

Reglamento extendido

1. Juego recomendado para 2-10 jugadores.
2. El premio para el ganador se debe de acordar entre los participantes antes de iniciar el juego (se recomienda algo sumamente erótico). También se sugiere pactar un castigo para el perdedor.
3. Se barajan bien las cartas, y cada participante saca una al azar del mazo.
4. Se acomodan alrededor de la mesa de mayor a menor, siendo el AS la mayor. En los casos de empate hacer ronda de desempate.
5. Se barajan las cartas y se reparten 3 boca abajo a cada participante.
6. El jugador que sacó la carta más alta tira la primera carta (la que quiera) y posteriormente sigue el jugador que se encuentre a su derecha (a menos que su primera tirada sea para invertir el sentido).
7. El que tiene el turno siempre debe de tomar primero una carta del mazo y después tirar una carta jugable. La carta que se haya tomado también está en juego (la puede usar). Si no toma carta no puede tirar. Si tirara sin antes haber tomado carta deberá de tomar dos cartas de castigo.
8. El siguiente y subsecuente jugador solo puede tirar una carta del mismo palo (tréboles, diamantes, corazones o picas) o del mismo número/figura que la última carta jugada.
9. Si después de comer no tiene ninguna carta que se pueda jugar, se queda con su carta adicional y pasa el turno al siguiente jugador.
10. Quien DEBE EJECUTAR el reto o la actividad indicada por la carta es el JUGADOR QUE SIGUE EN EL TURNO según el sentido en que se esté jugando en ese momento.
11. Si el jugador al que corresponda la actividad no quiere ejecutar el reto o la actividad que indica la carta deberá recibir un castigo.

12. En caso de que el reto o la actividad implique la participación de otra persona adicional, el jugador que recibe el reto puede seleccionar con cual otro jugador realizarlo (incluyendo al propio tirador de la carta) o bien, lo puede elegir al azar (dado, moneda, etc.).
13. Si el jugador al que escogió para realizar el reto se rehúsa a participar para cumplirlo, ambos realizarán un castigo.
14. Si se terminan las cartas del mazo sin un ganador, seguirá el juego hasta que haya una ronda completa sin que nadie pueda tirar cartas (cerrado).
15. Gana quien use todas sus cartas primero o, en caso de cierre, quien sume menos puntos en las cartas que tiene en la mano (en caso de empate gana quien tenga menos cartas y, si persiste el empate, quien saque al azar la carta más baja del mazo de cartas usadas).
16. Los castigos recomendados son un shot (2 oz.) de tu bebida favorita; retirarse una prenda de ropa de su elección (todos los accesorios y joyería valen por una, al igual que el calzado y calcetines); o tomar dos cartas del mazo.
17. La modalidad de absoluto respeto (castigos solo entre parejas) es válida previo acuerdo entre los participantes.

ADVERTENCIA: No recomendable para parejas celosas.

Ejemplo de la dinámica del juego:

1. Se reúnen a jugar Regina (R), Gael (G), Priscila (P) y Diego (D).
2. Toman una carta al azar del mazo y obtienen: R = 5 corazones (♥), G = 8 picas (♠), P = 8 diamantes (♦), y D = Q tréboles (♣).
3. Toda vez que hubo un empate entre G y P, ellos dos toman nuevamente una carta al azar y obtienen G (A♦) y P (10♠), por lo que G, gana el desempate.
4. Se acomodan alrededor de la mesa de la siguiente forma: Primero D, a su derecha, G, a su derecha P, y a su derecha R.

5. Se reparten sin verse 3 cartas a cada jugador.
6. Las cartas restantes se colocan boca abajo en el centro de la mesa.
7. D empieza el juego: En primer lugar, toma una carta del mazo central, y luego tira un (7♣), que indica: "*Besa con pasión el ombligo de alguien. (15 seg).*"
8. Ese reto corresponde hacerlo a G que está a su derecha.
9. G determina hacerlo con P, y ella acepta, por lo que se cumple con el reto satisfactoriamente y nadie paga castigo.
10. Sigue el turno de G, quien toma una carta del mazo central, y como no tiene ni ♣s ni 7s, pasa el turno al siguiente jugador, quedándose con cuatro cartas en la mano.
11. Sigue el turno de P, quien come una tarjeta, y luego tira el 7♥ que indica: Simula que te masturbas frente a todos (15 seg).
12. Ese reto corresponde hacerlo a R, que está a su derecha, pero ella prefiere no realizar dicha simulación, por lo que debe de pagar un castigo: Ella elige retirarse una prenda de ropa.
13. Sigue el turno de R, quien toma una carta del mazo, y luego tira el 4♥ que indica: Besuquea los pechos o senos de alguien sobre la ropa (15 seg).
14. Ese reto corresponde hacerlo a D, quien está a su derecha, y toda vez que implica una tercera persona, D decide hacerlo con R. Ella está de acuerdo, y realizan el reto por lo que ninguno recibe castigo. (Si R se hubiera negado, ambos tendrían que recibir alguno de los castigos recomendados).
15. Así transcurre el juego hasta que alguien termina con todas sus cartas y se declara ganador, o hasta que el juego se cierra sin que ya nadie pueda tirar cartas.
16. Para saber quién gana y quién pierde en esos casos, se suman los números de cada carta (Joto = 11; Reina = 12; Rey = 13 y As = 14), y quien tenga menos puntos gana y quien tenga más puntos pierde.
17. En caso de un empate en puntos entre dos o más jugadores, gana quien tenga menos cartas, y si el empate persiste, se determina al azar, barajando las cartas y tomando una cada uno de los que estén empatados.