

3-7 | 15 mins

80 CARTAS: 6 UNOS, 5 DOS,
4 TRES Y 3 CUATRO DE CADA
COLOR Y 8 COMODINES

SHAM

EL JUEGO DEL ENGAÑO RÁPIDO

JUGABILIDAD

Objetivo del juego:

El objetivo de este juego, SHAM, es ganar la mayor cantidad posible de cartas marcándose faroles con éxito, descubriendo los faroles de los demás jugadores y siendo el último jugador que quede en cada ronda. A lo largo del juego, cada jugador hará un montón con **las cartas que gane**. Cuando el juego termine, la persona con el mayor número de cartas ganadas será la ganadora.

Preparación:

Las cartas se barajarán y se repartirán 7 a cada jugador, boca abajo. Las cartas restantes se colocarán boca abajo en un montón en el medio para poder cogerlas. Los jugadores podrán ver sus propias cartas, pero deberán mantenerlas en secreto. La persona más joven será la primera en jugar. El juego continuará en el sentido de las agujas del reloj.

Comienzo de la ronda:

La persona que empiece la ronda deberá colocar las cartas que quiera boca abajo delante de ella (si va a mentir, el color o el valor da igual). Dirá el valor total y el color al grupo. Por ejemplo: «Cuatro rojo». Los demás jugadores deberán seguir o afirmar que siguen el color mencionado en lo que quede de ronda.

Continuación de la partida:

el siguiente jugador tendrá tres opciones.

Opción 1: echar sus cartas y afirmar que son del mismo color y que tienen un valor total igual o mayor que las del jugador anterior, ya sea cierto o no. Cabe recordar que cualquier jugador le podrá decir «SHAM» (falso).

Opción 2: «pasar» sin echar ninguna carta, por lo que se quedará sin jugar en la ronda.

Opción 3: si cree que se está mintiendo, decir «SHAM». Solo se podrá decir «SHAM» si aún se está en la ronda. Cuando alguien eche sus cartas o pase, ya no se podrá decir «SHAM» al jugador anterior y su jugada estará a salvo.

Una vez echadas las cartas en su turno, el jugador deberá coger **cartas del montón correspondiente** hasta tener 7 en la mano.

DECIR «SHAM»

Los jugadores podrán echar las cartas que quieran y decir que son unas distintas. Por ejemplo, podrían decir «cuatro rojo» cuando en realidad han echado 1 azul y 2 morado. Cualquier jugador que siga en la ronda podrá decirle «SHAM» a otro jugador que acabe de echar sus cartas. Entonces, ese jugador mostrará al grupo las cartas que haya jugado.

Si el jugador acusado estaba diciendo la verdad, el acusador quedará excluido de la ronda actual. El jugador acusado cogerá una carta al azar de las que el acusador tenga en la mano. Después de verla, podrá decidir si quedarse con la carta en la mano o depositarla en su **montón de cartas ganadas**.

Si el jugador acusado estaba mintiendo, se le excluirá de la ronda actual. El acusador cogerá una carta al azar de las que el mentiroso tenga en la mano. Después de verla, podrá decidir si quedarse con la carta en la mano o depositarla en su **montón de cartas ganadas**.

El siguiente jugador deberá jugar teniendo en cuenta el último valor honesto o no cuestionado, no el valor de un farol descubierta. Si le tocaba el turno al acusador, podrá continuar con su turno.

COMODINES

Se podrá echar un comodín al comienzo de cualquier turno. Resuelve su efecto de inmediato. «Desde la tumba» se juega de otra forma y se puede echar en cualquier momento mientras se esté fuera de una ronda, colocando la carta boca arriba en el montón de las cartas jugadas. Después de usar un comodín, el turno continuará como de costumbre. Los comodines también se aplicarán a los jugadores excluidos. Los poderes que otorgan se detallan a continuación.



Desbordamiento

Todos los jugadores deberán coger cartas hasta tener 9. Nadie podrá volver a coger cartas hasta que tenga menos de 7.



Intercambio de manos

Permite intercambiar las cartas con cualquier jugador.



Para abajo

Permite echar cualquier carta con un valor total inferior al del jugador anterior.



Desde la tumba

Permite decir «SHAM» cuando ya no se está en la ronda. Si se acierta, se podrá volver a entrar en la ronda.

DISPOSICIÓN/TU TURNO

En tu turno, coloca las cartas boca abajo delante de ti indicando qué son.

Luego, coge **cartas del montón correspondiente** hasta tener 7 en la mano.



PILA DE ROBO



PILA DE JUGADO

PILA DE GANANCIAS



FINALIZACIÓN DE LA RONDA

Y el último jugador que quede será quien gane la ronda (los demás jugadores se habrán eliminado o habrán pasado). Dicho jugador cogerá todas las **cartas jugadas** durante esa ronda de los **montones correspondientes** de todos y las colocará en su montón de cartas ganadas.

Para comenzar la siguiente ronda, los jugadores deberán coger cartas hasta tener 7 en la mano. El jugador a la izquierda de quien haya ganado echará las cartas que quiera boca abajo. Este ciclo continuará durante toda la partida.

GANAR EL JUEGO

Cuando ya no queden cartas en el montón del que se cogen, los jugadores tendrán cada vez menos cartas en la mano. El juego terminará cuando solo quede un jugador con cartas en la mano. Estas cartas se descartarán y no se acumularán a las del **montón de cartas ganadas** ni se tendrán en cuenta para la puntuación de los jugadores. Cada jugador contará el número de cartas que tenga en el **montón de cartas ganadas** (no los valores de las cartas). ¡El jugador con el mayor número será el ganador!

ES ¡ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden representar un peligro de asfixia.

100749 (100749) V1



Fizz
creations
fizzcreations.com

6 Commerce Way, Lancing, BN15 8TA, UK
sales@fizzcreations.com
EU Responsible (for authorities only)
eucomply OU, Pärnu mnt 139b-14
11317 Tallinn, Estonia
hello@sucompliancepartner.com
+3375690241
©2026 Fizz Creations Ltd. All rights reserved.