



# ¡CANINOS!

É noite de xogos e xa tedes todo listo para gozar dunha marabillosa xuntanza entre xogos de mesa e pizza.

Pero... agarda un intre!, Que é isto? Onde está a pizza? Non a traías ti? Can... can... cando...? Eu cría que xa a pediras ti!

E agora que facemos? Ninguén se lembrou da pizza e todo o mundo está **ESFAMEADO!** Habrá que recorrer aos **Caninos!**



# INGREDIENTES

## 24 (12x2) Cartas de Pizza Normal



## 12 Cartas de Pizza Doble



## 9 Toppings Modificadores



## 60 Cartas de Mandas e 6 Cadelos do Caos



## 16 (8x2) Cartas de Reacción



## 6 Mapaches Místicos e... 1 Tanuki!



## 1. PREPARACIÓN

1. Coloca as 12 cartas de Pizza Dobre cara a arriba, preto de todo o mundo.
2. Baralla o mazo de Pizza Normal e reparte unha carta a cada persoa. Colocade esta carta cara a arriba nas vosas respectivas áreas de colección.
3. Divide en dous o mazo de pizzas restante e deixa eses dous mini mazos cara a arriba preto de todo o mundo.
4. Baralla o mazo principal e reparte seis cartas a cada persoa. Logo pono cara a abaixo preto de todo o mundo.
5. Deixa un oquiño para a pila de descartes.

Vaites! Case o esquecemos!  
Comeza a xogar quen leve máis tempo sen comer pizza.



## 2. MECÁNICA

**Caninos!** Xógase en tantas roldas como cumbran ata que alguén gañe. En cada rolda cada persoa xoga as súas cartas por quendas.

**Para gañar:** debes se-la primeira persoa en **obter polo menos 50 puntos en cartas de pizza**, tendo en conta os toppings modificadores se os houbese.

- Durante a túa quenda tes tres opcións: xoga-las túas cartas, pasar quenda, ou descartar ata tres cartas da túa man e deixalas na pila de descartes.
- Cando acabes, colle do mazo principal as cartas que che cumbran ata ter 6 na man.
- Despois pasa a quenda á seguinte persoa. O xogo prosegue ata que alguén gañe.
- Se o mazo principal se esgota antes de que alguén acade 50 puntos, gaña quen teña máis puntos. Esta pode ser unha boa opción para as primeiras partidas, ou con xente que aínda non coñeza ben as regras do xogo. Outra opción, se prefires seguir xogando, é barallar a pila de descartes, colocala cara a abaixo e continuar co xogo ata que alguén gañe.

Durante a túa quenda poderás facer dous tipos de xogada: **roubar pizza e facer trucos**. Se planeas face-las dúas cousas, **sempre debes comezar por roubar pizza**.

## 2.1. Roubar pizza

A pizza é deliciosa e vale puntos. A **pizza normal vale 6 puntos** e a **pizza dobre vale 10 puntos**. Canta máis pizza acades máis preto estarás de gañar: cómprenche polo menos 50 puntos!

- Só podes roubar un anaco de pizza por quenda, salvo que fagas un truco que che permita roubar máis; podes roubar pizza da mesa ou de outra persoa que teña.
- Calquera pode tentar pararte en calquera momento pero, se consegues a túa pizza, engade o novo anaco á túa colección.

**Para roubar un anaco de pizza normal** tes tres opcións;

Podes xogar: **A)** un can de calquera manda, **B)** un Cadelo do Caos ou **C)** un Mapache Místico.



Isto aplícase tamén a tódalas pizzas rebaxadas

Para roubar un anaco de pizza dobre tes catro opcións:

Podes xogar: **A)** unha parella de cans idénticos, **B)** un Cadelo do Caos ou **C)** un Mapache Místico.



**Opción D:** Tamén podes acada-la túa pizza dobre xogando dous cans distintos da mesma manda, se os dous ingredientes da pizza dobre que queres roubar xa están entre os anacos de pizza normal da túa colección.

**D**

Exemplo: se xa tes estes cans e estas pizzas



Consegue



Estas opcións aplícanse tamén a tódalas pizzas normais melloradas.



## 2.2. Facer trucos



Os trucos permítenche acadar máis pizza máis axiña e complican as cousas aos teus rivais.

- Só podes facer un truco por quenda, agás que xogues unha carta da manda de Listillos/Pillabáns, que che permitirá facer trucos adicionais. Só poderás facer isto unha vez por quenda.
- Lembra que calquera pode tentar deterte en calquera momento.
- Hai tres clases de trucos: **Toppings Modificadores**, **Trucos de Mandas**, e **Trucos do Caos**.

### Trucos de Mandas:

---

Pode facelos calquera can de calquera manda. Cada manda pode facer un truco, ten a súa propia cor e emblema, e está composta por cinco pares de cans idénticos.

- ❗ A maioría dos trucos teñen un efecto inmediato, pero os trucos dos **Dietistas/Pechafociños** e os **Aguafiestas/Fendetrucos** só serán efectivos durante a quenda da persoa á que se lle apliquen. Mentres, quen recibiu o ataque deixará a carta na súa área de colección; poderá descartala cando remate a súa quenda.

Podes ver una explicación máis concreta de cada un dos **Trucos de Mandas** no seguinte cadro:

	<b>Tragones/Larpeiros:</b> rouba un anaco de pizza adicional con esta mesma carta
	<b>Listillos/Pillabáns:</b> fai dous trucos adicionais usando dúas cartas máis
	<b>Dietistas/Pechafociños:</b> impide a alguén roubar pizza con calquera can durante a súa quenda
	<b>Aguafiestas/Fendetrucos:</b> impide a alguén facer trucos con calquera can durante a súa quenda
	<b>Tahúres/Tafures:</b> quita dúas cartas a outra persoa sen miralas e déixaas cara a arriba na pila de descartes
	<b>Brókers/Tratantes:</b> quita un topping modificador e colócao sobre outro anaco de pizza da túa elección, teu ou doutra persoa

### **Trucos do Caos:**

Son mañas exclusivas dos Cadelos do Caos. Estes trucos son moi poderosos, así que emprégaos con sabedoría.

Podes ver unha explicación máis concreta de cada un dos Trucos do Caos No cadro da páxina seguinte.

 As cartas **Cumpleañera/Homenaxeada**, **Destructor/Destrutora** e **Líder de la Manada/Líder da Manda** poden afectar a máis de unha persoa á vez.



**Cumpleañera/Homenaxeada:** rouba ata dous anacos de pizza de calquera tipo á persoa ou persoas que escollas. Se a pizza que roubas ten algún topping, descártao.



**Destructora/Destrutora:** quita tantos toppings modificadores como queiras e redistribúeos como prefiras.



**Cerberero/Cérbero:** pon esta carta enriba da pizza de alguén para quitarlle todo o seu valor eternamente. Unha vez xogada con éxito, esta carta non pode retirarse nin anularse. Se esta pizza ten algún topping, descártao.



**Líder de la manada/Líder da manda:** tras unha contaxe de puntos, todo o mundo, agás quen menos puntos teña, debe descartar pizzas da súa colección ata que todos teñades tantos puntos (ou menos) como a persoa con menos puntos. Tamén deberedes descartar tódolos toppings activos que tivesedes nas vosas cartas de pizza. A pizza descartada volve á mesa.



**Hada Perrina/Fada Canciña:** colócaa xunto á colección de pizzas de alguén para enfeitizala e convertela temporalmente nunha chea de bonecos de peluche. Como se executa o feitozo?

- A persoa enfeitizada voltea tódalas cartas de pizza da súa colección e descarta os toppings activos (se os hai). Xa non ten anacos de pizza, senón bonecos de peluche que non teñen ningún valor en puntos.
- O xogo prosegue respectando as quendas; con todo, non se poden deter os intentos de roubo ao non tratarse xa de anacos de pizza. Se alguén rouba un peluche, este converterase de novo en pizza cando pase a formar parte doutra colección de pizzas. Pódese desfacer-lo feitozo ós poucos e recuperar anacos de pizza volteando un peluche por quenda (tódalas quendas contan). Cando se recupere unha carta de pizza poderá defenderse de novo.
- Cando tódalas cartas enfeitizadas sexan pizzas de novo, pódese descarta-la Fada Canciña.



**Can Adoptivo:** explicámosche esta carta na sección REACCIÓN!

## Toppings Modificadores:

Son cartas especiais que alteran o valor dos anacos de pizza xa roubados. Poden decidir unha partida, así que non os subestimes:

- Coloca un topping enriba dun anaco de pizza, teu ou de calquera outra persoa, para aumentar ou diminuí-lo seu valor nun 50%. Só podes usar un topping por cada anaco de pizza.

Nesta táboa verás como varía o valor das pizzas modificadas e como roubalas:

	Pizza normal: 6 puntos	Pizza dobre: 10 puntos
+50%	Con aumento: 9 puntos Roubar como pizza dobre; perde o aumento	Con aumento: 15 puntos Roubar con Mapache Místico; perde o aumento
-50%	Con rebaixa: 3 puntos	Con rebaixa: 5 puntos
Roubar como pizza normal, mantén a rebaixa		

## 2.3. Fin da quenda

Cando acabes de xogar, deixa tódalas cartas usadas/inactivas cara a arriba na pila dos descartes.

Por último, colle cartas do mazo principal ata ter seis na túa man.

- ⚠ Só poderás completar a túa man ao final da túa quenda. Non podes ter máis de seis cartas na túa man en ningún momento.

### 3. REACCIÓN!

Calquera pode bloquea-las accións doutra persoa en calquera momento da partida con **cartas de reacción e Mapaches Místicos** que teñen un efecto inmediato:



#### Quieto!

- Estas cartas serven para deter a tódolos cans agás aos Cadelos do Caos.
- Non se poden bloquear e calquera pode xogalas en calquera momento.



#### Mapaches Místicos

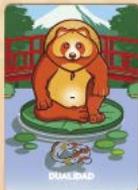
- Poden impedir calquera roubo ou truco, tamén os dos Cadelos do Caos e os toppings.
- Só o can adoptivo ou outro mapache poden deter a un Mapache Místico.



#### Can Adoptivo

- É un tipo especial de carta de reacción que só poderás xogar en reacción a un Mapache Místico (ou para roubar pizza). Permittedo deter a un Mapache Místico e quedar con él.
- Unha vez xogado, só outro Mapache Místico poderá detelo.

## 4. TANUKI



### Tanuki/Dualidade

- O Tanuki pode converterse a vontade en can ou en mapache. **Funciona como un comodín** de calquera carta de can (incluíndo Cadelos do Caos) e de calquera carta de Mapache Místico.

- Podes xoga-lo Tanuki durante a túa quenda para roubar calquera anaco de pizza como can ou como Mapache, ou ben para realizar calquera truco, sexa de Mandas ou de Cadelos do Caos.
- Tamén podes emprega-lo Tanuki fóra da túa quenda como carta de reacción, igual que empregarías calquera Mapache Místico ou ao Can Adoptivo para o mesmo propósito.
- O Tanuki só pode realizar unha acción: ou ben roubar pizza, ou ben facer un único truco, ou ben reaccionar a outra xogada, así que pénsao e escolle ben!
- Dada a súa natureza esquiva e cambiante **non pode ser detido**.

