



## PREPARACIÓN

1. Baraja **todas las cartas Picantes** (negras) y reparte **6 cartas** a cada jugador; esa será su mano.
2. Forma el mazo de Robo con las cartas Picantes restantes.



3. Pon la **carta del Fin del Mundo** (verde azulada) en vertical al lado del mazo de Robo. A continuación, introdúcela en el mazo a la altura aproximada que se indica en la carta según la cantidad de jugadores.



Carta del Fin del Mundo



Cantidades de jugadores en la carta del Fin del Mundo



Mazo de Robo



Cartas Trofeo



Pila Picante

4. Coloca las **3 cartas Trofeo** (blancas) al lado del mazo de Robo.
5. Para una partida estándar, deja a un lado las **cartas de Condimento** (rojas), ya que no se usarán durante la partida.
6. El jugador más joven comienza con el primer turno.



Cartas de Condimento

## CÓMO SE JUEGA

El juego avanza en sentido horario hasta que se desafíe una carta. Puedes **jugar una carta Picante** o **pasar**. Los jugadores juegan sus cartas en la parte superior de la pila Picante y comienzan una nueva pila Picante después de cada desafío.

### ☑ JUGAR UNA CARTA ☑

Juega 1 carta de tu mano bocabajo en la pila Picante y di en alto su número y su tipo de especia.

**Nota:** lo que digas puede ser verdad, pero no tiene por qué serlo.

- **Primera carta de cada pila Picante:** di en alto 1, 2 o 3 de un tipo de especia de tu elección.

**Ejemplo:** «2 chile».

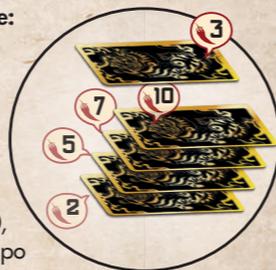
- **Cartas jugadas encima:** el número que digas en alto debe ser superior y del mismo tipo de especia. Después de que se diga el 10, debe decirse 1, 2 o 3 del mismo tipo de especia.

**Nota:** si la especia o el número que digas en alto no es válido (por ejemplo, te equivocas de especia), debes coger de nuevo la carta y pasar.

### ☑ PASAR ☑

En lugar de jugar una carta, un jugador puede decir «paso» y robar 1 carta del mazo de Robo. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

☑ **La curiosidad mató al gato** ☑  
¡No mires las cartas que se encuentran bocabajo!  
(Penalización: roba 1 carta y añádela a tu mano).



### ☑ DESAFIAR UNA CARTA ☑

La primera carta de la parte superior de una pila Picante **siempre** se puede desafiar. Si alguien pasa, se puede desafiar al jugador que pusiera la última carta.

**Cualquier jugador** puede comenzar un desafío poniendo la zarpa sobre la pila Picante y diciendo el **número equivocado** o la **especia equivocada**.

**Ejemplo:** «9 chile».

«No es chile».

**Nota:** si revelas la carta sin decir en alto el número o la especia, pierdes el desafío de inmediato.



### ☑ Comodines ☑



Los comodines pueden ser de número o de especia, pero si el atributo que se desafía no es el atributo comodín (número o especia), siempre se considera incorrecto.

### Resolver un desafío:

Revela la primera carta de la parte superior de la pila Picante. Solo cuenta el atributo (número o especia) desafiado. Si el atributo desafiado es erróneo, gana el jugador que comenzó el desafío. De lo contrario, gana el jugador desafiado.

**Ejemplo:** tras el desafío «¡No es chile!», se revela un 5 chile. El jugador que jugó la carta gana el desafío.

- **Si ganas el desafío:**

Toma toda la pila Picante y colócala (sin mirar las cartas) bocabajo frente a ti para contabilizar los puntos al final de la partida.

- **Si pierdes el desafío:**

Roba 2 cartas y añádelas a tu mano. A continuación, comienza una nueva pila Picante.

### ☑ TROFEOS ☑

Una vez que juegues la última carta de tu mano, debes decirlo en alto.

**Nota:** si olvidas decir en alto que esa era tu última carta, debes devolver la carta de la pila a tu mano y pasar (roba 1 carta).

La siguiente carta solo se puede jugar una vez que todos los jugadores decidan no desafiar.

### Toma un Trofeo:

- Si no se desafía tu última carta.
- Si se desafía tu última carta y ganas el desafío (el perdedor del desafío roba 2 cartas y las añade a su mano de forma habitual).

**Nota:** si pierdes el desafío, la partida continúa de forma habitual.

Pon la carta Trofeo al lado de las cartas Picantes que hayas obtenido para contabilizar los puntos al final de la partida.

### Efectos de Trofeo:

Los Trofeos pueden finalizar la partida:

- Si un jugador obtiene su segundo Trofeo.
- Si se han obtenido los 3 Trofeos.

De lo contrario, la partida continúa y el jugador que tomó el Trofeo roba 6 cartas para su mano.



Cartas Trofeo

