



Las reglas de Lookin' Hot

Objetivo del juego: Leer las mentes de tus oponentes para adivinar con qué guindilla están jugando.

Jugadores: Entre 3 y 6 jugadores.

Inicio del juego: Cada jugador toma un conjunto de 6 cartas de guindillas y descarta las más picantes, de manera que se quedan con una menos que el número total de jugadores (p.ej. 4 jugadores usarían las guindillas 1, 2 y 3; 5 jugadores usarían las guindillas 1, 2, 3 y 4). Los jugadores hacen rodar el dado “especiado” y empieza aquel que saque el número más alto.

Jugar una ronda. El primer jugador hace rodar el dado “especiado” para establecer la apuesta y coloca una carta de guindilla de su elección hacia abajo, de manera que nadie pueda ver de qué guindilla se trata. Los demás jugadores, siguiendo el orden de las manecillas del reloj, ponen cada uno sobre la mesa su propia carta. ¡Vigila los comentarios jocosos de tus oponentes! Usarán la astucia y la habilidad para tratar de farolearte. Cuando todos hayan depositado su carta, giradlas para que se vean.

- Estarás picante si nadie ha jugado la misma carta que tú

Tu puntuación será la que haya arrojado el dado “especiado” multiplicada por la potencia de la guindilla (p.ej. el dado ha arrojado un 7, y tu fuiste el único jugador en poner una guindilla de 3, así que tu puntuación es $7 \times 3 = 21$)

- Estarás “soso” si otro jugador ha jugado la misma carta que tú

Tu puntuación será tan **negativa** como el número que arroje el dado “especiado” multiplicado por la potencia de la guindilla (p.ej. el dado arroja un 7 y dos jugadores pusieron sobre la mesa una guindilla de 2; ambos jugadores obtienen una puntuación de $-7 \times 2 = -14$)

Cómo alzarse con el triunfo: Después de cada ronda, añade la puntuación a tu ardor total. El primer jugador en llegar a un nivel de ardor acordado, o el jugador más “picante” después de un número de rondas, es el vencedor.

