

REGLAMENTO

**LA
ORDEN
INSÓLITA**

**Un juego de cartas creado por:
Andonella y Mario Sánchez**

LA ORDEN INSÓLITA

Un juego de investigación y sabotaje paranormal



8+



2-5



30 min

Resumen

Cada noche de luna llena se reúne un grupo de investigadores del fenómeno paranormal que compiten por convertirse en el investigador con mayor credibilidad dentro de esta organización secreta, llamada: **La Orden Insólita**.

Tu Misión

Como investigador y miembro de La Orden Insólita, deberás encontrar y reunir evidencias que confirmen los casos paranormales que decidas investigar, antes de que tus colegas saboteen los avances con calumnias que pongan en duda tus hallazgos.



**Cada investigación confirmada
te otorga insignias de credibilidad.**



**Al final de la partida, ganará quien obtenga
más Insignias de Credibilidad.**

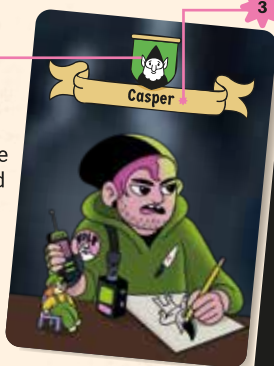
Contenido y elementos del juego

✿ 8 Cartas de Investigador

Representan a los miembros de **La Orden Insólita**

Cada carta muestra:

1
Color e ícono de su especialidad



3
Nombre del personaje



2
En la parte de atrás encontrarás una carta de ayuda para consultar durante la partida.



24 Cartas de Casos Paranormales

Estos son los fenómenos que investigaremos.

Cada carta muestra:

Nombre del Caso Paranormal

4

Coste de evidencias
requeridas para
confirmarlo

1



3

Ícono del grupo
paranormal al
que pertenece

2

Insignias de
Credibilidad
que otorga la
confirmación
del Caso

Se dividen en **cuatro grupos**,
cada uno con un ícono y color representativo:



Criptidos



Fantasmas



Extraterrestres



Criaturas Mágicas

98 Cartas de Archivo

Contiene las Evidencias y Calumnias que utilizaremos en nuestras investigaciones.



Cada carta muestra:

1 Tipo de carta:
Evidencia, Calumnia o Medium



2 Símbolo del valor de la carta



3 Ícono y color del grupo al que pertenece

4 Descripción



Preparación del Juego

- 1 Cada jugador elige una Carta de Investigador; los no elegidos se regresan a la caja.
- 2 Baraja por separado el mazo de Casos Paranormales y el de Archivo y colócalos boca abajo al centro de la mesa.
- 3 Revela cuatro cartas de Casos Paranormales y colócalas boca arriba, al centro y al alcance de todos
- 4 Reparte 5 cartas del mazo de Archivo a cada jugador. Estas son las cartas que tendrás en tu mano.



Desarrollo del juego

Empieza quién haya tenido la experiencia paranormal más reciente. **El turno avanza hacia la izquierda.**

Mantén tus cartas en la mano sin mostrarlas a los demás. **Siempre debes tener 5 cartas en tu mano.** Cada vez que uses o deseches cartas, las repones tomando del mazo de Archivo hasta volver a tener 5 cartas en la mano.

En cada turno puedes ejecutar máximo **dos acciones distintas** entre las disponibles. **No puedes ejecutar la misma acción dos veces en el mismo turno.**

* Abrir una investigación

Usa una carta de Evidencia de tu mano para abrir una investigación del mismo grupo.

La evidencia utilizada debe coincidir, en cualquier orden, con uno de los íconos de coste que el **Caso Paranormal requiere para ser confirmado.**

Toma del centro de la mesa la carta de Caso Paranormal que quieras investigar y colócala en tu área de juego junto con la evidencia usada.

Acciones disponibles:

- * Abrir una investigación
- * Aportar evidencia a una investigación abierta
- * Calumniar a otro investigador (Calumniar te da una acción extra)
- * Cambiar cartas de tu mano
- * Utilizar la Carta de Medium



Debes leer la evidencia aportada en voz alta.

Cada jugador puede tener un máximo de 4 investigaciones abiertas al mismo tiempo.

* Aportar evidencia a una investigación abierta

Puedes aportar **una o más evidencias a una sola investigación que ya esté abierta** en tu área de juego.

Lee la evidencia aportada en voz alta, esta evidencia debe coincidir (sin repetirse) con uno de los íconos de coste que el Caso Paranormal requiere.

Cuando se completen todas las **evidencias requeridas, el caso se confirma**.



(más adelante se explica qué sucede cuando se confirma una investigación)

* Calumniar a otro investigador

Entrega una Calumnia del mismo grupo a la investigación abierta de otro jugador. **Léela en voz alta**.

Esta acción resta la evidencia más reciente a la investigación atacada. **La calumnia y la evidencia atacada van al mazo de descarté**.

El Caso Paranormal puede quedar activo en el área de investigación sin evidencias, pero si recibe otra calumnia, la investigación queda desestimada y el Caso Paranormal regresa al mazo al centro de la mesa.



- **Calumniar otorga una acción extra inmediata.**
- Puedes tomar otra carta de inmediato del mazo de Archivo.
- No puedes enviar más de una calumnia por turno.
- No puedes calumniarte a ti mismo.

* Cambiar cartas de tu mano

Desecha de 1 a 5 cartas de tu mano al mazo de descarte y roba la misma cantidad del mazo de Archivo.

* Utilizar la Carta de Medium

Si en tu mano tienes una carta de Medium, podrás descartarla para ejecutar uno de estos tres efectos, a tu elección:

 **Revisar:** Tienes 5 segundos para examinar el mazo de Archivo. Elige una carta y agrégala a tu mano.

 **Inspeccionar** la mano de otro jugador. Elige una de sus cartas e intercámbiala por una carta de tu mano.

 **Cambiar:** Descarta una de las cuatro cartas de Caso Paranormal reveladas en el centro. Luego, revela una nueva carta del mismo mazo para reemplazarla.

 **Proteger:** Bloquea una Calumnia jugada en tu contra. Descarta la Carta de Medium y la Carta de Calumnia. Después, toma una carta del mazo de Archivo.



Final del turno

Tu turno termina después de ejecutar tus dos acciones y reponer las cartas usadas tomando del mazo de Archivo, hasta volver a tener 5 cartas en mano. Después, el turno pasa al jugador de la izquierda.

Confirmar una investigación



Podrás declarar como confirmada una investigación **cuando logres completar las evidencias del mismo color y símbolo** requeridas por el Caso Paranormal.

No es necesario que las evidencias sean aportadas en un orden en específico.

Confirmar una investigación te otorga las Insignias de Credibilidad indicadas en la carta y se sumarán al final de la partida (ver «Puntuación»).

Agrupas las cartas de esa investigación en tu zona de casos confirmados (**estas cartas no regresan al descarte**) y continúas tu turno; si ya utilizaste tus 2 acciones, pasa el turno al jugador de la izquierda. **La investigación confirmada ya no puede ser calumniada.**

Confirmar una investigación es una consecuencia de aportar evidencias, por eso no cuenta como una acción en tu turno.

Final de la partida

Cuando un jugador confirma 4 investigaciones*, se juega una última ronda y cada uno de los demás jugadores, en el orden habitual, toma un turno más. Cuando el turno vuelve a llegar a quien confirmó la cuarta investigación (que ya no vuelve a jugar), el juego termina y comienza la fase de puntuación.

Con 5 jugadores: Se confirman solo 3 casos para desencadenar el final de la partida.

*o si se terminan los Casos Paranormales del tablero de Casos.

Puntuación

Casos Confirmados:

Se cuentan las Insignias de Credibilidad que haya conseguido cada jugador con sus Casos Paranormales confirmados.

Especialidad del Investigador:

Obtienes una Insignia extra por cada investigación confirmada del mismo grupo que la especialidad de tu personaje.

Puntos Extra:

Si confirmas una investigación de cada grupo, recibirás una Insignia de Credibilidad extra. **Con 5 jugadores** recibirás el punto extra si confirmas 3 investigaciones de un grupo diferente cada una.



Gana quien tenga más Insignias de Credibilidad.

Quien gane se convertirá en el mejor investigador de La Orden Insólita; para desafiarlo tendrás que esperar hasta la próxima noche de luna llena.



Si te quedó alguna duda,
puedes ver aquí el video
sobre cómo jugar.

laordeninsolita.com



Otras reglas

- ✱ **Tomar Cartas:** Esta acción se hace hasta el final del turno. Toma las cartas necesarias del mazo de archivo hasta completar 5 en tu mano. **Cuando envías una calumnia, si puedes tomar la carta de inmediato del mazo de Archivo.**
- ✱ **Renovar Mazo de Archivo:** si el mazo de Archivo se agota, baraja la pila de descarte y colócala como el nuevo mazo de Archivo.
- ✱ **Cartas Jugadas:** no puedes retirar voluntariamente evidencias o Casos Paranormales que ya hayas colocado en tu área de investigación o en tu zona de casos confirmados.
- ✱ **Desempate:** en caso de empate, gana quien tenga más cartas de Casos Paranormales en su zona de casos confirmados. Si el empate continúa, gana quién tenga más Casos Paranormales confirmados de su especialidad.
- ✱ **Con 5 Jugadores:** Se necesitan 3 investigaciones confirmadas por cualquier jugador para desencadenar el final de la partida.

ICONOGRAFÍA



Documento

Representa las evidencias en papel atribuidas al caso.



Evidencia Mágica

Representa una evidencia comodín que podrá remplazar a cualquier otra del mismo color. Si es morada, puede utilizarse con cualquier color.



Fotografía

Representa una evidencia en imagen relacionada con la investigación.



Medium

Es una carta con poderes especiales y tu decides cuál usar.



Testimonio

Representa una evidencia hablada.



Fotografía

Representa una evidencia grabada con actividad paranormal.



Calumnia

Representa el valor de evidencias que le resta una calumnia a una investigación activa.



Grupo Paranormal Universal

Representa a los 4 Grupos Paranormales



Insignia de credibilidad.

Representa el reconocimiento de La Orden.



Miembros de La Orden Insólita



Karly:

Cazafantasmas e influencer del fenómeno paranormal.

Famosa por sus investigaciones en casas abandonadas, aunque un reportaje suyo resultó ser un fraude hace algunos años; desde entonces mantiene un perfil bajo y enfoca sus esfuerzos en el desarrollo de una máquina para hablar con los "no vivos".

Richard:

Fanático de la ciencia ficción y experto en críptidos.

Vive con sus padres y dedica su tiempo libre a investigar casos inexplicables y las teorías de conspiración más retorcidas. Muchos creen que es un fraude pues se ha atrevido a asegurar que la tierra es plana.



Jimmy Miao-San:

Periodista veterana en los medios tradicionales. Jimmy lleva décadas reportando lo inexplicable. Casos que la ciencia no puede desmentir ni confirmar. Ahora dirige su propio medio dedicado a la investigación galáctica y ha creado un centro de medicina energética con presencia en toda Latinoamérica.

Casper:

Duendólogo, tatuador y reportero paranormal. Su medio "Hambre de lo Paranormal" marcó un hito digital al difundir fenómenos extraños en Chernobyl y otras partes del mundo. Actualmente dirige el albergue de duendes "Alberich" en el Estado de Hidalgo.





Maestra Tinoco:

Experta en criaturas mágicas. Un séquito de duendes estudiantes la respalda y le ha ayudado a demostrar varios casos difíciles. Refugiada en una pequeña cabaña en Tepoztlán, utiliza el peyote como puente entre el mundo mágico y nuestra realidad.

Dr. Gary Warren:

Doctor en criminalística paranormal. Afirma ser medio hermano de Ed Warren, aunque él siempre lo negó. La colección de objetos embrujados que tiene en su hacienda es, quizá, la más grande del mundo. Ha sido acusado de falsificar varias piezas, pero nadie ha logrado demostrarlo.



Anónimo:

Se cree que hizo su fortuna como integrante de una famosa banda de punk rock durante la década de los 2000, sin embargo, poco se sabe sobre su vida personal. Sus impresionantes videos lo convirtieron en una figura respetable dentro de la investigación paranormal, especialmente en foros y redes especializadas.

Claudio Sagún:

Escritor y fotógrafo. Durante años ha asombrado al público con sus investigaciones del fenómeno ovni y sus famosísimas fotografías de 1987. La apasionada y acalorada forma en la que defiende sus puntos de vista ante las acusaciones públicas que ha sufrido, le ha dado un fandom grandísimo en internet.



Carlos Trejo

Cazafantasmas, músico y autor de Cañitas. Referente de la investigación paranormal en México y Latinoamérica, con casos estudiados alrededor del mundo.

Créditos

Diseño y desarrollo del Juego:

Andonella y Mario Sánchez

Ilustraciones: **Andonella**

Instructivo: **Mario Sánchez**

Diseño: **Ilustres (Fugitiva y Kevin el Rudo)**

Impresión: **Litografía Gil**

La Orden Insólita ® Todos los derechos reservados

Primera edición, Ciudad de México 2026.

Agradecimientos:

Gracias a nuestras familias y amigos por su apoyo y por su tiempo probando una y otra vez este juego. Cristina Alfaro, Blanca Vargas, Diana Vázquez, Miguel Arsuaga, Roberto Sánchez, Guadalupe Eguíluz, Gualy Alfaro, Patricia y Alberto Montelongo, Sofía Ramírez Marcor, Miguel Arsuaga Alfaro, Silvia Rivera, Carolina Urueta, Andrés Forero, Raúl Zuñiga, Carlos Gil, Levy Domínguez, Abby López, Tamara de Anda, Wookie Williams, Louisiana López, Niña Gertrudis, Pepe Quintana, Lalo Cuervo, Diego Martínez, Lorena Mancilla, Leo The Yellow Meeple, Hurogames, Mi Pequeña Ludoteca, Closet de Juegos, Meepleando Juntos, Dado y Pixel, Doble Turno, Game Nights, Jugador Casual, El gran alquimista, Chuy, Isa, Kevin el Rudo, Fugitiva, Mar Maremoto, Say, al equipo de GAMA, Daniela García, Víctor Mendoza, Rafael Escalante, al jurado del MEGA concurso de desarrollo de juegos 2026 de la MEGA XP, Bef, El Dee, Jozz Ojeda, Chato, Paty Olguín, Tysa, Ángel, La Cúpula YouTube, Pablo Santé, Bordies Games, Fausto Leonora, Oscar Mauricio, Rag Eddy, Diego Sánchez, Día D-Juegos, Wendy, Mora y La Casa Mandarina, Marbella de Afrochingtonas, Indómita, Ulises Rivera, Natalia Vela, Adrian Solorzano, David Romero, Abelardo, Kevin Plesent, Alexis de Aral Games, Cedric Carreon y al equipo de La Mazmorra (Aguascalientes), Alain Guerra, Eliud Huerta, Nostromo Games y al Programa INCUBARTE del Gobierno de Zapopan.



Agradecemos de manera especial el apoyo de quienes nos ayudaron a fondear el proyecto:

Ivan García
Dany Pony
Daniel Núñez
Enrique Mendoza López
Sandy Karime Chuc Santos
Alan Shavdiel Rodríguez Tinajero
Mauricio Labastida Astudillo
Alejandro García
Carolina Urueta
Eloísa Arregui
Cristina Sánchez Rendón
Jocelyn Castañeda Solís
Youko Marian Horiuchi Beltran
Edgar Huitron
SoyJorgiBG
Uriel Ismael Torres Leon
Ruben Palestino
Gustavo Galvan
Tía Gigi
Ruth Pez
Mariana Téllez Ramirez
Winkar Padilla Tello
Ricardo Ivan Hernandez y Chavarria
Jesus Antonio Chavarria Romero
Antonio Ramirez
Rogelio Carbajal
Ximena Gonzalez Sandoval
Pablo Isver García Nava
Catalina Gíadans Cuevas
Luis Francisco Topazio
Emilio Nahum Tostado Cantero
Gus Reyes Gonzalez
Andrés Israel Molina Morales
Iván de Neymet Franco

Angel Rojas
Hazel Sahid Solis Casango
Luis Alejandro Lopez Moreno
Everardo Jaime Garcia
Noemi Angelica Madrigal Reveles
William Serdan
Daniela Navarrete
Elias González Jiménez
Ari Angel
Ana Teresa Luna Brambila
Carlos Alberto Mendoza Gallegos
Lili López
Rodrigo Vega Márquez
Carolina Santos
Alex Rosas
Miguel Ángel García Olea
Andrea Priscila Garcia Piña
Sebastián Morales Molina
Jordan Castro
Mariana Esparza
Erick Jair Torres Camacho
Kevin Téllez
Francisco Meza
Antonio Hurtado y Dagda
Bears Studio
Bruno Rodríguez
Francisco Romero Corpus
Brenda Bautista Ballinas
Brayan Saul Lara Hernandez
José Luis Lara
Ramon Olivares
Christian Arturo Calderón Vázquez
Samir Martinez Lechuga
Eric Prado Estrada

Eduardo Sierra Yescas
Jorge Pablo Martínez Sánchez
Eric Cristian Morales Guarneros
Raymundo Sabido Gallegos
Olimpia Alvarado
Juan Carlos Gofil mendoza
Plaqueta
Yatzhiri Sánchez Cruz
Guadalupe Noemi Vazquez
Blanca Vargas
Sofía Rijoas Paz
Joel Diaz
Dulce María Arreguin Campa
Juan Gerardo Chavez Tavera
Diego Sanchez
Hugo Avreimly Lago Vázquez
Frida Anduiza Rojo
Carlos Alberto Rodriguez Flores
Eduardo Vladimir Pérez Acosta
Leonardo Luna Contla
Edgar Bello Basurto
María José Canto Ramirez
Marco Antonio Téllez Colín
Jaqueline Zavala Rosas
Emilio Martínez Limón
Ricardo Perez Moreno
Luis Carlos Viezcas Payan
Ivan Villegas
Levi Emmanuel Domínguez Miguel
Abigail Lopez Lagunas
Mariana Motta
Alexis Manuel Navarro
María José García Padilla
Miguel Madrid

