

VENUS POPULI

OBJETIVO DEL JUEGO

Este juego trata de ligar, que no te importe si eres chico o chica, gordo o flaco, friki o pijo, gay o hetero... haz lo que haga falta para alcanzar tu meta de conquistas antes que los otros jugadores (incluso ligarte a una rata de biblioteca explicando un argumento político)



COMPONENTES

- 12 Cartas diferentes de Curro
- 12 Cartas de Tribu (6 tribus diferentes) +2 especiales
- 35 Cartas diferentes de Atractivo
- 39 Cartas diferentes de Fauna de la noche
- 40 Cartas diferentes de Acción
- 20 Cartas diferentes de Jugarreta
- Tokens con forma de corazón

PREPARACIÓN

Se colocan dos mazos sobre la mesa, barajados, con las cartas boca abajo.

En un mazo, las cartas de Atractivo y Tribu. Este mazo es el de "Acicalarse"

En el otro mazo, todas las demás cartas excepto las de Curro. Este es el mazo de "Salir por ahí"

Se reparte al azar una carta de Curro a cada jugador.

Esta carta indica tu pasta para gastar: la cantidad de pasta se renueva cada turno, igual que el tiempo libre para acicalarte/salir por ahí.

Durante cada turno, administra tu tiempo entre acicalarte y salir por ahí (siempre en este orden) según te convenga, pero debes siempre sacar al menos una carta del mazo de salir por ahí.

Tu carta de curro te da 1 atractivo a la hora de cortejar, esta cantidad de atractivo nunca la pierdes. Empieza su turno el jugador que tenga la meta de conquistas más alta, el turno pasa al jugador de la derecha.

NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 7 jugadores. En el modo de 2 jugadores se puede duplicar la meta de conquistas para hacer la partida más larga. Las cartas de Curro "Erasmus" se sacan a partir de 4 jugadores. La carta de Curro "Informático" se saca en partidas de más de 6 jugadores.

TIPOS DE CARTAS

CURRO

Atractivo  Curro

Pasta  3

Tiempo  3

Meta de conquistas  5

Habilidades

Mis dedos hacen magia

Toca lo que quiero y como quiero.
Te puedes descartar de hasta 3 cartas durante el cortejo ganando 1 punto por cada descarte.



Indica la meta de conquistas (niveles) que tienes que obtener para ganar el juego. Cada conquista te da uno o varios niveles (Tokens con forma de corazón).

Indica tus habilidades especiales. También indica tu pasta y tu tiempo para acicalarte y salir por ahí, ambos se renuevan en cada turno.

MAZO ACICALARSE



Indica tus ventajas y desventajas si te haces de dicha tribu. Pon esta carta delante de ti para que los demás jugadores vean tus ventajas y desventajas.

Cuando, gracias a tu tribu, puedes utilizar una habilidad como cantar, explicar, etc...no puedes repetir lo mismo en varios turnos distintos, debes cambiar de canción argumento, etc.

TRIBU

Tribu

Friki

"¡Tiene usted la sangre de horchata, inhumano!"



Usar referencia cinefila: cita una frase de una película y si todos la conocen gana +2 al cortejar

Timidez: No puedes ligar con personajes de nivel superior a 16.

Ventajas

Desventajas

MAZO ACICALARSE

ATRACTIVO

Atractivo



Afinidad tribu

Parte del cuerpo

Son ropa o accesorios que te pones. Pon estas cartas delante tuyo para que los demas jugadores vean lo que llevas puesto y cuantos puntos te da.

Arriba indica cuantos puntos te da. Puedes mantenerlas puestas toda la partida si nada te las quita. Abajo indica en qué parte del cuerpo se lleva la prenda, no puedes llevar varias prendas a la vez en la misma parte del cuerpo, salvo que poseas la carta "compritis". Favorecen o desfavorecen a determinadas tribus, indicadas en la carta (suma o resta los puntos).

Coste

MAZO SALIR POR AHÍ



FAUNA

Arriba indica el nivel del personaje, que debes superar (juntando tus puntos de lo que llevas puesto, tus corazones y, si las utilizas, los puntos de las acciones) para conquistarlo.

Cortejo: Indica la interacción especial con alguna tribu (suma o resta los puntos si eres de esa tribu)

Calabazas: Lo que tienes que hacer en caso de no superar su nivel

Nivel que te aporta al conquistarlo



Nivel

Cortejo

Calabazas



MAZO SALIR POR AHÍ ACCIÓN



Son acciones que se usan una vez durante un cortejo y luego se descartan. Puedes jugarlas durante tu propio cortejo o durante el cortejo de otro jugador. Arriba indica cuantos puntos dan o quitan. Otras cartas indican para qué sirven si no dan puntos.

TURNO DE JUEGO

PRIMERA FASE: TIEMPO PARA ACICALARSE

Según el tiempo que decidas acicalarte, puedes intentar comprar una o más cosas del mazo "Acicalarse". Tu sueldo decide si te las puedes permitir.

Ejemplo: Tiempo 4, Sueldo 3. Decides dedicar dos unidades de tiempo a acicalarte y dejar las otras dos para salir por ahí. Robas dos cartas del mazo de acicalarse (mostrando a los demás las cartas para que comprueben su precio) y te sale un smartphone que vale 5. No puedes comprarlo. Segundo intento: te sale Peluca de Cosplay, que vale 1, te la compras. Puedes ponértela o guardarla en tu mano. Ya no tienes más tiempo para acicalarte.

JUGARRETA



Indica lo que le sucede a la persona a la que le echas esta carta. Se la puedes echar en cualquier momento de la partida.

Revolver en el mercadillo: Si cuando llega tu turno ves que la última prenda del mazo de descartes te interesa, puedes comprarla empleando para ello dos unidades de tiempo en lugar de una.

Al sacar cartas del mazo acicalarse también te pueden salir cartas de tribu, decide si te conviene hacerte de la tribu, guardarla en tu mano para más tarde o descartarla. Si ya tienes tribu, se descarta o te cambias. Si cambias de tribu debes descartar tu tribu anterior. Con la carta "camaleónico" puedes ser de dos tribus al mismo tiempo, con sus ventajas y desventajas.

TURNO DE JUEGO

SEGUNDA FASE: SALIR POR AHÍ

(Patada a la puerta de la discoteca):

Roba tantas cartas del mazo de salir por ahí como tiempo te haya sobrado.

Te pueden salir cartas de todo tipo excepto de atractivos, léelas para decidir cómo administrarlas. En este momento puede que tengas en la mano alguna carta de fauna de la noche, debes intentar cortejarla inmediatamente. Si tienes varias cartas de fauna de la noche en la mano, puedes elegir a quién cortejar y guardar las demás para otro turno, tuyo o de otro jugador (ver carta "jugar a tres bandas")

Ejemplo 1:

Te sale un personaje de fauna y te dispones a cortejarlo:

Le puedes pedir a otro jugador que sea tu comparsa, que te ayude a ligar con sus puntos (a cambio de cartas, prendas, favores o lo que decidais) pero si al final te dan calabazas.... tu comparsa pierde dos cartas al azar de su mano o, si no tiene nada en la mano, un objeto pequeño que lleve puesto.

Sobrepasas el nivel que indica la carta de fauna gracias a tus niveles, bonus de atractivos que llevas puestos y/o acciones que sacas de tu mano. Eso significa que te lo ligas, ganas un corazón (o corazones, si lo indica la carta de fauna).

Desliza la carta de fauna que has conquistado bajo tu carta de curro, de manera que se vean los corazones por debajo.



O bien ...

Te dan calabazas por no superar el nivel de la carta de fauna (o porque mientras intentas ligar, los demás te echan cartas de jugarretas y/o acciones) y debes hacer lo que diga la carta en "calabazas".

En el momento en que te dan calabazas, otro jugador puede (si quiere) lanzarse a intentar ligar con el personaje de fauna que te acaba de dar calabazas, obteniendo lo mismo si se lo liga. Si el personaje de fauna sigue dando calabazas, lo puede (si quiere) intentar otro jugador distinto y así hasta agotar los jugadores.

Ejemplo 2:

Te sale una carta de "jugarreta" que puedes usar contra otro jugador cuando quieras.

Ejemplo 3:

Te sale una carta de "Acción". Usala durante un cortejo (tuyo o de otro jugador) y luego descartadla.

FIN DE LA PARTIDA

Hay un jugador que ha alcanzado su meta de conquistas

RECUERDA:

Puedes negociar con los otros jugadores el intercambio de objetos que más os favorezcan incluso fuera de turno .

Máximo 5 cartas en la mano. Al acabar cada turno, los jugadores que tengan cartas de más deben deshacerse de ellas.

Cuando a alguien le dan calabazas, el jugador con menos conquistas arbitra si la prueba impuesta por calabazas se hace correctamente .

AGRADECIMIENTOS

A todos los amigos Frikis, Hipsters, Darks y Perroflautas (bueno, y a los amigos Pijos también).

A esa gente que se encuentra una de madrugada, y que incluso con resaca es imposible de olvidar.