

Manual de Juego

¡Piiih!

Idea de juego/La Historia

¡Oh, no! Alguien ha dejado suelto a su perro. Tiene mucha hambre y hay muchos huevos por el campo. ¡Pero no le será tan fácil! Los **Queltehues** son aves conocidas por ser grandes padres y no dejarán que cualquiera se lleve sus huevos como si nada.

Objetivo

El objetivo de la partida es obtener más puntos al finalizar tres rondas, en las cuales deberás proteger los huevos de tu nido mientras intentas desviar al perro hacia los demás jugadores. Quien tenga mayor puntaje al finalizar las rondas, ganará el juego.

Componentes

- **17 cartas de acción**
 - ¡Piiih! x 5
 - Vuelo rasante x 5
 - Distracción x 3
 - Acoso x 2
 - Nido expuesto x2
- **12 cartas de reacción**
 - ¡Aquí no! x 5
 - Cambio de ruta x 4
 - Vuelo brusco x 3
- **6 cartas de desastre**
 - Nido ajeno x 2
 - Último grito x 2
 - Todos corren x 2
- **15 cartas de huevo**
- **3 cartas de tensión**
- **1 carta de perro**
- **2 dados de 6 caras**
- **1 ficha de tensión**

Tipos de Cartas de Acción

Acción (Azul):

- Se juegan únicamente durante tu turno.
- Después de jugar una Acción, roba inmediatamente una carta para volver a tener 3 cartas en tu mano.



Cartas de Acción

Reacción (Anaranjado)

- Se pueden jugar tras haber recibido el peligro (el perro), ya sea por una acción o por una reacción. Una vez jugada, roba una carta para volver a tener 3 cartas en tu mano.
- Cada jugador puede jugar como máximo una Reacción por cada Acción.



Cartas de Reacción

Desastre (Rojo)

- Se puede jugar únicamente durante una Fase de Desastre, cambiando los efectos de la fase.



Cartas de Desastre

Preparación de la partida

Preparación:

- Cada jugador recibe **3 cartas de Huevo** y las coloca frente a sí.
- Baraja las cartas de juego y forma un mazo.
- Cada jugador roba **3 cartas**.
- Coloca la carta de tensión correspondiente al número de jugadores.
- Deja el marcador de tensión fuera de la carta de tensión.
- Todos los jugadores lanzan los 2 dados. El jugador con el resultado más bajo recibe la carta de Perro. En caso de empate, los empatados vuelven a lanzar.



Desarrollo del Juego

El jugador que tenga la carta de Perro será siempre el jugador activo.

1. Jugar una Acción

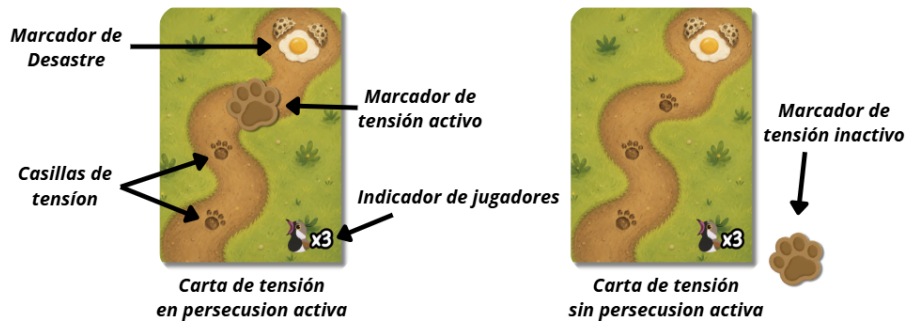
En tu turno:

- Si no tienes ninguna carta de Acción, muestra tu mano, baraja esas cartas nuevamente en el mazo y roba 3 cartas nuevas.
- Juega exactamente una carta de Acción.
- Roba inmediatamente una carta.
- Resuelve completamente la Acción, según lo que indica la carta.

2. Avanzar la tensión

Después de resolver la Acción:

- Si no existe una persecución activa, coloca el marcador de tensión en la primera casilla de la carta de tensión.
- Si la persecución ya está activa, avanza el marcador en una casilla.

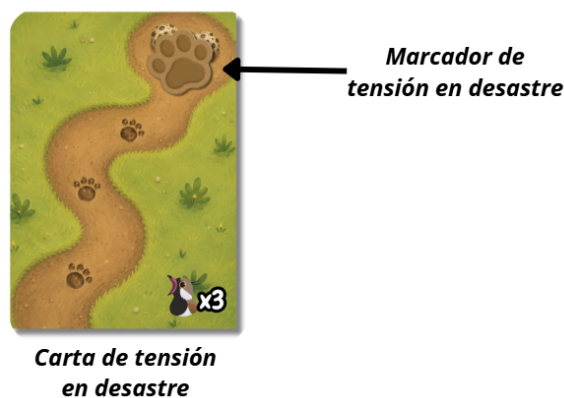


3. Cadena de Reacciones

- Después de avanzar la tensión comienza una Cadena de Reacciones.
- Comienza con el jugador que tenga la carta de Perro.
- Cada jugador puede jugar como máximo una Reacción durante esta cadena.
- Cuando un jugador juega una Reacción, entrega la carta de Perro al jugador indicado por la carta. Ese jugador podrá responder con una Reacción, siempre que aún no haya jugado la suya durante esta cadena.
- La cadena termina cuando el jugador que recibe la carta de Perro no puede o decide no jugar una Reacción.

4. ¿Hay Desastre?

- Si el marcador de tensión aún no alcanza la última casilla, el jugador que terminó con la carta de Perro comienza una nueva Acción.
- Si el marcador alcanzó la última casilla, comienza la Fase de Desastre.



5. Fase de Desastre

El jugador que tenga la carta de Perro es el objetivo del Desastre.

- Puede jugar una carta de Desastre, finalizando inmediatamente la fase y resolviendo su efecto.
- Si no tiene una carta de Desastre, o decide no jugarla, se resuelve la cadena de reacciones de la última acción y quien tenga el perro recibe directamente el efecto del Desastre.

Después de resolver el Desastre:

- Los jugadores pierden los huevos indicados (se voltean dejando el reverso de la carta expuesto)
- Todos mezclan las cartas de su mano con el mazo;
- Se baraja nuevamente el mazo;
- Cada jugador roba 3 cartas;
- Se retira el marcador de tensión de la carta de tensión.

Una nueva persecución comenzará cuando se juegue la siguiente Acción (quien recibió el perro por última vez comienza la nueva persecución).

Fin de la ronda y de la partida

La ronda termina inmediatamente cuando un jugador pierde su tercer huevo.

Cada jugador obtiene 1 punto por cada huevo que conserve.

Luego:

- todos recuperan sus 3 cartas de Huevo;
- se barajan nuevamente todas las cartas;
- todos lanzan nuevamente los dados;
- el jugador con el resultado más bajo recibe la carta de Perro;
- comienza la siguiente ronda.

Después de tres rondas, suma los puntos obtenidos.

El jugador con mayor puntaje gana la partida.

En caso de empate, los jugadores empatados pueden compartir la victoria o resolver el desempate con un gran ¡PIIIH!. ¡Quien grite más fuerte gana!