

THROW THROW AVOCADO

REGLAS

JUGADORES: 2-6
CONTENIDO: 120 CARTAS
2 AGUACATES
6 FICHAS DE MORATÓN DE AGUACATE
1 INSIGNIA TÊMEME



CUIDADO

Este no es un juego de cartas normal. Tendrás que tirar Aguacates de espuma blandita a tus amigos y familiares. Así que despeja la zona, recoge la mesa y todo lo que se pueda romper y, si tienes, quítate las gatas, porque esto va a ser una locura.

¡EHI! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR MANERA DE APRENDER A JUGAR.

MEJOR VISITA ESTE SITIO WEB Y MIRA NUESTRO VIDEOTUTORIAL:

WWW.THROWTHROWAVOCADO.COM/HOW

OBJETIVO

El objetivo del juego es ganar dos rondas consiguiendo más puntos que nadie. Ganas puntos pasando cartas por la mesa y haciendo conjuntos de 3 cartas iguales lo más rápido que puedas.

Algunos de estos conjuntos desencadenan batallas en las que quien primero reciba el impacto de un Aguacate pierde 1 punto.

CONSIGUE CONJUNTOS DE CARTAS Y ESQUIVA LOS AGUACATES QUE TE LANZAN Y CONVÉRTETE EN EL REY DE LOS AGUACATES.



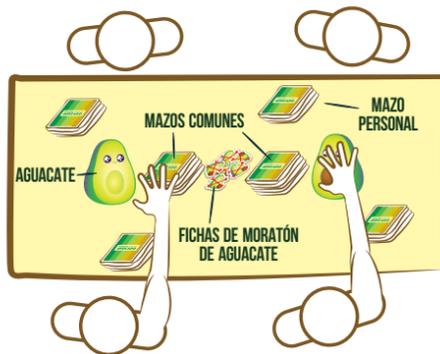
PREPARACIÓN

¿Solo sois dos? ¡No pasa nada! Lee primero este lado del reglamento y después consulta la Variante para 2 jugadores que encontrarás al otro lado.

Baraja el mazo de cartas y reparte, más o menos, 15 cartas bocabajo a cada jugador. No hace falta que cuentes las cartas, con que cada uno tenga más o menos esa cantidad es suficiente. Esas cartas son el **Mazo personal** de cada jugador. Pon el tuyo a tu derecha.

Divide las cartas restantes en dos mazos más o menos iguales y colócalos bocabajo en el centro de la mesa. Estos son los **Mazos comunes**.

Deja los **Aguacates** y las fichas de **Moratón de Aguacate** en el centro de la mesa.



Cada jugador debe poder alcanzar al menos 1 Aguacate y 1 Mazo común.

Cada jugador roba las 5 primeras cartas de su Mazo personal y las mira, dejando siempre el resto de las cartas de su mazo bocabajo.

CÓMO JUGAR

Trata de conseguir conjuntos de 3 cartas iguales lo más rápido que puedas, descartando cartas de tu mano (una a una) y robando otras nuevas de tu Mazo personal.

Cuando consigas 3 cartas iguales, colócalas bocarriba delante de ti formando una pila (tu **Mazo de puntuación**) y roba 3 nuevas cartas de tu Mazo personal.

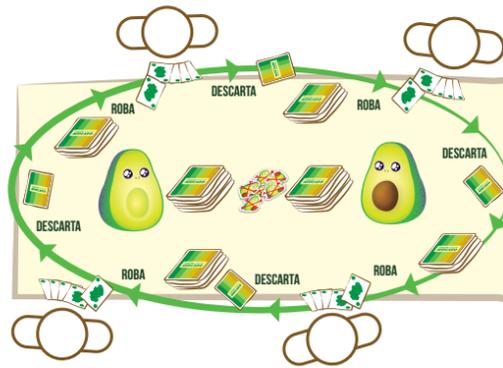


NUNCA puedes tener más de 5 cartas en tu mano, así que descarta primero y roba después.

UN TURNO DE JUEGO

¡En este juego no hay turnos! Todos jugáis a la vez.

Roba cartas de tu Mazo personal, que se encuentra a tu derecha, y descarta las cartas que no quieras bocabajo en el Mazo personal del jugador de tu izquierda.



Así las cartas irán pasando de jugador a jugador.

Si te quedas sin cartas en tu Mazo personal, puedes robar cartas de uno de los Mazos comunes. Podrás seguir robando cartas de tu Mazo personal en cuanto vuelva a tener cartas.

¡QUÉ FOLLÓN!

Llegará un punto en el que tu Mazo personal estará totalmente desordenado debido a las cartas que te pasa el jugador de tu derecha. No te preocupes, ¡roba la carta que puedas y no te detengas!



LOS PUNTOS

Por cada conjunto de 3 cartas iguales que consigas ganas **1 punto**. Ve colocando esas cartas delante de ti, formando tu Mazo de puntuación.

Por cada conjunto de 3 cartas de Aguacate iguales (Pelea Doble, Guerra Fría o Duelo de Piernas) ganas **2 puntos** y TAMBIÉN se iniciará una batalla.

CONJUNTO DE CARTAS NORMALES: +1 PUNTO



CONJUNTO DE CARTAS DE AGUACATE: +2 PUNTOS



MORATONES DE AGUACATE: -1 PUNTO



En un momento te explicamos esto.

BATALLAS

Cuando consigas 3 cartas de Aguacate iguales, déjalas en tu Mazo de puntuación y grita el tipo de batalla: **Pelea Doble**, **Guerra Fría** o **Duelo de Piernas**. Cuando se anuncia una batalla, la partida se detiene.

PELEA DOBLE

Cuando juegues 3 cartas iguales de **Pelea Doble**, los jugadores que estén sentados a tu izquierda y a tu derecha comenzarán inmediatamente una **Pelea Doble**, en la que deberán agarrar un Aguacate rápidamente para lanzarlo contra su oponente. El primer jugador en recibir **DOS** impactos de Aguacate perderá la **Pelea**.



CONJUNTOS DE CARTAS DE PELEA DOBLE

Existen dos tipos de cartas de **Pelea Doble**. Para que un conjunto de cartas de **Pelea Doble** sea válido, estas tendrán que ser del mismo color.



GUERRA FRÍA

Cuando juegues 3 cartas iguales de **Guerra Fría**, **TODOS** los jugadores (incluido tú) comenzaréis inmediatamente una **Guerra Fría** en la que intentaréis agarrar un Aguacate rápidamente y lanzarlo contra cualquier jugador. Cuando un jugador reciba un impacto deberá quedarse quieto, soltar su Aguacate (si tiene uno) y convertirse en un escudo humano! Seguid con la guerra hasta que solo quede uno. Ese jugador elegirá al perdedor de la **Guerra Fría**.



DUELO DE PIERNAS

Cuando juegues 3 cartas iguales de **Duelo de Piernas**, elige a 2 jugadores (si quieres tú puedes ser uno de ellos). Cada uno de los jugadores elegidos toma un Aguacate y se pone espalda con espalda con el otro jugador. Después, empiezan a decir «3, 2, 1, ¡Aguacate!». Con cada uno de los números, los jugadores se irán alejando un paso en línea recta, y cuando digan «¡Aguacate!» tendrán que lanzar su Aguacate, haciéndolo pasar **ENTRE MEDIO DE TUS PIERNAS**. En este duelo, cada vez que un jugador lance su Aguacate tendrá que hacerlo de esta forma. El primer jugador en recibir el impacto de un Aguacate perderá el **Duelo**.



DA TRES PASOS, GÍRATE Y LANZA EL AGUACATE HACIÉNDOLO PASAR ENTRE TUS PIERNAS!

COMETER ERRORES

Si te confundes y juegas un conjunto de 3 cartas diferente al tipo de Batalla que has anunciado, eres tú quien pierde la batalla.

Si agarras por error uno de los Aguacates cuando no te toca, eres tú quien pierde la batalla.

En ambos casos, la batalla termina de inmediato.

FINAL DE LA BATALLA

Si pierdes una batalla, toma una ficha de **Moratón de Aguacate** y ponla en tu Mazo de puntuación. Cada ficha de **Moratón de Aguacate** vale -1 punto. Solo se puede dar un **Moratón de Aguacate** por batalla.



Tras una batalla, devuelve los Aguacates al centro de la mesa y toma de nuevo tus cartas. El jugador que haya anunciado la batalla tendrá que decir «3, 2, 1, ¡Aguacate!» para seguir con la partida.

El ganador de una batalla no consigue otra cosa más que evitar los puntos negativos.

INICIO DE LA PARTIDA

Elige un jugador. La partida comenzará cuando ese jugador diga «3, 2, 1, ¡Aguacate!».

CÓMO GANAR

La partida se juega en dos rondas. La primera ronda se termina cuando se entrega la última ficha de **Moratón de Aguacate**. El jugador con más puntos gana esta primera ronda y recibe la **Insignia Témeme**, que colocará con orgullo sobre la mesa. Después, prepáralo todo de nuevo para jugar la segunda ronda.



Al final de la segunda ronda, si vuelve a ganar el jugador que tenía la **Insignia Témeme**, este se convierte automáticamente en el ganador de la partida. Si cualquier otro jugador gana la segunda ronda, este deberá enfrentarse a un **Duelo de Piernas** con el jugador de la **Insignia Témeme** para determinar quién es el verdadero ganador de la partida.

EMPATES

Si al final de una ronda hay un empate entre 2 jugadores, el empate se resuelve con un **Duelo de Piernas** entre ellos.

Si al final de una ronda hay un empate entre 3 o más jugadores, baraja de nuevo todas las cartas y haz que un jugador vaya robando cartas una a una hasta que aparezca una de **Guerra Fría**. De esta manera, todos los jugadores empatados podrán empezar la batalla al mismo tiempo. El ganador de la **Guerra Fría** gana la ronda.

¡ESO ES TODO!
¡A JUGAR!



SI TIENES PREGUNTAS SOBRE LAS BATALLAS, CONSULTA LA OTRA CARA.





THROW THROW AVOCADO

LAS SUTILEZAS DE LA BATALLA



Diseño original del juego: Brian Spence
Diseño: Matthew Imman y Eian Lee
Desarrollo: Exploding Kittens
Traducción: Laura Castro Trullén

REGLAS DE LA BATALLA

Todos aquellos jugadores que no participen en una batalla deben dejar sus cartas sobre la mesa y parar de jugar hasta que esta termine.



Un impacto de Aguacate a un jugador que no participa en la batalla cuenta como un fallo.

VARIAS BATALLAS A LA VEZ

Si se declaran dos o más batallas a la vez, sean del tipo que sean, **todos los jugadores** comienzan inmediatamente una Guerra Fría, para la que tendrán que agarrar un Aguacate y tirárselo a otro jugador. El ganador elige al perdedor de la Guerra, que recibirá una ficha de Moratón de Aguacate.



EMPATES EN LA BATALLA

Si una batalla termina en empate debido a que 2 jugadores han recibido el impacto de un Aguacate al mismo tiempo, deberán resolver el empate mediante un Duelo de Piernas.



IMPACTOS, FALLOS Y ATRAPAR AGUACATES AL VUELO

IMPACTOS

Cada vez que lanzas un Aguacate y este golpea a otro jugador que esté participando en la batalla, cuenta como un impacto.

Si un Aguacate te golpea primero y luego cae al suelo o sobre un objeto, cuenta como un impacto.

Las batallas terminan inmediatamente después del primer impacto válido, o tras el segundo impacto válido en el caso de las Peleas Dobles.

FALLOS

Cada vez que lanzas un Aguacate y no golpeas a otro jugador involucrado en la batalla, cuenta como fallo.

Si golpeas con el Aguacate a un jugador que no está participando en la batalla, cuenta como fallo.

Si un Aguacate golpea otro objeto como una mesa, una silla, un jugador ajeno a la batalla, etc. antes de golpearte a ti, cuenta como fallo.

Tras un fallo, cualquier jugador involucrado en la batalla puede agarrar el Aguacate y volver a tirarlo inmediatamente.

ATRAPAR AGUACATES AL VUELO

Si atrapas al vuelo un Aguacate que te hayan lanzado, cuenta como si tú hubieses golpeado al jugador que ha tirado el Aguacate.

Puedes atrapar un Aguacate al vuelo mientras estás agarrando otro Aguacate.

Si cuando intentas atrapar un Aguacate se te escapa, pero vuelves a atraparlo, siempre y cuando no golpee ningún otro objeto (una mesa, una silla, la pared, etc.) mientras tratas de atraparlo, cuenta como que lo has atrapado correctamente.

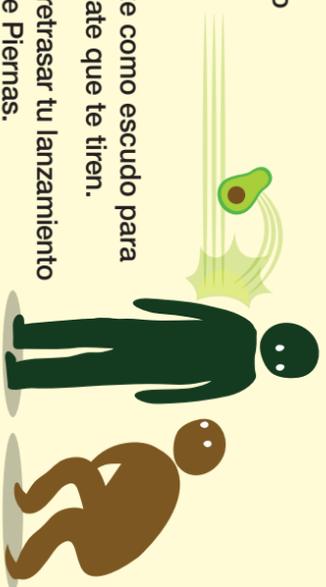
QUÉ PUEDES Y QUÉ NO PUEDES HACER

PUEDES

Correr, esquivar, agacharte e incluso utilizar objetos o a otros jugadores como escudo.

Utilizar un Aguacate como escudo para desviar otro Aguacate que te tiren.

Huir, esconderte o retrasar tu lanzamiento durante un Duelo de Piernas.



NO PUEDES

Agarrar más de un Aguacate a la vez, a no ser que hayas atrapado uno al vuelo.

Impedir que otro jugador agarre un Aguacate.

Empujar un Aguacate fuera de la mesa para que impacte directamente en un jugador. Debes lanzar el Aguacate.

Hacer trampas. Si parece que es trampa, es trampa. Si haces trampas, pierdes la batalla.



MÁS COSILLAS

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

En una partida de 2 jugadores todas las batallas se suceden entre esos 2 jugadores independientemente del tipo de batalla declarada. Sin embargo, antes del primer lanzamiento deberás pasar el Aguacate de una mano a la otra por detrás de la espalda, lo que añade un pequeño intervalo de tiempo para hacer la batalla más justa/nititante para el jugador que no la desencadenó.

Los Duelos de Piernas en partidas de 2 jugadores funcionan exactamente igual que en una partida normal, es decir, no tienes que pasar el Aguacate por detrás de tu espalda, pero ambos jugadores deben contar a la vez «3, 2, 1, ¡Aguacate!», mientras dan pasos, se giran y lanzan el Aguacate, haciéndolo pasar entre sus piernas.

Además, puedes robar cartas de los Mazos comunes o de tu Mazo personal en cualquier momento, es decir, no tienes que esperar a que tu Mazo personal se agote para hacerlo.

VARIANTE PARA HABITACIONES PEQUEÑAS

Si tu zona de juego no tiene suficiente espacio para un correcto desarrollo de las batallas o no hay sitios en los que poder esconderte, añade la siguiente regla: antes del primer lanzamiento deberás pasar el Aguacate de una mano a la otra por detrás de la espalda, lo que proporciona un poco de tiempo para prepararse para la batalla o encontrar refugio.

Los Duelos de Piernas en habitaciones pequeñas funcionan exactamente igual (no necesitas pasar el Aguacate por detrás de tu espalda).

2 MAZOS

Si tienes dos copias de *Throw Avocado* y hay más de 6 jugadores en la partida, puedes combinar ambas copias para poder jugar partidas de hasta 12 jugadores.

Baraja juntos ambos mazos, utiliza las 12 fichas de Moratón de Aguacate y los 4 aguacates de espuma, pero solo **UNA** Insignia Témmeme.