¡CAOS CANINO!

REGLAS DE JUEGO



OBJETIVO DEL JUEGO

En **¡CAOS CANINO!** cada jugador lidera una manada de perros del barrio.

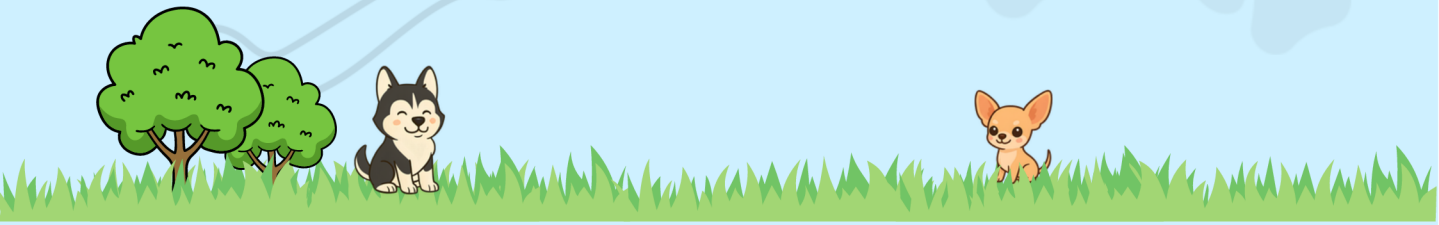
El objetivo del juego es convertirte en el jugador con más puntos al final de la partida. Para lograrlo, en cada turno, rescatarás perros y los equiparás con distintos objetos que te permitirán conseguir puntos...

¡Pero no te olvides de atacar a tus rivales!

Cuando un jugador termine su turno con 20 puntos o más, o alguien robe la última carta del mazo de acción, el resto de jugadores jugará un último turno para que todos tengan las mismas oportunidades.

Después, la partida termina y se cuentan los puntos.

Prepárate para un barrio lleno de ladridos, robos descarados y perros que hoy son tuyos... pero mañana no sabes. **Si nadie se queja, algo estás haciendo mal.**



COMPONENTES

Los mazos se distinguen por el color del dorso.



*Perros de Raza - **20 Cartas***

*Perros del Barrio - **43 Cartas***



*Cartas de Ayuda - **8 Cartas***





*Cartas de Acción - **88 Cartas***



*Cartas de Evento global - **12 Cartas***



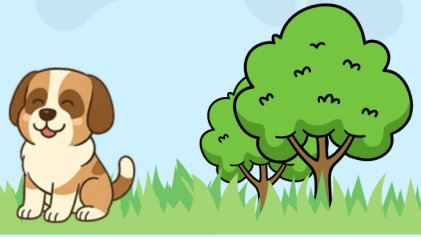
*Fichas de Pienso - **72 fichas***

PREPARACIÓN

1. Separa los **cuatro mazos**: Perros de Raza, Perros del Barrio, Cartas de Acción y Eventos Globales. Se distinguen por el color del dorso. Baraja cada uno por separado.
2. Monta el barrio: coloca 4 Perros de Barrio boca arriba y 2 Perros de Raza boca abajo. Nadie puede mirar los Perros de Raza del barrio hasta rescatarlos.
3. Deja todas las **fichas de pienso** en el centro de la mesa, al alcance de todos.
4. Cada jugador recibe 4 cartas de acción y 1 Perro de Raza al azar. Ese perro empieza dormido: colócalo boca abajo delante de ti. Solo tú puedes mirarlo.
5. Elegid al **Alcalde**: el último jugador que haya acariciado a un perro. Él empieza la partida y partir de él se siguen los turnos en el sentido de las agujas del reloj.

IMPORTANTE

> Una ronda es una vuelta completa de turnos. Al empezar cada ronda, el **Alcalde** revela **1 Evento Global**, que dura toda la ronda. Cuando se agotan los 12, se sigue jugando sin eventos hasta el final.



EJEMPLO VISUAL



Mazo de Cartas de Acción



Mazo de Perros de Barrio



Mazo de Perros de Raza



Mazo de Eventos Globales

Coloca 4 Perros de Barrio boca arriba:



Y 2 Perros de Raza boca abajo:





Podéis usar la caja como reserva de pienso.

ESTRUCTURA DEL TURNO

En ¡CAOS CANINO! cada turno seguirá el siguiente orden:

FASE 0 **Eventos Globales**

Si es el turno del **Alcalde**, revela una carta de Evento Global. Su efecto dura toda la ronda, hasta que vuelva a ser su turno.

FASE 1 **Abastecimiento**

Roba **2 Cartas de Acción,** después, coge **4 Fichas de pienso** de la reserva.

FASE 2 **Acciones**

¡Empieza el jaleo! En Caos Canino no hay límite de acciones por turno... Siempre que puedas pagarlas. Cada acción tiene un coste asociado, a continuación se detalla las acciones que podrás hacer:

- Jugar cartas de tu mano. Cada carta cuesta lo que indica (casi todas, 1 ficha de pienso). 

- Despertar un Perro de Raza dormido. Cuesta 3 fichas de pienso. 

- Usar la habilidad de un Perro de Raza despierto, una vez por turno. Su coste aparece en la carta (algunas son gratis). SEGÚN PERRO

ESTRUCTURA DEL TURNO

Fase 3 Rescate

En esta fase puedes rescatar perros del barrio. Elige **UNA** de estas opciones:

- Rescatar 1 de los 2 Perros de Raza del barrio (sin saber cuál es) usando una Carta de Llave.
- Rescatar hasta 2 Perros de Barrio, pagando el coste de cada uno.
- No rescatar ningún perro (por ejemplo, si no tienes pienso o prefieres guardarlo para el siguiente turno).

Fase 4 Limpieza

En esta fase ajustas las cartas de tu mano:

- ¿Más de **6** Cartas en mano? Descarta las que tu quieras hasta quedarte con 6.
- ¿Menos de **2**? Roba hasta tener 2.

IMPORTANTE: Por último, repón el barrio: debe haber siempre 4 Perros de Barrio boca arriba y 2 Perros de Raza boca abajo.



¡Ojo! Si tienes una Caca, no podrás rescatar en tu Fase 3.

FINAL DE PARTIDA

¡El rey del barrio!
Quien más puntos reuna
se corona campeón



El final de la partida se **activa** cuando un jugador termina su turno con **20 puntos o más**, o cuando roba la **última carta** del mazo de acción.
A partir de ese momento, el resto de jugadores juega un **último turno**. Cuando le tocaría de nuevo al jugador que activó el final, la partida termina y se cuentan los puntos. Gana el jugador con más puntos.

Opcional: Si se agota el mazo de acción y queréis alargar la partida, barajad los descartes para formar un mazo nuevo. En ese caso, el final solo se activa cuando un jugador llega a 20 puntos.

En caso de Empate:

1. Gana el jugador con más Perros de Raza despiertos.
2. Si el empate continúa, gana el jugador con más fichas de pienso.
3. Si sigue el empate, la victoria es compartida.







TIPOS DE PERRO

Los Perros de Barrio pueden ser **Callejeros** o **Domésticos**. Los Perros de Raza van aparte y son los más valiosos. Cada perro que rescates te dará puntos, y algunos también recompensas o habilidades especiales.



Para rescatar un <u>perro callejero</u> hace falta **1 ficha de pienso**. Al rescatarlo, colócalo delante de ti: te da **1 punto** mientras esté en tu manada. Así que cuídalo bien.



Para rescatar un perro doméstico hacen falta **3 fichas de pienso**. Al rescatarlo, colócalo delante de ti: te da **3 puntos** mientras esté en tu manada. Además, como recompensa, robas 1 carta del mazo de acción.



Para rescatar un Perro de Raza hace falta una **Carta de Llave**. Al rescatarlo, colócalo boca abajo delante de ti: empieza dormido y no da puntos hasta que lo despiertes. Despierto, te da **5 puntos** y una habilidad especial que puedes usar una vez por turno.



PERROS DE RAZA

Todo perro de raza tiene dos estados: **Dormido** o **Despierto**. Cuando lo rescatas, empieza boca abajo, es decir, dormido.



Dormido (Boca Abajo):

En este estado **NO** da puntos ni puedes usar su habilidad. Solo tú sabes que perro es.



Despierto (Boca Arriba):



En este estado **SI** da **+5 puntos,** y puedes usar su habilidad una vez por turno, pagando su coste si tuviera.

Despertar un Perro de Raza es una **acción** de la Fase 2 y cuesta 3 fichas de pienso.

Cada raza es única y tiene una habilidad diferente, así que lee bien lo que es capaz de hacer tu perro.

CARTAS DE ACCIÓN

Con lo que has aprendido hasta ahora, ya puedes empezar a jugar. Aquí encontrarás la explicación de cada carta.



Carta de Caca

Coste x1

Entrégasela a un rival: este no podrá rescatar perros en su siguiente turno.

Después del turno sin rescatar, descarta la carta. Un jugador no puede tener más de una Caca a la vez.



Carta de Mordisco

Sin coste

Anula un ataque dirigido a ti. Puedes jugarla en el turno de otro jugador. También puedes usarla para anular un Mordisco que un rival juegue contra tu ataque.



Carta de Llave

Sin coste

Sirve **exclusivamente** para rescatar un Perro de Raza. Solo puede usarse durante la **fase de Rescate**.



CARTAS DE ATAQUE

Las cartas de ataque sirven para molestar, bloquear o robar a otros jugadores. Recuerda que cualquier ataque puede anularse con un Mordisco.



Carta de Pulgas

COSTE x1

Colócala sobre un perro rival: ese perro no suma puntos mientras tenga Pulgas, pero sí puede usar su habilidad. Para descartar las Pulgas y curar al perro se le podrá equipar un Collar Antiparásitos. No puede usarse contra perros que ya tengan un Collar Antiparásitos.



Carta de Guardia

COSTE x1

Colócala sobre un perro rival: ese perro queda totalmente bloqueado mientras tenga el Guardia (ni suma puntos ni puede usar su habilidad). Para descartar el Guardia y liberar al perro se le podrá equipar un Microchip. No puede usarse contra perros que ya tengan un Microchip.



Carta de Hueso

COSTE x1

Juégala para robar un perro de barrio a un rival. El perro robado pasa a ti con todo lo que tenga encima: objetos, Pulgas o Guardia. No puede usarse contra perros que tengan una Pelota equipada.



CARTAS DE DEFENSA

Las cartas de defensa sirven para proteger a tus perros de las cartas de ataque de otros jugadores.



Carta de Collar Antiparásitos

Coste x1

Equípala a un perro para hacerlo inmune a las Pulgas (si ya las tenía, se descartan). Otorga +1 punto. Cada perro solo puede llevar un Collar.



Carta de Microchip

Coste x1

Equípala a un perro para hacerlo inmune a los Guardias (si ya tenía uno, se descarta) y a los intercambios de Bernie (ver Preguntas frecuentes). Otorga +1 punto. Cada perro solo puede llevar un Microchip.



Carta de Pelota

Coste x1

Equípala a un perro para hacerlo inmune a los Huesos. Otorga +1 punto. Puedes equipar varias Pelotas al mismo perro, y cada una suma +1 punto.

Fíjate: cada carta de defensa comparte color con la carta de ataque cuyo efecto bloquea.



Preguntas frecuentes

Si me roban un perro con un Hueso, ¿qué pasa con lo que tiene encima?

Se va todo con el perro, sea bueno o malo (Collares, Microchips, Pulgas, Guardias...). Recuerda que un perro con Pelota no se puede robar.

¿Puedo despertar a un Perro de Raza en el mismo turno en que lo rescato?

No. Los perros se despiertan en la Fase 2 y se rescatan en la Fase 3, así que tendrás que esperar a tu siguiente turno.

¿Puedo tener más de 6 cartas durante mi turno?

Sí, en la Fase de Acciones no hay límite. El máximo de 6 solo se comprueba en la Fase de Limpieza, al final del turno: si tienes más, descarta hasta quedarte con 6.

¿Qué son los Eventos Globales y cuándo ocurren?

Son cartas que cambian la partida y añaden aún más caos. Al empezar cada ronda, el Alcalde revela uno nuevo, que sustituye al anterior. Cuando se agotan las 12 cartas de evento, se juega sin eventos hasta el final.

¿Cómo protege el Microchip frente a los intercambios?

Bernie, un Perro de Raza muy astuto, puede cambiar un perro de barrio tuyo por uno de un rival. Si el perro rival lleva Microchip, el intercambio no se puede hacer.



Preguntas frecuentes

¿Hay un límite de Fichas de Pienso que pueda acumular?

¡Para nada! Puedes amasar una montaña de pienso en tu reserva. Pero mucho ojo, que en este barrio las cosas cambian rápido...

¿Cómo funcionan las protecciones de Salchichón y Oddie?

Salchichón te permite colocar debajo de su carta a uno de tus perros: los dos quedan inmunes a las Pulgas (si alguno las tenía, se descartan). Oddie funciona igual, pero con los Guardias. Solo puedes hacerlo una vez: no puedes cambiar de perro protegido durante la partida, a no ser que te lo roben.

¿Puedo equipar objetos o lanzar ataques a un Perro de Raza dormido?

¡Claro que sí! Una vez rescatado, al perro se le pueden equipar objetos y se le puede atacar, aunque esté dormido. Si su dueño lo despierta después, lo hará con todo lo que tenga encima, lo bueno y lo malo.

Cuando Bernie intercambia perros, ¿se van con sus objetos?

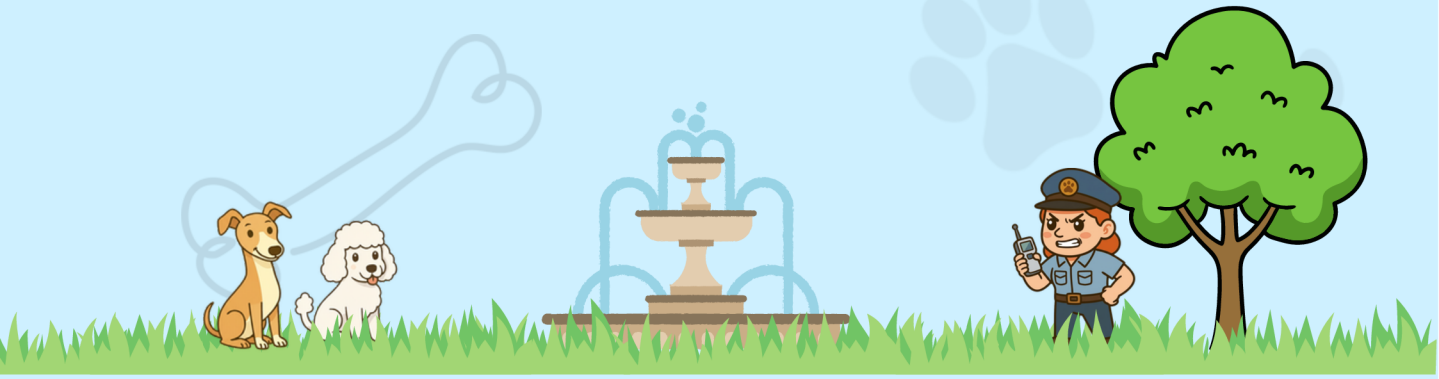
Sí, cada perro se va con todo lo que tenga: objetos, Pulgas o Guardia. Así que puedes aprovechar para librarte de un perro con Pulgas o un Guardia... ¡y quedarte con uno bien equipado!



¡MODOS EXTRA!

¿Ya domináis las calles? ¿Vuestra manada se sabe todas las mañas y queréis probar algo nuevo? En ¡CAOS CANINO! las reglas están para morderlas. Aquí os dejamos varios modos de juego alternativos para que las partidas tengan un sabor diferente. ¡Elegid el que mejor se adapte a vuestro grupo!

AVISO PARA NAVEGANTES: Cualquier regla mecánica que no se mencione específicamente en estos apartados funciona exactamente igual que en el juego base.



MODO CACHORROS

Ideal para una ***partida rápida***. Aquí la **acción vuela** y los perros de raza entran pisando fuerte.

Jugadores: 2 a 8 jugadores.
Objetivo: Alcanzar 20 puntos.

REGLAS DIFERENTES AL MODO NORMAL

- En este modo **Jugar Cartas de Acción** desde tu mano pasa a ser **totalmente gratis**. ¡Puedes vaciar tu mano en un solo turno! **El pienso** de tu reserva **solo sirve para rescatar perros.**

- Los **Perros de Raza** entran **directamente Despiertos** (boca arriba) al ser rescatados. No tienes que gastar 3 fichas de pienso para activarlos y su habilidad es gratuita desde que se rescatan hasta el final de la partida.

MODO ALIADOS

La forma definitiva de montar una batalla campal en el barrio. Perfecto para **grupos** donde la **estrategia conjunta y el faroleo** son la clave.

Jugadores: 4 a 8 jugadores (Equipos de 2 personas sentadas juntas).
Objetivo: Alcanzar 30 puntos por equipo.

REGLAS DIFERENTES AL MODO NORMAL

- **Zona compartida:** Cada equipo comparte su zona de juego. Los perros que rescatéis se colocan en una zona común y suman puntos para los dos. Además, compartís una única Reserva de Comida.
- **Abastecimiento extra:** Como sois dos bocas que alimentar, en la Fase de Abastecimiento el equipo recoge **6 Fichas de Pienso** en lugar de las 4 habituales.
- **Secretos de estado:** Cada jugador roba y mantiene su propia mano de cartas en secreto. No podéis enseñaros las cartas, pero podéis hablar, debatir la estrategia y dar pistas para despistar al rival.
- **Turno sincronizado:** ¡Jugáis a la vez! Durante la Fase de Acciones, decidís juntos cómo gastar el pienso de vuestra reserva compartida para optimizar ataques y rescates.

MODO FURGONETA SE ACERCA

Se acabaron las peleas entre vecinos. **¡La perrera municipal viene de camino!** Una carrera contrarreloj **contra el propio juego**.

Jugadores: 2 a 8 jugadores.
Objetivo: Conseguir la meta de puntos según cuántos seáis:

- 2 a 3 Jugadores: 30 puntos
- 4 a 6 Jugadores: 40 puntos
- 6 a 8 Jugadores: 55 puntos

REGLAS DIFERENTES AL MODO NORMAL

- **El Reloj del Miedo:** Antes de empezar, buscad el Evento **"La Furgoneta Municipal".** Barajad el resto del mazo de Eventos y colocad la Furgoneta al **fondo** del mazo. **Si reveláis** esa última carta antes de alcanzar la meta... **¡Perdéis todos!** En este modo, no se barajan los descartes al quedarse sin cartas.
- **Mercado Negro:** Puedes gastar **1 Ficha de Pienso** en tu turno para regalar 1 carta de tu mano o 1 Pienso a cualquier compañero que lo necesite.

MODO FURGONETA SE ACERCA

Autosabotaje Obligatorio: Al no haber rivales, si robas cartas de ataque, **sufres las consecuencias** sin poder robar cartas extra para compensarlo. **¡Te fastidias con lo que toca!**

- **Efecto Caca:** Te prohíbe rescatar este mismo turno. Si robas dos Cacas, ambas se gastan en bloquearte en el turno actual.
- **Efecto Hueso:** ¡Distrae a uno de tus perros! Debes descartar obligatoriamente a uno de tus Perros del Barrio.
- **Efecto Guardia:** Se lo colocas primero a tu Perro de Raza. Si ya está bloqueado, se lo pones al siguiente perro tuyo que otorgue más puntos.
- **Efecto Pulgas:** Se lo colocas primero a tu Perro de Raza. Si ya tiene pulgas, se las pones al siguiente perro tuyo que otorgue más puntos.

MODO REY DE LA ACERA

El barrio se ha vuelto **hostil**. La **comida escasea** y solo **el más fuerte sobrevive.** Agresividad pura, **los puntos ya no importan**.

Jugadores: 3 a 8 jugadores.
Objetivo: Ser el último jugador con al menos un perro vivo en su zona.

REGLAS DIFERENTES AL MODO NORMAL

- **Cada jugador** empieza con **3 Perros** ya en su zona (1 de Raza al azar dormido + 2 del Barrio al azar) **y 3 Fichas de Pienso**.
- **El Hambre Aprieta:** Al inicio de tu turno, debes pagar 1 Ficha de Pienso a la reserva general. Si no tienes o no quieres pagar, debes sacrificar a uno de tus perros enviándolo al descarte.
- **Ataques Letales:** ¡En este modo no hay piedad! Si un rival le lanza unas cartas de Pulgas o un Guardia a uno de tus perros **(que no esté protegido frente a ello)**, lo mandarán directamente a la pila de descartes, **¡pero cuidado!** Porque también recuperarás su equipamiento.

MODO REY DE LA ACERA

- **Escudos de Chatarra:** Las cartas de equipo (Collares, Pelotas, Chips) funcionan como **"Vidas extra"**. Si un rival te ataca con una carta letal (Hueso, Pulgas, Guardia) o no puedes pagar el Pienso del hambre, puedes descartar uno de esos objetos ya equipados para salvar al perro.
- **Muerte Súbita:** Si te quedas sin perros en tu zona en cualquier momento, **estás eliminado.**