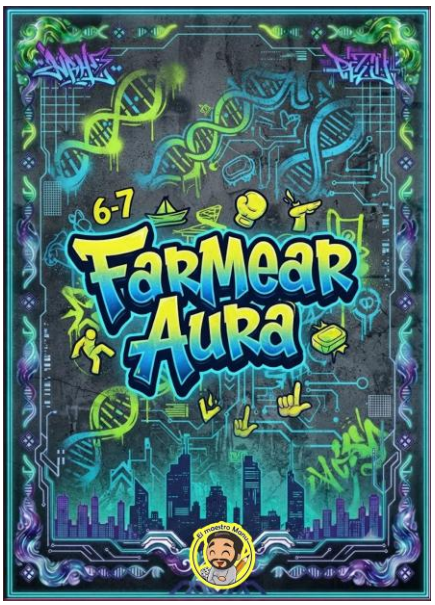
- Acto seguido, desliza la carta **boca abajo** hacia otro jugador que **todavía no haya visto esta carta** en la ronda actual.
- Al pasarla, puede mantener la afirmación original o cambiarla por otro movimiento.
- *Nota importante:* Si todos los jugadores de la mesa ya han visto la carta y ha vuelto al último, ese jugador **ya no puede pasar** y está obligado a hacer un *Fact Check* (Opción A).

5. Condición de Derrota (Fin del Juego)

La partida termina de forma instantánea en cuanto un jugador se encuentra en cualquiera de estas dos situaciones:

1. **Aura Colapsada:** Acumula **4 cartas boca arriba del mismo tipo/movimiento** en su zona de penalización.
2. **Aura Agotada:** Le toca iniciar un turno lanzando una carta, pero **ya se ha quedado sin cartas en la mano**.

El jugador que sufra cualquiera de estas dos condiciones pierde la partida de forma absoluta.

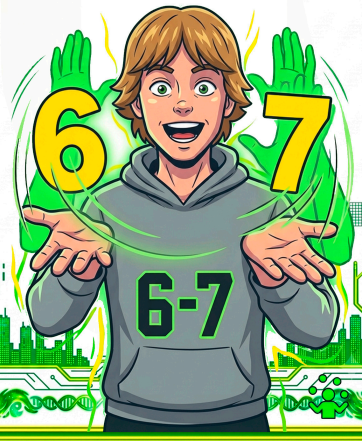


Si te ha gustado este juego, no te pierdas otros antiguos y venideros en mis perfiles de redes sociales o en mi web: www.elmaestromanu.com

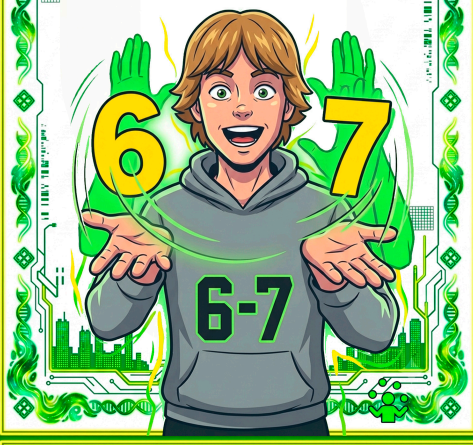
También podrás descubrir y disfrutar videojuego educativos para jugarlos en casa o en clase.

@manu_sanchez_montero

EL SIX SEVEN
(6-7)



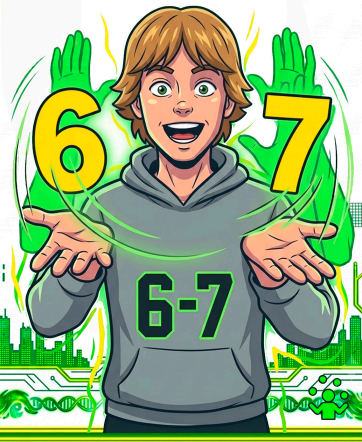
EL SIX SEVEN
(6-7)



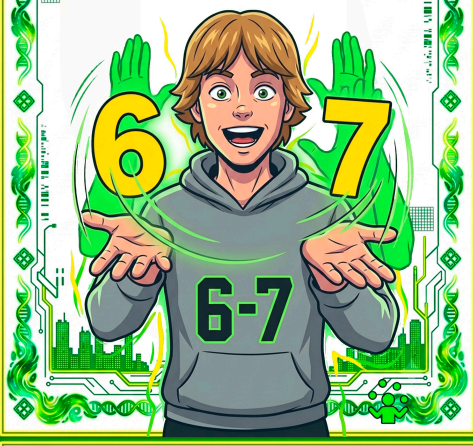
EL SIX SEVEN
(6-7)



EL SIX SEVEN
(6-7)



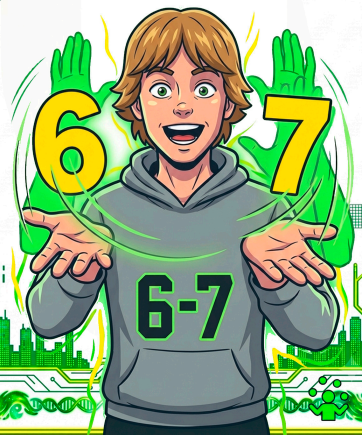
EL SIX SEVEN
(6-7)



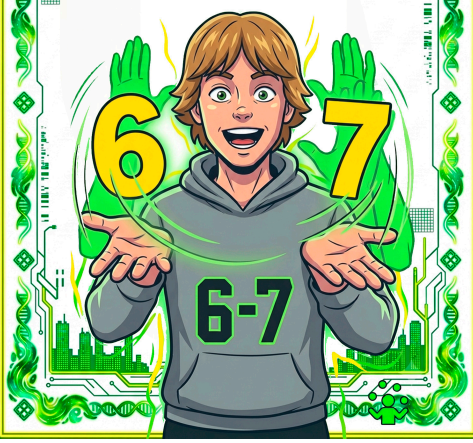
EL SIX SEVEN
(6-7)



EL SIX SEVEN
(6-7)



EL SIX SEVEN
(6-7)



EL PASO DE LOS BOTES
(PACU JALUR)



EL PASO DE LOS BOTES
(PACU JALUR)



EL PASO DE LOS BOTES
(PACU JALUR)



EL PASO DE LOS BOTES
(PACU JALUR)



EL PASO DE LOS BOTES
(PACU JALUR)



EL PASO DE LOS BOTES
(PACU JALUR)



EL PASO DE LOS BOTES
(PACU JALUR)



EL PASO DE LOS BOTES
(PACU JALUR)



LA ENTRADA DE
BOXEADOR O FUTBOLISTA



LA ENTRADA DE
BOXEADOR O FUTBOLISTA



LA ENTRADA DE
BOXEADOR O FUTBOLISTA



LA ENTRADA DE
BOXEADOR O FUTBOLISTA



LA ENTRADA DE
BOXEADOR O FUTBOLISTA



LA ENTRADA DE
BOXEADOR O FUTBOLISTA



LA ENTRADA DE
BOXEADOR O FUTBOLISTA



LA ENTRADA DE
BOXEADOR O FUTBOLISTA









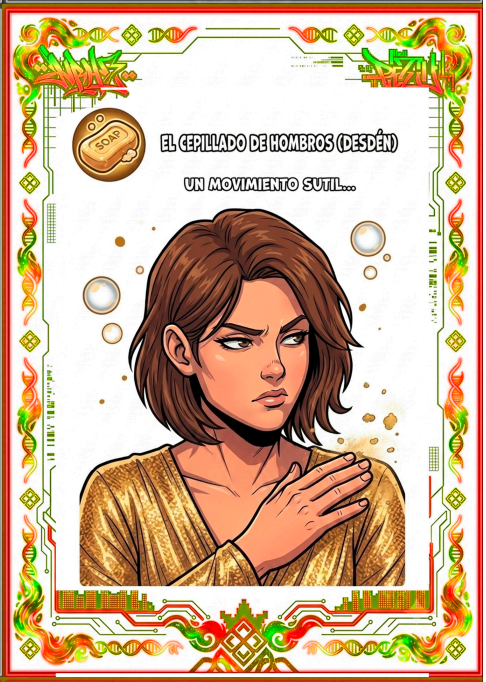


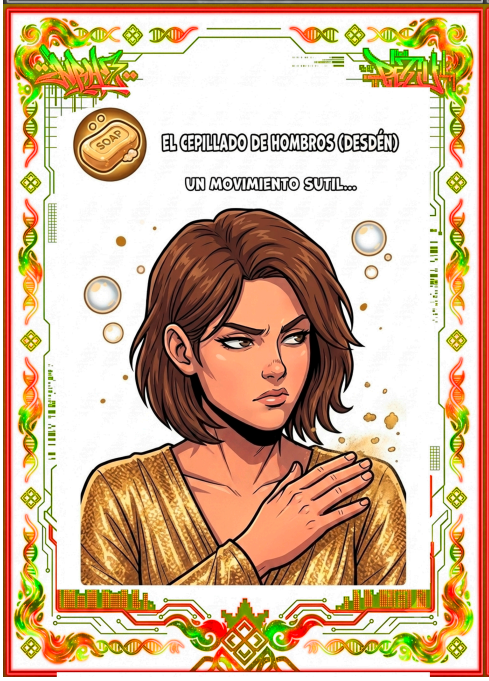


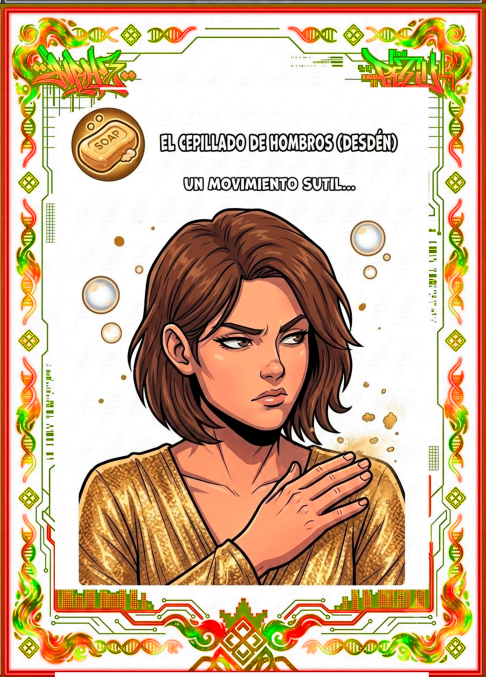


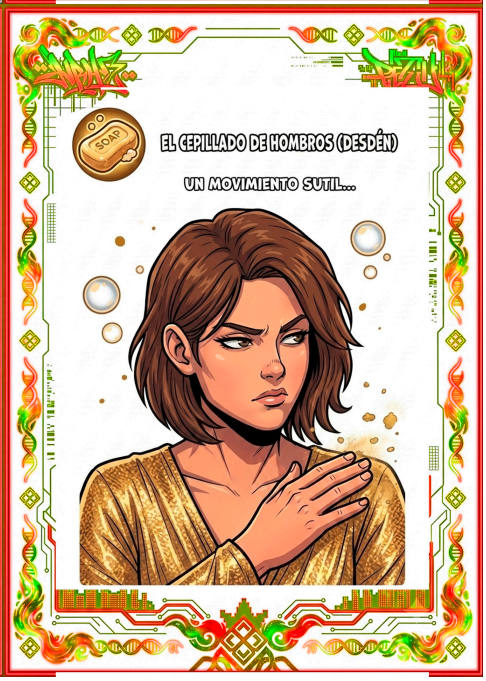





SOAP
EL CEPILLADO DE HOMBROS (DESDÉN)
UN MOVIMIENTO SUTIL...

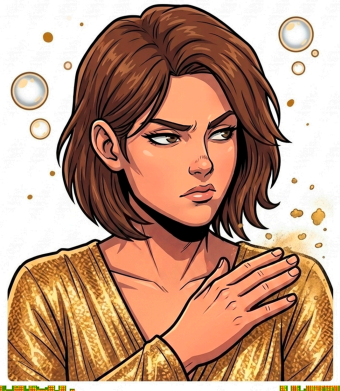

SOAP
EL CEPILLADO DE HOMBROS (DESDÉN)
UN MOVIMIENTO SUTIL...


SOAP
EL CEPILLADO DE HOMBROS (DESDÉN)
UN MOVIMIENTO SUTIL...


SOAP
EL CEPILLADO DE HOMBROS (DESDÉN)
UN MOVIMIENTO SUTIL...

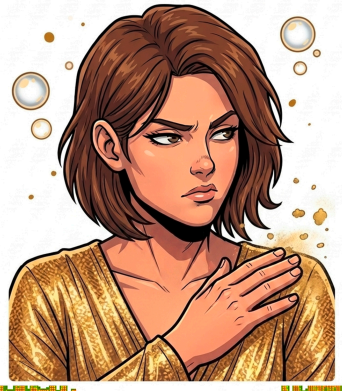
EL CEPILLADO DE HOMBROS (DESDÉN)

UN MOVIMIENTO SUTIL...



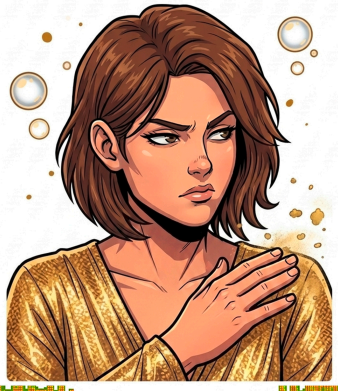
EL CEPILLADO DE HOMBROS (DESDÉN)

UN MOVIMIENTO SUTIL...



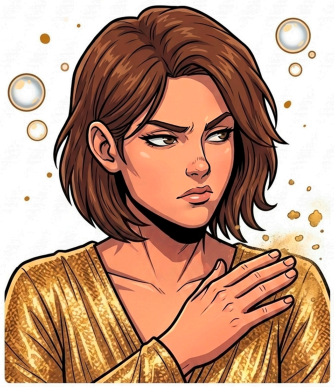
EL CEPILLADO DE HOMBROS (DESDÉN)

UN MOVIMIENTO SUTIL...



EL CEPILLADO DE HOMBROS (DESDÉN)

UN MOVIMIENTO SUTIL...



LA CUCARACHA

(EL EMOTE ARRIESGADO)



LA CUCARACHA

(EL EMOTE ARRIESGADO)



LA CUCARACHA

(EL EMOTE ARRIESGADO)



LA CUCARACHA

(EL EMOTE ARRIESGADO)



LA CUCARACHA

(EL EMOTE ARRIESGADO)



LA CUCARACHA

(EL EMOTE ARRIESGADO)



LA CUCARACHA

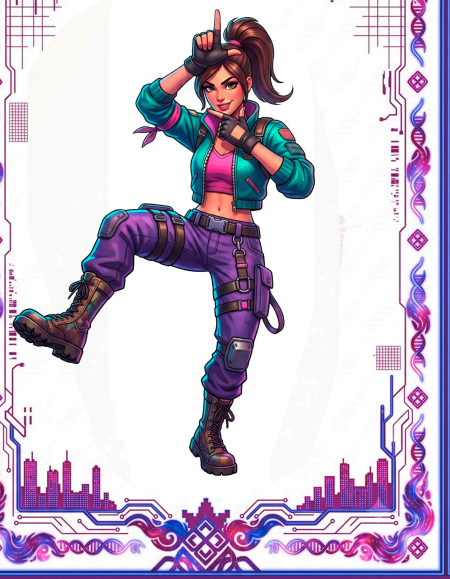
(EL EMOTE ARRIESGADO)



LA CUCARACHA

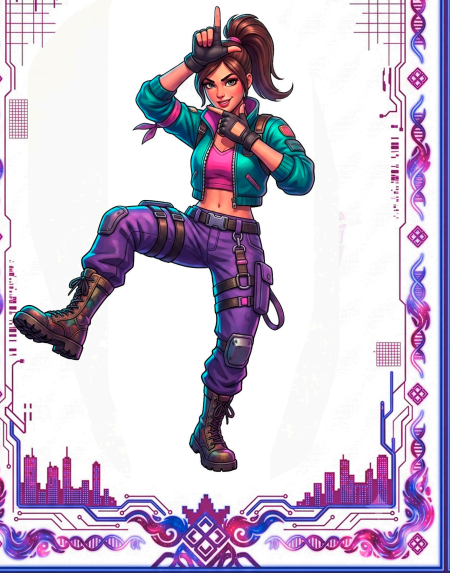
(EL EMOTE ARRIESGADO)





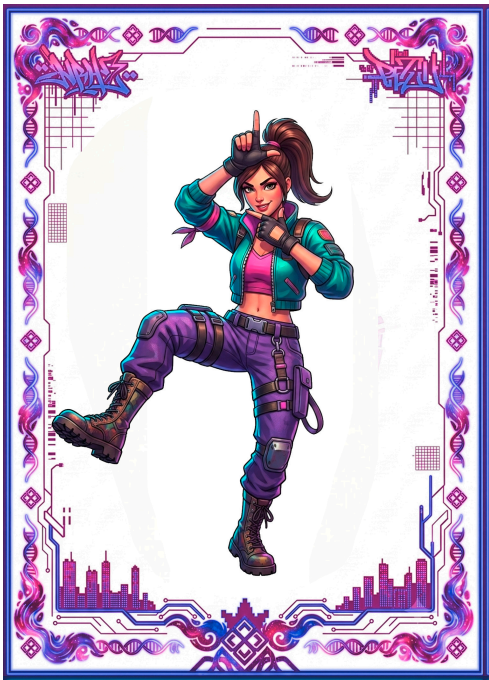














EL MEWING
(EL SHHH)



EL MEWING
(EL SHHH)



EL MEWING
(EL SHHH)



EL MEWING
(EL SHHH)



EL MEWING
(EL SHHH)



EL MEWING
(EL SHHH)



EL MEWING
(EL SHHH)



EL MEWING

(EL SHHH)



6-7

FarMear Aura

6-7

FarMear Aura

6-7

FarMear Aura

6-7

FarMear Aura

6-7

FarMear Aura

6-7

FarMear Aura

6-7

FarMear Aura

6-7

FarMear Aura

6-7

FarMear Aura


6-7
FarMear
Aura
El maestro Mono


6-7
FarMear
Aura
El maestro Mono


6-7
FarMear
Aura
El maestro Mono


6-7
FarMear
Aura
El maestro Mono


6-7
FarMear
Aura
El maestro Mono


6-7
FarMear
Aura
El maestro Mono


6-7
FarMear
Aura
El maestro Mono

6-7
FarMear
Aura
El maestro Mono