

ATTACK THE FAKE

El juego de cartas para combatir la desinformación

DE 2 A 6 JUGADORES

EDAD RECOMENDADA: 12+

DURACIÓN: 15-25 MINUTOS

OBJETIVO DEL JUEGO

Muy simple: **Sobrevive.**

Usa evidencias científicas para desmontar bulos y fastidia a tus colegas antes de que ellos te fastidien a ti.

Gana el último jugador que siga vivo (mentalmente y en la partida). Pierdes si te comes un **bulo** y no tienes **evidencia** para defenderte.

En ese caso: **Gracias por participar. Estás fuera.**

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Montar el lío (preparar el mazo)

Separa las cartas en tres montones:

- **Bulos** (cosas que tu cuñado cree)
- **Evidencias científicas** (cosas que tu cuñado ignora)
- **Sabotajes y especiales** (maldad pura)

Baraja sabotajes y especiales y ponlos boca abajo en el centro. Ese será el **mazo del destino**.

2. Repartir cartas

Cada jugador recibe 5 cartas.

Puedes mirarlas.

Puedes sonreír.

Pero no enseñarlas (esto no es un mercadillo).

3. Evidencia inicial

Cada jugador recibe 1 evidencia científica. Además mete 3 evidencias más en el mazo.

Modo difícil (si sois gente caótica):

Mete todas las evidencias directamente al mazo (número jugadores + 3).

Más caos.

Más gritos.

Más diversión.

4. Añadir los bulos al mazo

Añade al mazo: Número de jugadores +1 bulo (Ejemplo: 5 jugadores -> 6 bulos).

Modo chill: Número de jugadores -1 bulo.

Baraja otra vez y que la suerte decida.

5. Elegir jugador inicial

Empieza el jugador más joven. Porque la vida es injusta.

El turno sigue en sentido horario salvo que una carta diga: "Pues no."

DESARROLLO DEL TURNO

1. JUGAR UNA CARTA (si quieres)

Puedes jugar cartas de sabotaje o especiales antes de robar.

Puedes jugar:

- Una.
- Dos.
- Las que quieras.
- O ninguna.

Las cartas usadas van al descarte.

2. ROBAR UNA CARTA (esto sí o sí)

Robas la carta superior del mazo.

Si NO es un bulo: Bien, otra carta a tu mano.

Si ES un bulo: Problema. Debes jugar una evidencia científica inmediatamente.

- Si puedes: **Sobrevives.**
- Si no puedes: **Te vas. Eliminado. Game over.**

Tus cartas se descartan y el bulo vuelve al mazo donde tú quieras (sí, puedes ser vengativo).

Sin barajar. Porque el caos es divertido.

3. FINAL DEL TURNO

Robas. Sobrevivies. Turno del siguiente jugador.

Y que la ciencia reparta suerte.

MODO SUPERVIVENCIA CIENTÍFICA

(Aquí es donde la partida deja de ser amistosa)

Este modo añade más estrategia, más tensión y más posibilidades de que alguien diga "vale, ahora sí que voy a por tí".

Ahora puedes guardar bulos en tu mano. Sí, Puedes acumular desinformación como si fueras internet.

REGLA DE EQUILIBRIO (O CÓMO NO AHOGARTE EN TUS PROPIAS MENTIRAS)

Por cada bulo necesitas una evidencia científica:

- 1 bulo -> 1 evidencia (todo bajo control)
- 2 bulos -> 2 evidencias (empieza el estrés)
- 3 bulos -> 3 evidencias (estás viviendo peligrosamente)

Si en cualquier momento tienes **más bulos que evidencias:** El juego te expulsa. Sin drama. Sin despedida.

La ciencia no discute. La ciencia ejecuta.

CÓMO ATACAR (O CÓMO HACER AMIGOS... AL REVÉS)

Durante tu turno puedes lanzar un bulo a otro jugador.

Pero no es gratis, debes descartar el bulo y una evidencia científica.

Porque hasta para difundir basura necesitas gastar recursos.

El jugador atacado debe defenderse inmediatamente.

- Si tiene evidencia: **Sobrevive (por ahora).**
- Si no tiene: **Eliminado. Gracias por jugar.**

ESTRATEGIA REAL (LA PARTE DONDE SE ROMPEN ALIANZAS)

Este modo convierte la partida en algo más psicológico. Ahora debes decidir:

¿Guardo este bulo para un ataque perfecto?
¿O me lo quito de encima antes de que me explote?

Porque sí: A veces tener muchas cartas significa que estás más cerca de morir.

Bienvenido a la gestión del riesgo.

CONSEJOS PARA SOBREVIVIR MÁS DE 10 MINUTOS

- No gastes evidencias a lo loco
- Observa quién está acumulando bulos
- Ataca cuando alguien esté débil
- Finge tranquilidad aunque estés al borde del colapso
- Y sobre todo: nunca parezcas el jugador más peligroso. Ese suele ser el siguiente en caer.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina cuando solo queda una persona viva.

Esa persona gana y obtiene el prestigioso título de:

Destructor oficial de bulos y superviviente del caos.

Los demás obtienen:

- Experiencia.
- Traumas.
- Y ganas de revancha.

TIPOS DE CARTAS (O LAS FORMAS EN LAS QUE TE PUEDEN ARRUIRAR EL DÍA)

EVIDENCIAS CIENTÍFICAS

Estas cartas son tu seguro de vida. Sirven para:

- Neutralizar bulos
- Defenderte de ataques
- Seguir respirando dentro del juego



Un proyecto de:



Sin evidencias eres básicamente un jugador en cuenta atrás.

Consejo: Nunca te quedes sin ellas. **Nunca.**

BULOS

Son el equivalente a pisar una mina.

Si robas uno:
O tienes evidencia...
O empiezas a recoger tus cartas.

También puedes usarlos para atacar, pero recuerda: La desinformación pesa y mantenerla tiene coste.

CARTAS DE SABOTAJE

Estas cartas existen por una sola razón: **Crear problemas.**

Pueden servir para:

- Hacer robar cartas extra
- Saltarte turnos
- Robar cartas a otros
- Cambiar situaciones que parecían seguras

Son la diferencia entre una partida tranquila y el caos absoluto.

CARTAS ESPECIALES

Las cartas raras, las que cambian todo, las que hacen que alguien diga "eso no vale".

Regla básica: Si la carta lo dice, se hace. Aunque duela.

RESUMEN PARA GENTE IMPACIENTE

1. Juega cartas (o finge que tienes un plan)
2. Roba carta (no hay escapatória)
3. Si es bulo -> defiéndete
4. Si no puedes -> adiós
5. Siguiente víctima

FILOSOFÍA DEL JUEGO

Puedes tener suerte.
Puedes tener estrategia.
Puedes tener muchas cartas.

Pero si tienes evidencias: Tienes poder.

AMPLÍA TU EXPERIENCIA ATTACK THE FAKE

En la web oficial del proyecto puedes encontrar contenido adicional para aprender más sobre el juego y los conceptos científicos que aparecen en las cartas.

Visita: www.attackthefake.com

o escanea el código QR



Con la colaboración de:



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y UNIVERSIDADES

