Reglamento
¡CÓMO PICA!
$BANCO$
JUEZ

EN ALGÚN LUGAR DE SUDAMÉRICA...
¿TIENES LO QUE TE PEDÍ?
SÍ.
¿Y TÚ?
SÍ.
COSAS
EL BARRIO DE LAS PICANTES ES PROPIEDAD DEL GOBERNADOR, UN ANTIGUO EMPRESARIO DE MISTERIOSO PASADO QUE HIZO FORTUNA IMPORTANDO Y EXPORTANDO DIVERSAS MERCANCÍAS... CON DIVERSOS Y CURIOSOS GRADOS DE LEGALIDAD.

EN LA ACTUALIDAD, EL GOBERNADOR VIVE AISLADO, CON LA ÚNICA COMPAÑÍA DE SU FAMILIA... Y SUS GUARDAESPALDAS, SUS CONTABLES, SUS CHÓFERES, SU ENTRENADOR PERSONAL Y EL VIGILANTE DE SU ZOOLÓGICO PRIVADO.

SIN EMBARGO, EL GOBERNADOR SE ABURRE COMO UNA OSTRA. ÁVIDO DE EMOCIONES FUERTES Y NUEVOS DESAFÍOS, HA IDEADO UN EVENTO INOLVIDABLE PARA LA FIESTA NACIONAL: UN CONCURSO (ABIERTO A TODOS LOS COCINEROS AFICIONADOS DEL MUNDO) PARA ELABORAR LA SALSA MÁS PICANTE QUE SE PUEDA IMAGINAR. ¡EL VENCEDOR GANARÁ SUFICIENTE DINERO PARA ABRIR SU PROPIO RESTAURANTE!

¡AQUÍ SE COMPITE SIN PIEDAD! PARA PREPARAR SU SALSA, LOS CONCURSANTES DEBEN OBTENER LOS MEJORES INGREDIENTES PUJANDO EN UNAS SALVAJES SUBASTAS A LA BAJA...

LAS PROVISIONES SON LIMITADAS Y LOS CONCURSANTES SE EMPIEZAN A PICAR MÁS QUE LOS CHILES QUE ESTÁN EN JUEGO.

¡EN ESTE DIABÓLICO CONCURSO VALE TODO! EL GOBERNADOR SE DIVIERTE ANIMANDO DISCRETAMENTE A LOS CONCURSANTES A QUE COMPREN INGREDIENTES EXTRAOFICIALES A LOS INDIVIDUOS MÁS TURBIOS DE LA ZONA O INCLUSO A QUE ROBEN INGREDIENTES A SUS RIVALES.

CUANDO LAS SALSAS ESTÉN TERMINADAS, EL JURADO
LAS PROBARÁ TODAS Y EMITIRÁ SU VEREDICTO.

¡EL COCINERO QUE RECIBA MÁS PUNTOS GANARÁ EL CONCURSO
Y UN RESTAURANTE PROPIO, FINANCIADO POR EL GOBERNADOR!

RESUMEN

1. ¡Agarra el tótem que te interesa antes que los demás jugadores para comprar Ingredientes, conseguir cartas de Organización o ganar Dólares!

¡Dólares!

¡Puntos!

2.

Las cartas de Ingrediente otorgan puntos, las cartas de Organización proporcionan ventajas... ¡y los Dólares te abren cualquier puerta!

¡Ventajas!

3. ¡Consigue la mejor colección de cartas de Ingrediente y las cartas de Organización adecuadas para obtener más puntos y ganar la partida!

4.

Ciertas cartas pueden mantenerse bocabajo para sorprender a tus rivales al final de la partida.

PREPARACIÓN

3.

Saca 3 cartas al azar del mazo de Ingredientes, barájalas con la carta de Final de partida y coloca las 4 cartas debajo del mazo.

4.1

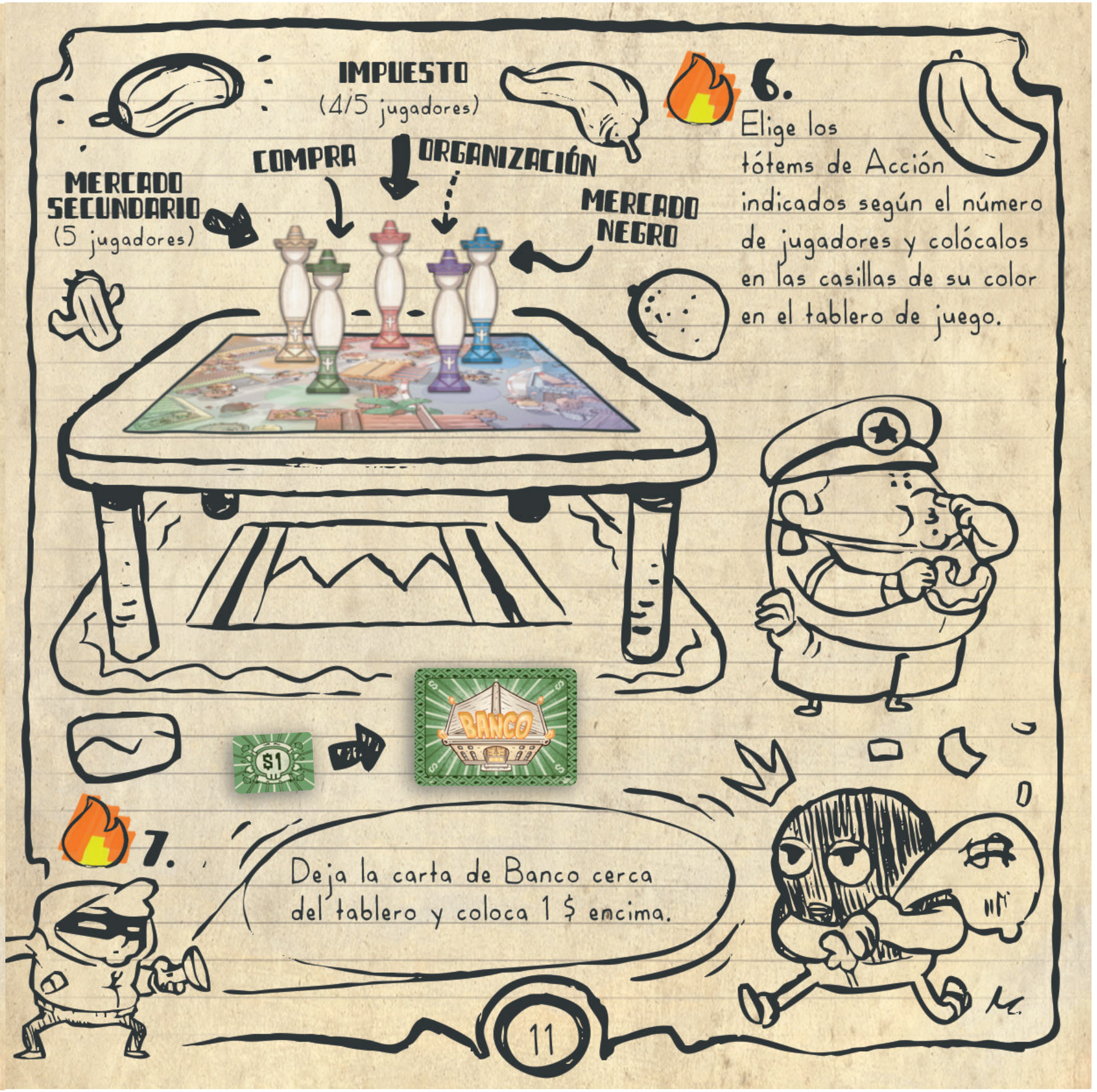
Separa las cartas de Organización por números, baraja cada grupo por separado y retira de la partida 2 cartas «12» y 2 cartas «15».

4.2

Forma un único mazo de robo con todas las cartas de Organización: las cartas «12» encima, las «15» en medio y las «18» debajo.

5.

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.


IMPUESTO
(4/5 jugadores)
COMPRA
ORGANIZACIÓN
MERCADO SECUNDARIO
(5 jugadores)
MERCADO NEGRO
6.
Elige los tótems de Acción indicados según el número de jugadores y colócalos en las casillas de su color en el tablero de juego.
$1
BANCO
7.
Deja la carta de Banco cerca del tablero y coloca 1 $ encima.

JUGADOR INICIAL
La última persona que haya comido algo picante será el jugador inicial.

CÓMO SE JUEGA

1. REVELAR

Cartas de Ingrediente x 2

Carta de Organización x 1

Revela 2 cartas de Ingrediente y 1 carta de Organización y déjalas junto al tablero.

Para 5 jugadores, revela 3 cartas de Ingrediente y 1 carta de Organización.

Cartas de Ingrediente x 3

Carta de Organización x 1

2. SUBASTA

¡Empieza la cuenta atrás!
¡Los jugadores se preparan para pujar!

Cartas de Ingrediente

2.1.

El jugador inicial empieza a contar hacia abajo en voz alta, empezando por el número que aparece en el dorso de la primera carta de Organización del mazo. El último número pronunciado representa la puja en Dólares con la que se obtendrán los Ingredientes subastados en este turno.

2.2.

En cualquier momento de la cuenta atrás, cualquier jugador puede agarrar el tótem de Compra. ¡Dicho jugador gana la subasta y la cuenta atrás se detiene!

2.3.

En cuanto algún jugador haya agarrado el tótem de Compra, los demás jugadores se lanzan a por los demás tótems lo más deprisa posible. Es un sálvese quien pueda: los jugadores que todavía no tengan un tótem pueden agarrar cualquiera que no esté ya en la mano de otro jugador, incluso si el tótem se ha volcado o ha caído al suelo.

Si la cuenta atrás llega a cero, las cartas de Ingrediente y Organización se descartan, se revelan otras nuevas y comienza otra ronda.

¡OJO!

Si un jugador agarra un tótem antes de que alguien se haya llevado el tótem de Compra, o si no tiene suficientes Dólares para pagar su puja, paga 2 $ al Banco y la subasta vuelve a empezar desde el principio.

Si el jugador no tiene 2 $, paga lo que tenga y ya no puede participar en la subasta actual.

Está prohibido agarrar más de 1 tótem.

3. RESOLUCIÓN

Cada jugador realiza la acción correspondiente al tótem de Acción que ha conseguido.

Orden	Primero	Segundo	Tercero	Cuarto	Quinto
Acción	Compra	Impuesto	Organización	Mercado negro	Mercado secundario
Jugadores	3.4.5	4.5	3.4.5	3.4.5	5

En partidas de 5 jugadores, el jugador elige 2 Ingredientes de los 3 disponibles.

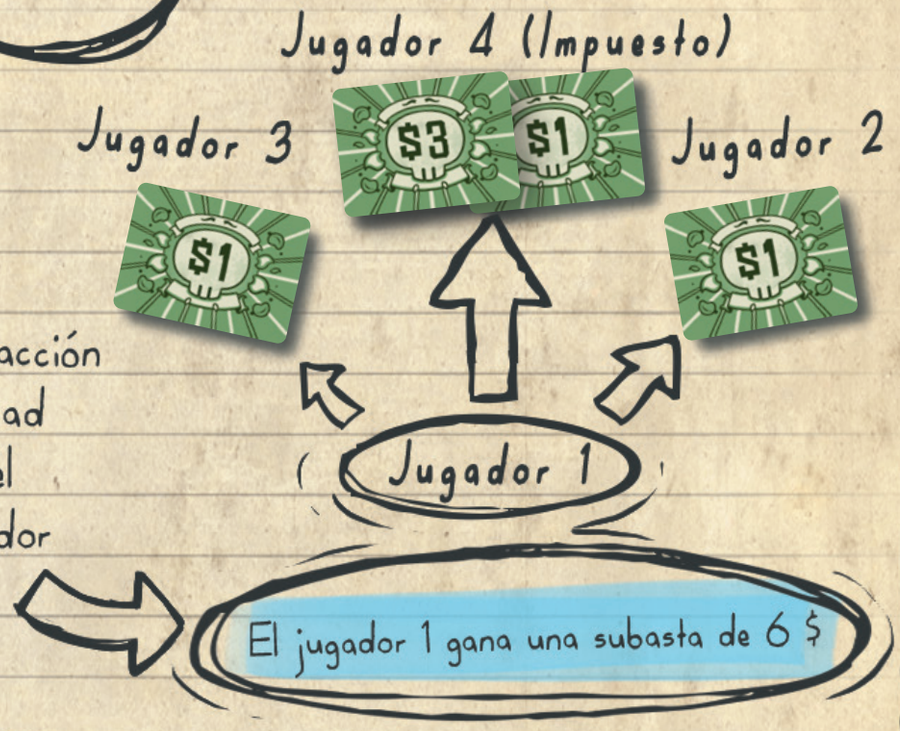
3.1 COMPRA

Recibes las 2 cartas de Ingrediente subastadas en esta ronda; puedes quedártelas o dárselas a otro jugador. Distribuye los Dólares de tu puja a partes iguales entre los demás jugadores. Si sobra dinero de la puja, colócalo en el Banco.

3.2. IMPUESTO

(Solo con 4–5 jugadores)

Antes de que se complete la acción Compra, te quedas con la mitad (redondeando hacia arriba) de la puja del ganador de la subasta. Después, el ganador distribuye los Dólares restantes de la forma habitual.



3.3. ORGANIZACIÓN

Recibes la carta de Organización que se reveló al principio del turno y la dejas en tu zona de juego.

Los efectos «permanentes» se activan en el próximo turno y duran toda la partida.

Los efectos «instantáneos» se activan inmediatamente.

Los efectos «finales» se activan en el recuento de puntuación.

3.4. MERCADO NEGRO

Elige entre las opciones «Mercado negro» o «Banco» que se explican a continuación:

1. «Mercado negro»:
Pagas 5 $ al Banco y robas 2 cartas de Ingrediente del mazo. A continuación, colocas una de esas cartas bocabajo en tu zona de juego y devuelves la otra a la parte superior o inferior del mazo (tú eliges).

O BIEN

2. «Banco»:
Recibes todo el dinero que haya en la carta de Banco.

Si no tienes suficiente dinero para pagar, debes elegir la opción «Banco». Si el Banco está vacío, paga lo que tengas y realiza la acción «Mercado negro».

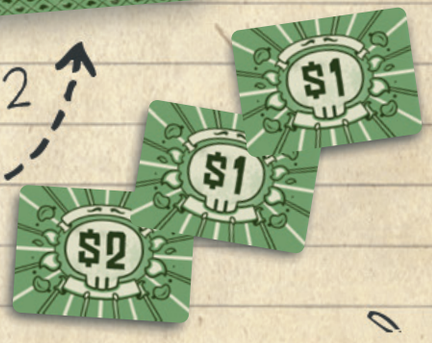
3.5. MERCADO SECUNDARIO

(Solo con 5 jugadores)

1

JUGADOR

2



Elige entre las opciones «Mercado secundario» o «Banco» que se explican a continuación:

1 «Mercado secundario»:
Pagas 4 $ al Banco y recibes la carta de Ingrediente revelada sobrante; puedes quedártela o dársela a otro jugador.

O BIEN

2 «Banco»:
Recibes todo el dinero que haya en la carta de Banco.

Si no tienes suficiente dinero para pagar, debes elegir la opción «Banco». Si el Banco está vacío, paga lo que tengas y realiza la acción «Mercado secundario».

JUGADOR

Una vez completada la fase 3, el jugador sentado a la izquierda del jugador inicial se convierte en el nuevo jugador inicial. El tablero se gira 45 grados y comienza de nuevo la fase 1.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador roba la carta de Final de partida, solo queda un turno para terminar. El resto de la ronda se juega de la manera habitual. ¡Después, los jugadores cuentan sus puntos para saber quién ha ganado!

PUNTUACIÓN

1. Separa tus cartas de Ingrediente por tipos y cuenta tus Puntos de Victoria según se indica en cada carta.

1 + 2 = 3

En caso de empate por una mayoría, todos los jugadores empatados ganan o pierden el mismo número de puntos.

2. Suma los puntos de las cartas de Organización que tengas en tu zona.

3. Los jugadores ganan 1 Punto de Victoria por cada 5 Dólares que tengan.

= 1 PV

4. El jugador con más puntos gana la partida y satisface el exigente paladar del Gobernador.

En caso de empate, gana el jugador con más cartas de Ingrediente. Si el empate persiste, gana el jugador con más Dólares. Si aun así el empate persiste, ¡los jugadores empatados tendrán que compartir la victoria y abrir su restaurante juntos!

Las cartas de Ingrediente

Cada carta de Cactus te otorga 1 Punto de Victoria (PV) por cada 5 $ que tengas al final de la partida.

Obtienes PV en función del número de cartas de Segador de Carolina que tengas: 1 = -3 PV, 2 = 0 PV, 3 = 7 PV, 4 = 15 PV y 5 = 20 PV.

Cada carta de Mostaza te otorga 1 PV por cada tipo de Ingrediente diferente que tengas (menos la Mostaza).

Obtienes 3 PV por cada carta de Limón que tengas, pero el jugador con más cartas de Limón no obtiene ningún PV por ellas.

Obtienes PV en función del número de jugadores que tengan alguna carta de Productos de limpieza en su colección:
1 jugador = 6 PV/carta, 2 jugadores = 4 PV/carta,
3 jugadores = 2 PV/carta, 4–5 jugadores = 0 PV/carta.

Pierdes 2 PV si eres el jugador con más cartas de Vinagre y pierdes 5 PV si no tienes ninguna carta de Vinagre.
En cualquier otro caso, ganas 1 PV por cada carta de Vinagre.

Cada carta de Explosivo te otorga 1 PV por cada carta de Organización que tengas.

El jugador con más cartas de Combustible gana 12 PV, el segundo gana 8 PV y el tercero gana 4 PV.

Obtienes PV en función del número de cartas de Chile fantasma que tengas:
1 = 1 PV, 2 = 3 PV, 3 = 6 PV, 4 = 10 PV y 5 = 15 PV.

CONTENIDO DEL JUEGO

Cartas de Ingrediente

x 50

Cartas de Organización 12

x 7

Cartas de Organización 15

x 6

Cartas de Organización 18

x 7

Carta de Final de partida

x 1

Fichas de Dólar

x 60

x 1 Tablero

Carta de Banco

x 1

Tótems de Acción

x 5