

¿QUIERES UNA COPIA GRATIS?

INSTRUCCIONES PARA DESCARGAR, IMPRIMIR, MONTAR Y
UTILIZAR LA VERSIÓN PDF DEL JUEGO EN CLASE.

1. QUÉ INCLUYE LA VERSIÓN DESCARGABLE

- Cartas de bulo.
- Cartas de evidencia científica.
- Cartas de sabotaje.
- Cartas especiales.
- Reverso de cartas.
- Guía de reglas básicas.
- Material didáctico para docentes y fichas de aula.

2. MATERIALES RECOMENDADOS PARA MONTAR EL JUEGO

- Impresora a color.
- Papel grueso o cartulina fina, preferiblemente 200–300 g/m².
- Tijeras, cúter o guillotina.
- Fundas de cartas, si se quiere aumentar la durabilidad.
- Cartas viejas o cartulina interior para dar rigidez, si se imprimen en papel normal.
- Caja, sobre o goma para guardar el mazo.

3. CONSEJOS DE IMPRESIÓN

- **Imprimir en cartulina:** Mazo más resistente. Ideal para uso continuado en aula.
- **Impresión profesional:** Mejor acabado. Útil para departamentos, bibliotecas o ludotecas escolares.

4. MONTAJE DEL MAZO

- Imprime las cartas a color.
- Recorta siguiendo los bordes indicados.
- Ordena las cartas por tipo: bulo, evidencia, sabotaje y especial.
- Guarda cada tipo separado hasta preparar la partida.

5. CONFIGURACIÓN RÁPIDA PARA UNA PARTIDA

Para una partida sencilla, se recomienda jugar con 3 a 6 personas. Se entrega una carta de evidencia a cada jugador y se incorporan al mazo tantas cartas de bulo como número de jugadores más uno (si buscas una partida más tranquila se meterían tantas cartas de bulo como número de jugadores menos uno). El resto del mazo se completa con cartas de sabotaje y cartas especiales.

Jugadores	Cartas de bulo en el mazo	Cartas de evidencia iniciales
3	4	1 por jugador
4	5	1 por jugador
5	6	1 por jugador

6. USO EN EL AULA

- Prepara varios mazos si el grupo es numeroso.
- Organiza grupos de juego y nombra un responsable de reglas.
- Deja una ficha de diario de partida en cada mesa.
- Al terminar, cada grupo elige un bulo para investigar.
- Recoge las fichas finales como evidencia de aprendizaje.