



AMO DIABLILLO

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

1

El juego consiste en hundir la flota del contrincante. Para ello, debe colocar su propia flota de forma estratégica y encontrar y hundir con los disparos la flota contraria.

2

Cada uno de los jugadores dispone de dos cuadrículas que ocultará al otro jugador: en una debe colocar sus barcos y en la otra irá anotando los resultados de los disparos que realiza en cada turno.

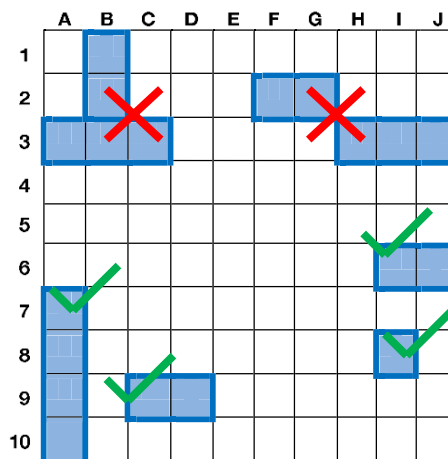
3

Cada jugador debe colocar en uno de los cuadros los siguientes barcos en posición horizontal o vertical:

- 1 barco que ocupa 4 cuadrados.
- 2 barcos de tres cuadros
- 3 barcos de 2 cuadros
- 4 barcos de un solo cuadro

4

Los barcos se tienen que colocar respetando una franja de cuadros en blanco alrededor. Si pueden colocarse junto a los bordes de la cuadrícula, pero sin llegar a pegarse un barco con otro.



5

Cada jugador dispone de un turno de disparo que se irá alternando. Para hacerlo dirá las coordenadas. Por ejemplo “B3”, significa que su disparo corresponde a la casilla que se encuentra en esa coordenada.

Al disparar, el otro jugador comprobará el resultado en su tablero:

6

- Si la casilla está en blanco, responderá “*agua*”.
- Si en la casilla se encuentra parte de un barco responderá “*tocado*”. En ese caso el jugador tiene derecho a un nuevo disparo en el mismo turno.
- Si en la casilla se encuentra un barco de un cuadro o la última parte de un barco ya tocado, responderá “*hundido*” y también tiene derecho a un nuevo disparo.

7

El jugador que dispara anota en su cuadro de disparos los resultados. Si los tiros son “*agua*”, marcará con un punto la cuadrícula; si los disparos son “*tocado*” o “*hundido*”, los puede marcar con una cruz. De esta forma el jugador puede saber las cuadrículas que quedan en blanco y en las que ya ha disparado.

8

Finalmente, gana el/la jugador/a que antes consigue hundir la flota del otro.



INSTRUCCIONES PARA EL BDSM

Ahora vamos a darle un toque picante al juego. Vamos a convertirlo en un juego para el BDSM incluyendo premios y castigos. Por supuesto, totalmente personalizables ambos aspectos dado que cada pareja es distinta y con distintos gustos.

Lo suyo sería hacerlo antes de la sesión y así poder disfrutar de esa sesión de una forma menos habitual. Así se evitan las rutinas que todos sabemos que nos afectan.

Espero que lo disfrutéis y que podáis hacerlo a vuestro gusto.

1

Se puede poner un número limitado de tiradas: 20, 50 o 100 que sería el completo. Tanto los castigos como los premios los podéis personalizar, ya que cada pareja tiene sus gustos.

2

Si el/la jugador/a falla y cae en Agua podrá ser castigado/a. Quedan 80 cuadrados libres en los que son Agua. Cada 4 casillas Agua conllevará un castigo, por ejemplo, un Azote, un latigazo, etc.

3

Premios por tiro acertado (Solo son ejemplos):

- 1 barco que ocupa 4 cuadrados - Fácil - Ataduras, Posturas, Exhibicionismo, etc.
- 2 barcos de tres cuadros - Medio - Pinzas, Cera de velas, Agujas, etc...
- 3 barcos de 2 cuadros - Difícil - Plug o consolador durante x tiempo (sin orgasmo)
- 4 barcos de un solo cuadro - Extremo - Llevarla al Orgasmo

4

Se pueden aplicar en primer lugar los castigos conseguidos y luego aplicar los premios que haya conseguido la persona sumisa. También está aplicarlo al revés, premiarla y luego castigarla.