

La parte legal aburrida

El material del juego SERVVD está destinado SOLO PARA FINES DE ENTRETENIMIENTO. No es recomendable que lleves a cabo acciones peligrosas, ilegales o que te hagan sentir incómodo. Tampoco es recomendable que presiones a nadie para hacer algo peligroso o algo con lo que no se sienta cómodo. SERVVD no se hace responsable de las acciones llevadas a cabo por las personas involucradas en el juego. SERVVD no se hace responsable de ningún daño directo, indirecto, accidental, punitivo, o resultante de jugar con SERVVD. Si no se aceptan estos términos, se recomienda que se devuelva el producto.

HASBRO GAMES, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2025 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

euproductcompliance@hasbro.com

Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



1025G3533105

COMPARTIR ES VIVIR.

No hay nada que nos guste más en el planeta Tierra (aparte de los perros) que ver nuestras cartas cobrar vida. ¡No olvidéis etiquetar a @servdcards en vuestras jugadas maestras!

¡Que la suerte os acompañe!

¡CONSEJOS PARA JUGAR!

Eliminad (¡quemad!) las cartas del juego que no sean relevantes para vuestra relación. Por ejemplo, si no tenéis coche, descartad la carta “Chófer privado”.

Aseguraos de que cada un@ tiene la misma cantidad de cartas al inicio del juego.

¿CÓMO DEMONIOS SE GANA?

SERVVD es un juego de estrategia...

Al final, amb@s sabréis quién ha ganado ;-)

@servdcards

@servdcards

SERVVD.

PAREJAS

REGLAS

SERVVD es el divertidísimo juego de cartas para la vida real que convierte situaciones cotidianas entre tú y tu pareja en un juego.

Añade diversión, picardía y estrategia a todo tipo de situaciones, dando a los jugadores poderes que nunca hubieran soñado que tendrían...

...si juegan bien sus cartas.



G3533

PASO UNO

ESTABLECED UN PERIODO DE TIEMPO.

Un mes, tres meses
o incluso un año:
¡depende de vosotr@s!

Jugad tantas cartas como sea
posible durante ese periodo
de tiempo acordado.

@servdcards

PASO DOS

REPARTID LAS DOS BARAJAS.

Quien se quede más cerca
de lamerse el codo se
queda con la baraja
número 1.

Cuando hayáis usado
todas vuestras cartas,
intercambiad las
barajas y... ¡a jugar
otra vez!

BUSCAD EL
ICONO EN LA
ESQUINA INFERIOR
DERECHA.

SERV.D.
**LA
CARTA
CAMBIO
RADICAL.**

ESTA CARTA TE CONCEDE EL
PODER DE VESTIR A TU PAREJA
COMO QUIERAS DURANTE UN DÍA.
VISTELE A LA ÚLTIMA MODA, O
HAZ QUE SALGA POR LA PUERTA
CON EL MODELITO MÁS HORTERA
O RIDÍCULO QUE PUEDAS CREAR.

2

PASO TRES

¡JUGAD VUESTRAS CARTAS!

SERV.D va de espontaneidad
y de jugar las cartas cuando
tu *partner in crime* menos
se lo espere.

¡ELEGID EL MOMENTO ADECUADO!

Jugad vuestras cartas demasiado
rápido, y seréis una presa
fácil el resto del juego (D.E.P.).
Guardadlas demasiado tiempo bajo
la manga, y puede que se acaben las
oportunidades de jugarlas.

Las cartas se pueden jugar una detrás
de otra, pero no pueden anularse
entre sí. Por ejemplo, si tu oponente
juega su carta “Hater de hobbies”,
no podrás jugar tu carta “Hater de
hobbies” para anularla. Sin embargo,
puedes vengarte con la carta “Cambio
radical” y vestir a tu oponente con un
modelito de lo más ridículo para esa
actividad a la que te ha arrastrado.

Por cada carta que juegues, tu pareja
también debe jugar otra carta (si
quiere) antes de que te toque jugar
de nuevo. Esto significa que no
puedes jugar dos cartas a la vez sin
que tu pareja tenga la oportunidad de
responderte. Si tu pareja decide no
jugar una carta, entonces tú puedes
jugar otra.



Si juegas una carta y tu
pareja no coopera (¡buuu!),
podrás eliminar una carta (al
azar) de su baraja (excepto
la carta “Hoy no, Satanás”),
y utilizarla en su contra.
Es decir, el que menos
coopere, menos cartas
tendrá para jugar.

Cada carta
puede jugarse
solo una vez,
incluidas las
cartas en blanco
que podéis
personalizar
y adaptar a
vuestra relación
de pareja.

CARTAS DE CONTRATAQUE

Las cartas que hayan sido
anuladas por la carta “Hoy no,
Satanás” o la carta “Va a ser
que no” se eliminan del juego
y no pueden volver a utilizarse.

