

¡Las cebras han montado un fiestón del copón!

El ambiente está tan animado que han aparecido más cebras de las que estaban invitadas.

Han preparado un montón de actividades para pasar la noche a tope, descubriéndolas juntas a medida que avanza la fiesta. Pero si el reloj marca las 12 y no han terminado, tendrán que quedarse a dormir y terminar al día siguiente.

Todo sería perfecto si no fuera porque algo empieza a oler raro... corre el rumor de que algún león se ha colado disfrazado. Mientras las cebras intentan disfrutar y acabar las actividades a tiempo, hay quien prefiere que la noche no termine nunca... aunque tendrá que fingir que ayuda si no quiere levantar sospechas.

Así que ya sabes: ¡disfruta de la fiesta... pero que no te den las doce! ¡O sí!



OBJETIVO

FAKE ZEBRA es un juego de roles ocultos en el que tu objetivo depende de tu personaje:

CEBRA

Colabora para completar todas las actividades antes de las 12.

LEÓN

Sabotea la fiesta disimuladamente para que den las 12 sin que se hayan completado las actividades.



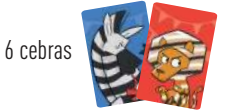
COMPONENTES

64 cartas de actividades



16 actividades diferentes; cada una en 4 colores.

8 cartas de personaje



6 cebras 2 leones

1 reloj



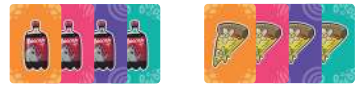
PREPARACIÓN

1. Separa las cartas de personaje necesarias y coloca el reloj en el centro de la mesa, ajustado a la hora correspondiente según el número de participantes:

Participantes	Cartas de personaje	Hora
3	2 cebras y 1 león	9
4	3 cebras y 1 león	8
5	4 cebras y 1 león	7
6	4 cebras y 2 leones	6
7	5 cebras y 2 leones	5
8	6 cebras y 2 leones	4

2. Mezcla las cartas de personaje y reparte al azar una a cada participante. Esta carta es **secreta** y solo la puede ver quien la recibe.

3. Cada participante elige **2 actividades diferentes** para la fiesta de manera que nadie repita ninguna. Reúne las 4 copias de todas las actividades seleccionadas y forma un mazo con ellas.



4. Devuelve las cartas de personaje y de actividad sobrantes a la caja.

5. Baraja el mazo y reparte a cada participante 8 cartas boca abajo, que deben colocar en su zona de juego formando dos hileras de cuatro cartas.

6. Prepara una cuenta atrás de **10 segundos** en un temporizador. Al activarlo, cada participante deberá mirar en secreto y tratar de memorizar sus cartas sin cambiarlas de posición. Cuando se acabe el tiempo, todas las cartas deben quedar boca abajo.

7. Empieza a jugar la persona que menos se raya.

Ejemplo a 4 jugadores



COMO SE JUEGA

La partida se desarrolla en turnos hasta que se hayan completado todas las actividades o el reloj marque las **12**.

TURNO DE JUEGO

En tu turno, **revela cartas de una en una** y comprueba si **completas** o **fallas** una actividad. Puedes elegir cartas de cualquier zona de la mesa, incluida la tuya.

Completas una actividad

Si revelas **las 4 cartas de la misma actividad**, se considera completada. Retíralas del juego. No está permitido reordenar las cartas restantes.



¡Rinocola, quien la bebe se descontrola!

Fallas una actividad

Si la carta revelada **muestra una actividad diferente a la anterior**, ¡habéis fallado! Debes detenerte y volver a colocar todas las cartas boca abajo. Luego, **avanza el reloj una hora**.



Después de cualquiera de estos dos casos, pasa el turno a la siguiente persona en sentido horario.

Nota: En cualquier momento se puede compartir todo tipo de información, pero **solo la persona que tiene el turno puede revelar cartas**.

Si eres león, puedes mentir.

FIN DE LA PARTIDA

La partida puede acabar de dos formas:

A. Se completan todas las actividades: Las cebras ganan tras una noche inolvidable y llena de diversión.

B. El reloj marca las 12: Las cebras se mosquean al no haber podido completar todas las actividades y empiezan a buscar culpables.

Se procede a la **votación** para decidir a quién echar de la fiesta antes de irse a dormir.

VOTACIÓN

Antes de votar, podéis hablar libremente y compartir vuestras sospechas sobre quién puede ser el león.

- Si eres **CEBRA**: intenta descubrir al león infiltrado.
- Si eres **LEÓN**: intenta pasar desapercibido y desviar la atención hacia alguna cebra.

Cuando se dé por terminada la discusión, y a la cuenta de tres, cada participante debe señalar a alguien.

RESULTADO

La persona con más votos revela su carta de personaje.

- Si es un **león**, **ganan las cebras***.
- Si es una **cebra** o no hay una persona con mayoría de votos (por empate), **gana el león** o los leones**.

PARTIDAS CON 2 LEONES

*Si en la primera votación se descubre un león, se realiza una segunda votación para encontrar al otro (el león descubierto ya no vota).

Si en la segunda votación se revela una cebra, gana **únicamente el león restante.

Nota: Los leones no se conocen entre sí, pero pueden intentar cooperar por intuición... o competir por una victoria individual.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi madre, a Tubi, a Óscar y a Diego por jugar a mis protos aun sin ganas y cabreados, pero con ilusión.
Gabriel Buendía

Gracias a Felipe, Juan, Colette y Alba por el apoyo constante. Y tranquilos: al jugar veréis que el león no es como lo pintan... aunque se esfuerce.

Nico Cardona

CRÉDITOS (📷)

Autores:

Gabriel Buendía (@gabrielbuendiaherrerias)
Nico Cardona (@toobadgames)

Arte: Isaac Murgadella (@theismurg)

Revisión: Pol Giménez (@sanagi.std)

Maquetación: Marc Simó (@sanagi.std)



FAKE ZEBRA

REGLAMENTO

