



INGREDIENTES

24 (12x2) Cartas de Pizza Normal



12 Cartas de Pizza Doble



9 Toppings Modificadores



60 (30x2) Cartas de Manadas



6 Sabuesos del Caos



16 (8x2) Cartas de Reacción



6 Mapaches Místicos y... ¡1 Tanuki!



¡CANINOS!

Es noche de juegos. Ya estáis los amigos reunidos y tenéis todo listo para pasar una fantástica velada entre juegos de mesa y pizza.

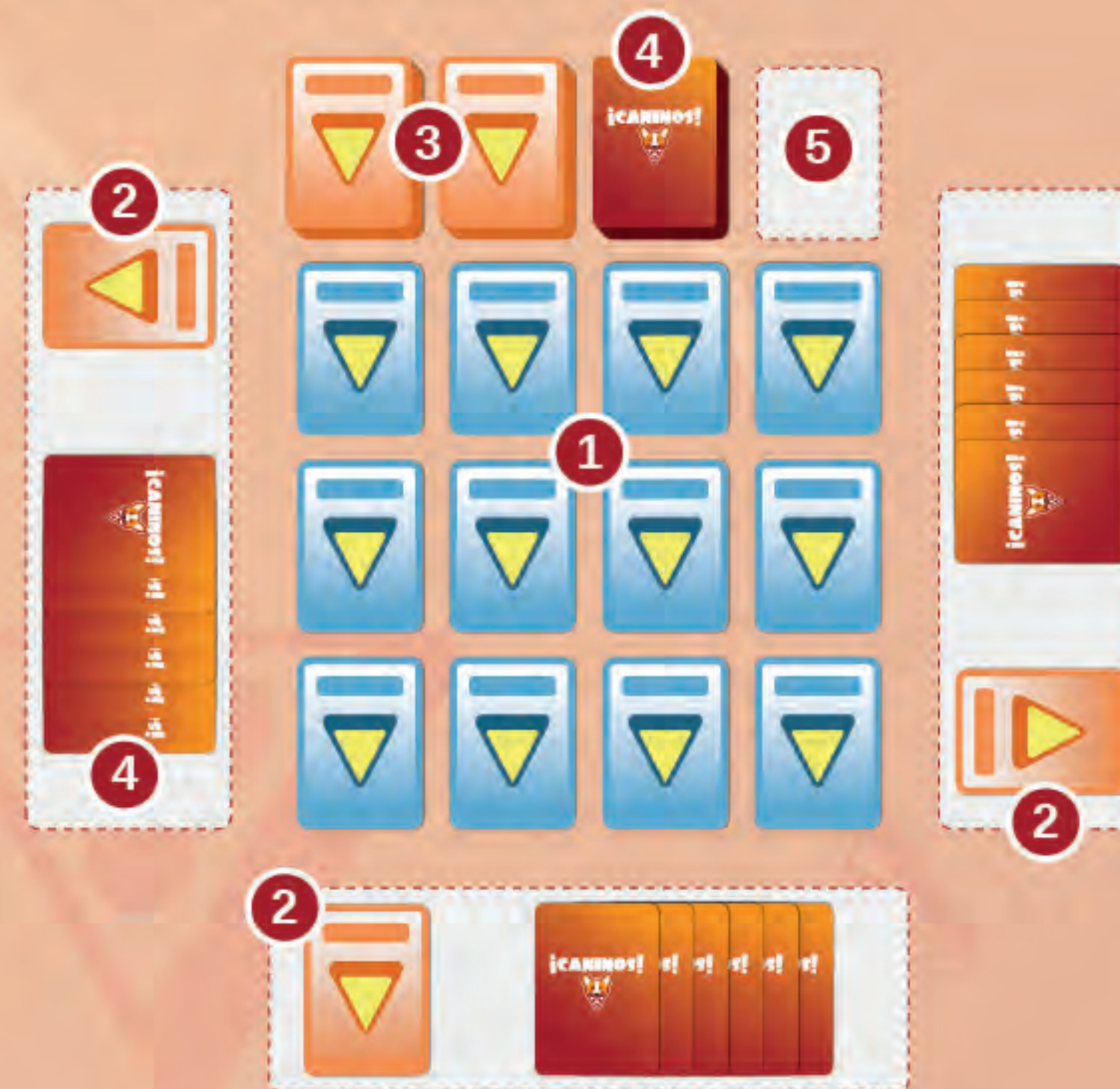
Pero... ¡un momento!, ¿qué es esto? ¿Dónde está la pizza? ¿No la traías tú? Pe...pe...perro... ¡Yo creía que ya la habías pedido tú!

Y ahora ¿qué hacemos? ¡Nadie se ha acordado de la pizza y todo el mundo tiene MUCHA HAMBRE! Habrá que recurrir a los ¡Caninos!



1. PREPARACIÓN

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 boca arriba en su área de colección.
3. Divide en dos el mazo de pizzas restante y deja esos dos mini mazos boca arriba al alcance de todos los jugadores.
4. Baraja el mazo principal y reparte seis cartas a cada jugador. Luego ponlo boca abajo al alcance de todos los jugadores.
5. Deja un huequito para la pila de descartes.



¡Ah! ¡Casi lo olvidamos!
Empieza a jugar quien lleve más tiempo sin comer pizza.

2. MECÁNICA

¡Caninos! Se juega en tantas rondas como sean necesarias hasta que un jugador gane. En cada ronda los jugadores juegan sus cartas por turnos.

Para ganar: debes ser el primero en conseguir al menos 50 puntos en cartas de pizza, teniendo en cuenta los toppings modificadores si los hubiera.

- Durante tu turno tienes tres opciones: jugar tus cartas, pasar turno, o descartar hasta tres cartas de tu mano y dejarlas en la pila de descartes.
- Cuando acabes, coge del mazo principal las cartas que necesites hasta tener 6 en la mano.
- A continuación pasa el turno al siguiente jugador. El juego continúa hasta que alguien gane.
- Si el mazo principal se agota antes de que alguien consiga 50 puntos, gana el jugador con más puntos. Esta puede ser una buena opción para las primeras partidas, o con jugadores que todavía no conocen bien las reglas del juego.
- Otra opción, si prefieres continuar jugando, es barajar la pila de descartes, darle la vuelta y seguir jugando hasta que alguien gane.

3. TU TURNO

Durante tu turno podrás hacer dos tipos de jugada: **robar pizza** y **realizar trucos**. Si planeas hacer ambas cosas, **siempre debes empezar por robar pizza**.

1. Robar pizza

La pizza es deliciosa y vale puntos. La **pizza normal vale 6 puntos** y la **pizza doble vale 10 puntos**. Cuanta más pizza consigas más cerca estarás de ganar: ¡necesitas al menos 50 puntos!

- Sólo puedes robar una porción por turno, salvo que hagas un truco que te permita robar más; puedes robar pizza de la mesa o de otro jugador.
- Cualquier jugador puede intentar detenerte en cualquier momento pero, si consigues tu pizza, añade el nuevo trozo a tu colección.

Para robar un trozo de pizza normal tienes tres opciones;

Puedes jugar: **A)** un perro de cualquier manada, **B)** un Sabueso del Caos o **C)** un Mapache Místico.



ⓘ Esto se aplica también a todas las pizzas rebajadas.

Para robar un trozo de pizza doble tienes cuatro opciones:

Puedes jugar: **A)** una pareja de perros idénticos, **B)** un Sabueso del Caos o **C)** un Mapache Místico.



Opción D: también puedes conseguir tu pizza doble jugando dos perros distintos de la misma manada, si los dos ingredientes de la pizza doble que quieres robar ya están entre los trozos de pizza normal de tu colección.



Estas opciones se aplican también a todas las pizzas normales mejoradas.

2. Hacer trucos

Los trucos te permiten conseguir más pizza más rápido y complican las cosas a los demás jugadores.

- Sólo puedes hacer un truco por turno, salvo que juegues una carta de la Manada de Listillos, que te permitirá hacer trucos extra. Sólo podrás hacer esto una vez por turno.
- Recuerda que tus contrincantes pueden intentar detenerte en cualquier momento.
- Hay tres clases de trucos: **Toppings Modificadores, Trucos de Manadas, y Trucos del Caos.**

Toppings Modificadores: son cartas especiales que alteran el valor de los trozos de pizza ya robados. Pueden decidir una partida, así que no los subestimes:

- Coloca un topping sobre un trozo de pizza, tuyo o de cualquier otro jugador, para aumentar o disminuir su valor en un 50%.
- Sólo puedes usar un topping por cada trozo de pizza.

En esta tabla verás cómo varía el valor de las pizzas modificadas y cómo robarlas:

	Pizza normal: 6 puntos	Pizza doble: 10 puntos
+50%	Con mejora: 9 puntos Robar como pizza doble; pierde el aumento	Con mejora: 15 puntos Robar con Mapache Místico; pierde el aumento
-50%	Con rebaja: 3 puntos	Con rebaja: 5 puntos
	Robar como pizza normal, mantiene la rebaja	

Trucos de Manadas: puede hacerlos cualquier perro de cualquier manada. Cada manada puede hacer un truco, tiene su propio color y emblema, y está compuesta por cinco pares de perros idénticos.

- Tragones:** roba un trozo de pizza adicional con esta misma carta
- Listillos:** haz dos trucos adicionales usando dos cartas más
- Dietistas:** impide a tu oponente robar pizza con cualquier perro durante su turno*
- Aguafiestas:** impide a tu oponente hacer trucos con cualquier perro durante su turno*
- Tahúres:** quita dos cartas a uno de tus oponentes sin mirarlas y déjalas boca arriba en la pila de descartes
- Brókers:** quita un topping modificador y colócalo sobre otro trozo de pizza de tu elección, tuyo o de otro jugador.

*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 le aplican. Mientras, el jugador que ha recibido el ataque deja la carta en su área de colección; podrá descartarla al acabar su turno.

Trucos del Caos: son habilidades exclusivas de los Sabuesos del Caos. Estos trucos son muy poderosos, así que úsalos sabiamente.

- Cumpleañera:** roba hasta dos trozos de pizza de cualquier tipo del jugador o jugadores de tu elección*. Si la pizza tenía algún topping, éste pasará al mazo de descartes.
- Destructora:** retira tantos toppings modificadores como quieras y redistribúyelos como prefieras*.
- Cerberero:** coloca esta carta encima de una pizza de otro jugador para quitarle todo su valor eternamente. Una vez jugada con éxito, esta carta no puede ser retirada o anulada. Si la pizza tenía algún topping, éste pasará al mazo de descartes.
- Líder de la manada:** todos los jugadores afectados deben enviar sus toppings activos a la pila de descartes. Tras 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 con menos puntos. 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 toppings (si los hay) enviados a la pila de descartes. Ya no son porciones de pizza, sino peluches, por lo que no tienen ningún valor en puntos.
 - El juego se reanuda respetando los turnos; sin embargo, el dueño de los peluches no podrá detener intentos de robo al no tratarse de trozos de pizza.
 - Si robas un peluche, volverá a convertirse en pizza en cuanto lo agregues a tu colección.
 - El jugador afectado puede deshacer gradualmente el hechizo y recuperar su pizza volteando un peluche por turno (todos los turnos cuentan).
 - 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.
- Perro Adoptivo:** encontrarás esta carta explicada en la sección ¡REACCIÓN!

*Las cartas Cumpleañera, Destructora y Líder de la Manada pueden afectar a más de un jugador a la vez.



3. Fin de turno

Cuando termines de jugar, deja todas las cartas usadas/inactivas boca arriba en la pila de descartes.

Por último, coge cartas del mazo principal hasta tener seis en tu mano.

! Sólo podrás completar tu mano al final de tu turno. No puedes tener más de seis cartas en tu mano en ningún momento.

4. ¡REACCIÓN!

Cualquier jugador puede bloquear las acciones de otro jugador en cualquier momento de la partida con **cartas de reacción y Mapaches Místicos** que tienen un efecto inmediato:



¡Quieto!

- Estas cartas sirven para detener a todos los perros excepto a los Sabuesos del Caos.
- No pueden bloquearse y cualquiera puede jugarlas en cualquier momento.



Mapaches Místicos

- Pueden impedir cualquier robo o truco, también los de los Sabuesos del Caos y toppings.
- Sólo el perro adoptivo u otro mapache pueden detener a un Mapache Místico.



Perro Adoptivo

- Es un tipo especial de carta de reacción que sólo podrás jugar en reacción a un Mapache Místico. Te permitirá detener a un Mapache Místico y guardártelo para ti.
- Una vez jugado, sólo otro Mapache Místico podrá detenerlo.

5. TANUKI



Tanuki/Dualidad

- El Tanuki puede convertirse a voluntad en perro o en mapache. **Funciona como un comodín** de cualquier carta de perro (incluyendo Sabuesos del Caos) y de cualquier carta de Mapache Místico.
- Puedes jugar la carta Tanuki durante tu turno para robar cualquier trozo de pizza como perro o como Mapache, o bien para realizar cualquier truco, sea de Manadas o de Sabuesos del Caos.
- También puedes utilizar el Tanuki fuera de tu turno como carta de reacción, tal y como utilizarías cualquier Mapache Místico o al Perro Adoptivo para el mismo propósito.
- El Tanuki sólo puede realizar una acción: o bien robar pizza, o bien hacer un único truco, o bien reaccionar a otra jugada, así que ¡piénsalo y escoge bien!
- Dada su naturaleza esquivada y cambiante **no puede ser detenido.**