

HANGRY DOGS

Es un juego de cartas en el que los jugadores compiten para conseguir trozos de pizza por valor de 50 puntos. Para ello contarás con un ejército de perros con las habilidades más divertidas, además de los Sabuesos del Caos y los Mapaches Místicos. Pero ten cuidado con los trucos y reacciones de los demás jugadores y no olvides usar los ingredientes con prudencia.

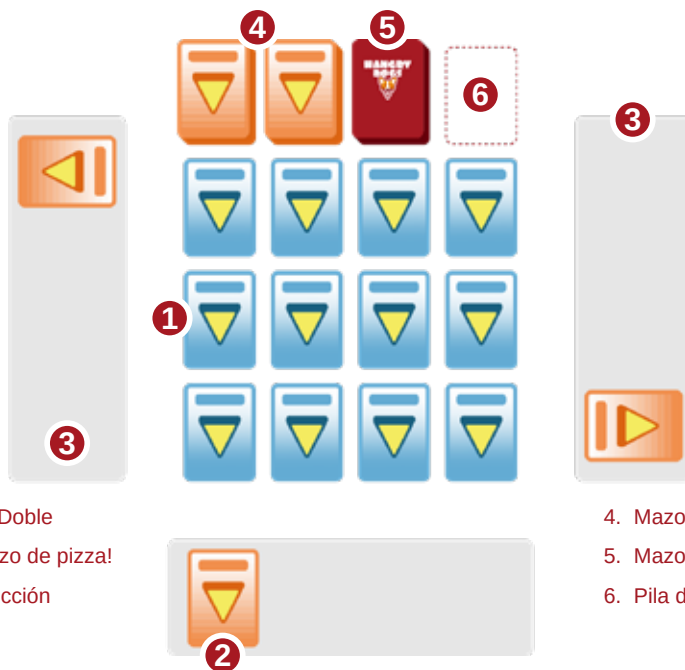
CONTENIDO

- 24 (12x2) cartas pizza normal
- 12 cartas pizza doble
- 60 (30x2) familias de perros
- 6 Sabuesos del Caos
- 6 Mapaches Místicos
- 16 (8x2) Cartas de reacción
- 8 Modificadores:
 - 4 mejoras
 - 4 rebajas

INICIO

- (1) Coloca las 12 cartas de Pizza Doble boca arriba, al alcance de todos los jugadores
- (2) Baraja el mazo de Pizza Normal y reparte una carta a cada jugador. Todos los jugadores deben colocar esta carta de pizza boca arriba en su área de colección (3)
- (4) Divide en dos el mazo de pizzas restante y deja esos dos mini mazos boca arriba al alcance de todos los jugadores
- (5) Baraja el mazo principal y reparte seis cartas a cada jugador, luego ponlo boca abajo al alcance de todos los jugadores.

¡Ah! ¡Casi lo olvidamos! Empieza a jugar el jugador que no haya comido pizza durante más tiempo.



1. Cartas Pizza Doble
2. ¡Tu primer trozo de pizza!
3. Areas de colección

4. Mazos de pizza normal
5. Mazo general
6. Pila de descartes

TU TURNO

- El juego se juega en varias rondas.
- En cada ronda, los jugadores juegan sus cartas por turnos y cogen cartas del mazo al acabar su turno.
- Puedes hacer dos tipos de movimientos durante tu turno: **robar pizza y/o realizar trucos**.
- Si planeas hacer ambas cosas, siempre debes empezar por robar pizza.

1. Robar pizza

La pizza es deliciosa y vale puntos. Cuantos más trozos de pizza haya en tu colección, más cerca estarás de ganar: ¡necesitas al menos 50 puntos de pizza!

Puedes robar pizza de la mesa o de cualquier otro jugador.

Sólo puedes robar una porción por turno, a menos que hagas un truco que te permita robar más.

Los intentos de robo pueden ser detenidos en cualquier momento por cualquier jugador. Si tu intento de robo tiene éxito, añade el trozo de pizza a tu colección.

- **Para robar un trozo de pizza normal** puedes usar cualquiera de estas cartas

Un perro de cualquier raza



Un Sabueso del Caos



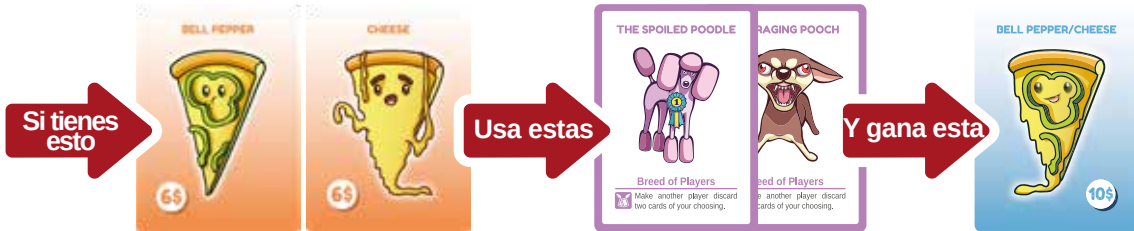
Un Mapache Místico



Recuerda: Esto se aplica también a todas las pizzas rebajadas.

- Para robar un porción de pizza doble juega una de estas cartas o combinaciones de cartas:

- dos perros diferentes de la misma familia, pero solo si los dos ingredientes de la pizza doble que quieres robar ya están entre los trozos de pizza normal de tu colección. Por ejemplo:



- O también puedes conseguir tu pizza doble jugando cualquiera de estas:

Una pareja de perros gemelos



Un Sabueso del Caos



Un Mapache Místico



! **Recuerda:** Esto también se aplica a todas las pizzas normales mejoradas. Las pizzas dobles mejoradas no pueden ser robadas.

2. Hacer trucos







Los trucos te ayudan a conseguir más pizza, más deprisa y a poner las cosas un poco más difíciles a los demás jugadores.

Sólo puedes realizar un truco por turno, a menos que juegues una carta de la **Familia de los Pillos**, que te permitirá realizar trucos extra. Sólo puedes usar una carta de **Pillos** una vez por turno.

Los intentos de llevar a cabo un truco pueden ser parados en cualquier momento por cualquier jugador.

Hay tres clases de trucos: **Trucos de Familias** y **Trucos del Caos**, que los hacen perros, y **Modificadores**, que se juegan directamente sobre la porción de pizza que elijas.

- **Los Trucos de Familias** pueden ser realizados por cualquier perro de cualquier familia. Cada familia puede hacer un truco, tiene su propio color y placa particular, y está compuesta por cinco pares de perros gemelos.

	Glotonos: roba una porción extra de pizza durante tu turno usando esta carta.
	Pillos: haz dos trucos extra durante tu turno usando dos cartas adicionales.
	Dietistas: evita que otro jugador utilice cualquier perro para robar pizza durante su turno*.
	Aguafiestas: impide que otro jugador utilice cualquier perro para hacer trucos durante su turno*.
	Tahúres: sin mirar, escoge dos cartas de la mano de otro jugador y ponlas boca abajo sobre el mazo principal.
	Brókers: retira una carta modificadora de tu elección y colócala en cualquier trozo de pizza que quieras (tuya o de otra persona)



* La mayoría de los trucos tienen un efecto instantáneo, pero los trucos de los **Dietistas** y los **Aguafiestas** sólo serán efectivos durante el turno del jugador al que se dirigen. Por lo tanto, el jugador que ha recibido el ataque deja la carta en su área de roelección; podrá descartarla cuando termine su turno. No se puede usar más de un Dietista y un Aguafiestas contra el mismo jugador en cada ronda.

- **Los Trucos del Caos** solo pueden ser realizados por los **Sabuesos del Caos**. Estos trucos, como los perros que los realizan, son extremadamente poderosos y raros; úsalos sabiamente.



Cumpleañero:

roba hasta dos trozos de pizza de cualquier tipo del jugador o jugadores de tu elección*.



Destructor:

retira tantas cartas modificadoras como quieras y redistribúyelas a tu gusto*.



Cerbero:

coloca esta carta encima de la porción de pizza de otro jugador para hacerla completamente inútil. Una vez jugada con éxito, esta carta no puede ser retirada o anulada.



Líder de la Manada:

todos los jugadores deben enviar todos los modificadores a la pila de descartes. Después de un recuento de puntos, todos los jugadores, excepto el que tenga menos puntos, deben descartar pizzas de su colección hasta que todos tengan tantos puntos (o menos) como el jugador que menos tenga. La pizza descartada vuelve a la mesa*.



Hada Perrina:

colócala junto a la colección de pizzas de otro jugador para hechizarla y convertirla temporalmente en un montón de peluches. Se hace así:

- Todas las cartas de pizza afectadas deben ser volteadas y los modificadores (si los hay) enviados a la pila de descartes. Ya no son porciones de pizza, sino peluches.
- El juego se reanuda; sin embargo, los intentos de robar peluches no pueden ser detenidos de ninguna manera. Si robas un peluche, volverá a ser una pizza en cuanto lo agregues a tu colección.
- El destinatario de este truco puede deshacer gradualmente el hechizo y recuperar su pizza volteando un peluche por turno (ten en cuenta que cada turno cuenta).
- Una vez que todas las cartas hechizadas hayan vuelto a ser pizzas, el jugador afectado puede enviar al Hada Perrina a la pila de descartes.



Cachorro de acogida:



esta carta se explica mejor en la sección de cartas de reacción y Mapaches Místicos

por aquí



* Las cartas de **Cumpleañero**, **Destructor** y **Líder de la Manada** pueden afectar a más de un jugador simultáneamente. En este caso cada jugador afectado debe defenderse del ataque individualmente.

- **Los Modificadores** son toppings especiales que alteran el valor de los trozos de pizza. Coloca una carta modificadora sobre cualquier trozo de pizza, tuyo o de cualquier otro, para aumentar o disminuir su valor en un 50%. Se juegan como trucos y solo puedes usar un modificador por cada trozo de pizza.

	Pizza Normal: 6 puntos	Pizza Doble: 10 puntos
	+3 puntos Total: 9 puntos Se roba como una pizza doble, pierde la mejora	+5 puntos Total: 15 puntos No puedes tocar esta pizza ¡Se siente!
	-3 puntos Total: 3 puntos	-5 puntos Total: 5 puntos
	Se roba como pizza normal. Se mantiene la rebaja.	



Si no puedes o no quieres hacer ninguno de estos movimientos durante tu turno, puedes pasar o descartar hasta tres cartas y dejarlas boca abajo en la parte superior del mazo principal.

Cartas de Reacción y Mapaches Místicos

El robo de pizza y los intentos de hacer trucos pueden ser detenidos en cualquier momento por cualquier jugador con cartas de reacción y Mapaches Místicos que tienen un efecto inmediato:

- **¡No Tan Rápido!** estas cartas detienen las acciones de la mayoría de los perros pero no las de los sabuesos del caos. Estas cartas no pueden ser detenidas y pueden ser jugadas en cualquier momento.
- **Los Mapaches Místicos** detienen las acciones de cualquier perro -excepto el Cachorro de Acogida- y los otros Mapaches Místicos. Cuando se juega como una carta de reacción, un Mapache Místico sólo puede ser detenido por el Cachorro de Acogida y puede ser jugado en cualquier momento.
- **El Cachorro de acogida** es un tipo especial de carta de reacción que sólo puede ser jugada en reacción a un Mapache Místico. Esta carta te permitirá detener las acciones de un Mapache Místico y guardártelo para ti. Esta carta no puede ser detenida y puede ser jugada cada vez que alguien juega un Mapache Místico. El problema es que solo hay uno en toda la baraja.

3. Coger cartas

- Cuando termines tu turno, envía todas las cartas usadas / inactivas a la pila de descartes.
- Coge cartas de del mazo principal hasta tener seis en tu mano.
- No puedes tener más de 6 cartas en tu mano en ningún momento.
- Sólo puedes coger cartas para completar tu mano al final de tu turno.

VICTORIA

En el momento en que tengas al menos **50 puntos de pizza** en tu poder, incluyendo mejoras y rebajas (si las tienes)... ¡Felicidades, has ganado!



(Otra posibilidad: Si el mazo principal se agota antes de que alguien haga 50 puntos, el jugador con más puntos gana.)