

A vibrant graphic featuring a blue, splashed liquid-like shape with a white outline. The word "¡PILES!" is written in large, white, bold, sans-serif capital letters with a thick black outline, centered within the splash. Below it, the phrase "UN TODOS CONTRA TODOS A TODA VELOCIDAD" is written in smaller, white, bold, sans-serif capital letters with a black outline. The background is split diagonally from the top-left to the bottom-right, with a yellow section on the left and a pink section on the right. The yellow section has a fine halftone dot pattern. Scattered around the splash are various colorful geometric shapes: triangles, squares, and spirals in shades of blue, pink, and yellow.

¡PILES!

UN TODOS CONTRA TODOS
A TODA VELOCIDAD

REGLAS

CREAR EL MAZO INICIAL

Hay un total de 50 sets de cartas iguales. Un set está formado por 4 cartas con la misma prenda de ropa y, dentro de un set, los colores pueden ser diferentes, pero la prenda siempre será idéntica en las 4 cartas.

El número de sets que usaréis para conformar el mazo inicial dependerá del número de personas que vayáis a jugar. Tomad tantos sets como se indica a continuación para cada cantidad de participantes y devolved las cartas restantes a la caja.

PARTICIPANTES	2	3	4	5	6	7	8
NÚMERO DE SETS	13	19	25	31	37	43	49

¡Cuidado! Algunas de las prendas tienen diseños muy parecidos para engañaros, así que prestad mucha atención a la hora de crear los sets.



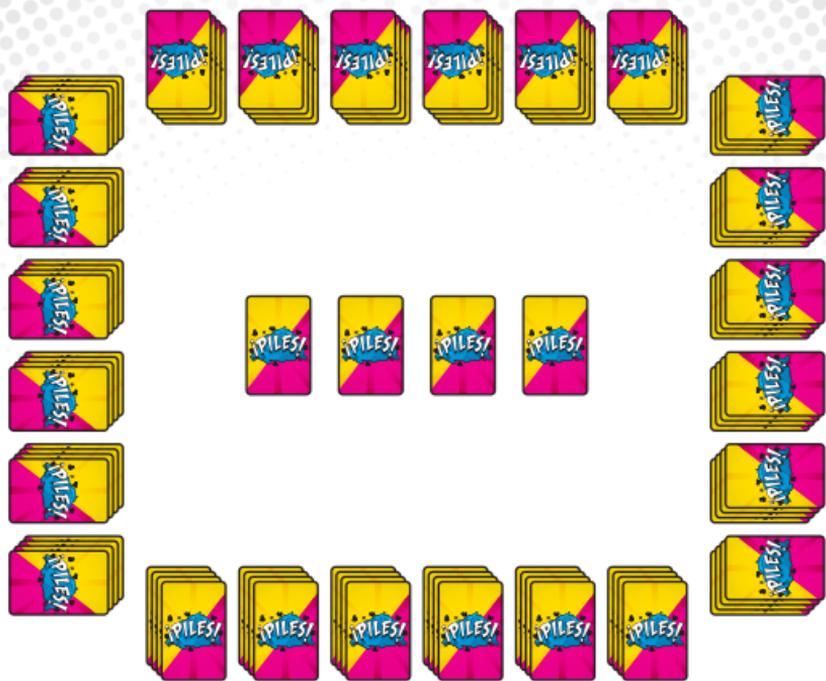
ESTO ES UN SET



ESTO NO ES UN SET

PREPARACIÓN

-  Sentaos en círculo.
-  Formad el mazo inicial según el número de personas que vayáis a jugar y aseguraos de barajar muy bien todas las cartas.
-  Repartid a cada participante 6 montones de 4 cartas cada uno, que dispondréis bocabajo.
 -  No podéis mirar vuestras cartas hasta que empiece la partida.
 -  Debéis colocar vuestros montones en una fila horizontal delante de vosotros.
-  Por último, colocad las 4 cartas restantes del mazo bocabajo en una fila en el centro de la mesa.
 -  Las cartas que coloquéis en el centro tienen que estar al alcance de todo el mundo.



Así se prepara una partida para 4 personas.



Aunque, si no hay suficiente espacio, podéis reorganizar vuestros montones.



CÓMO EMPEZAR

Este juego es una carrera. Aquí no hay turnos, todos jugáis a la vez. La rapidez, la memoria y los reflejos son cruciales para ganar.

La partida empieza en cuanto les deis la vuelta a las 4 cartas del centro. Haced una cuenta atrás desde tres y volteadlas a la vez. En ese momento, ya podréis empezar a jugar y mirar vuestros montones.

Debido a la velocidad del juego, las cartas del centro terminarán desordenándose; pero, no os preocupéis, no necesitan estar colocadas en una fila perfecta, solo permanecer en el centro de tal forma que podáis alcanzarlas en todo momento.



Las cartas del centro de la mesa
empiezan bien colocadas.



Conforme juguéis, las cartas del centro
irán desorganizándose inevitablemente.
Así todavía están bien.



Lo único que tenéis que evitar es que las cartas
del centro queden cubiertas por otras cartas.

CÓMO JUGAR

El objetivo es convertir vuestros 6 montones de cartas en sets. Para ello, tenéis que ir intercambiando las cartas de vuestros montones por cartas del centro de la mesa. Pero hay ciertas normas que tenéis que seguir a la hora de mover las cartas:

1

Solo podéis sujetar 1 montón a la vez.



Podéis tomar los montones en el orden que queráis.



Podéis reorganizar el orden de vuestros montones.

2

Solo podéis intercambiar vuestras cartas con las del centro.



No podéis transferir cartas de uno de vuestros montones a otro.



No podéis robar cartas de los montones de otras personas.

3

Solo podéis intercambiar 1 carta a la vez.



Debéis descartar vuestras cartas bocarriba.



Debéis descartar primero vuestra carta en el centro antes de tomar 1 de las que ya están ahí.



Podéis volver a tomar 1 carta que hayáis descartado previamente.

4

Los montones que no estéis sujetando deben contener siempre 4 cartas.

5

Los montones que no estéis sujetando deben permanecer siempre bocabajo hasta que se conviertan en un set válido.

6

Una vez que hayáis conseguido formar 1 set, colocad ese montón bocarriba.



ESTA PERSONA YA TIENE 2 SETS COMPLETOS.

CÓMO GANAR

Una vez que vuestros 6 montones estén boca-
rriba, es decir, que sean sets completos, gritad:
«¡PILES!» para anunciar vuestra victoria.

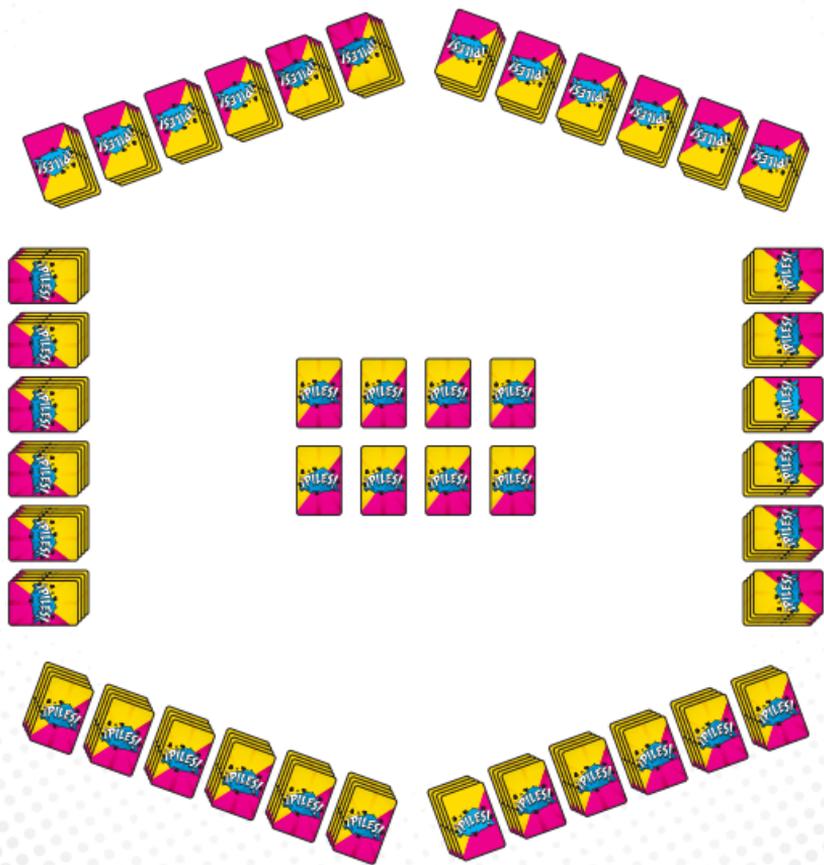
Por supuesto, comprobad que la persona que ha
anunciado la victoria está en lo cierto y que cada
uno de sus 6 montones contiene un set válido, ya
que podría haberse equivocado. Si ese fuera el
caso, ¡seguid jugando!



**ESTA PERSONA HA DEMOSTRADO QUE TIENE LOS
6 SETS COMPLETOS, POR LO QUE GANA LA PARTIDA.**

VARIANTE

Si queréis jugar una versión más caótica todavía, añadid 1 set más cuando forméis el mazo inicial. Después, poned 8 cartas en el centro en vez de 4.



Así se prepara la variante para una partida de 6 personas.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Cameron Ring
Corey Schrimpl
K.C. Schrimpl

ILUSTRACIONES

Alex Nikiforov

DISEÑO GRÁFICO

Chris Doughman

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

LOST BOY
ENTERTAINMENT

www.lost-boy-entertainment.com

© 2023 Lost Boy Entertainment LLC

Representante autorizado europeo: OBELIS S.A.

Bd. General Wahis 53. 1030 Bruselas, Bélgica



Edad: 8+

Se recomienda la supervisión de un adulto