



Chilli Chase Reglas



Objetivo del juego: Ser el primero en alcanzar la puntuación Chilli 5 veces.

Jugadores: De 2 a 6 jugadores

Inicio del juego: Reparte 3 cartas de la baraja previamente barajada a cada jugador de Whotchilli. Las cartas restantes se colocan en el centro de la mesa boca abajo y la de arriba se da vuelta para formar la "pila caliente".

Todos los jugadores tiran los dados y registran el número, esta es la "Puntuación Chilli". En el caso de que un jugador consiga el mismo puntuación Chilli que otro jugador, debe tirar los dados nuevamente

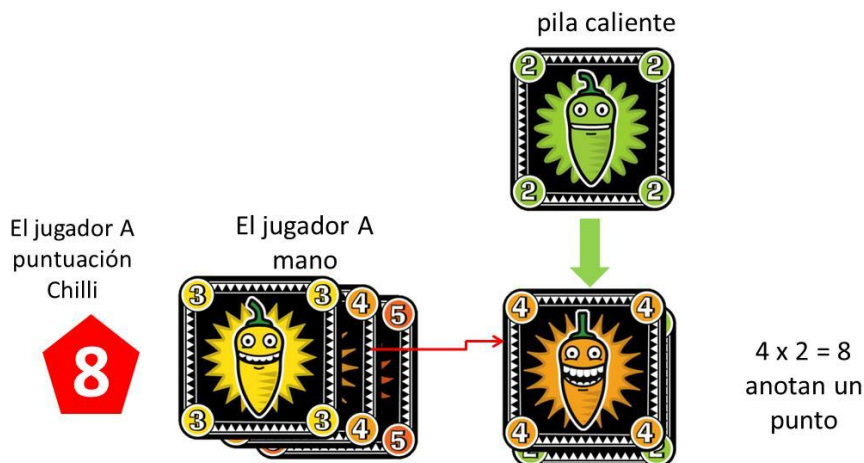
Jugar el juego: El objetivo del juego es conseguir la puntuación Chilli combinando una carta de tu mano con la carta de la "pila caliente".

El jugador a la izquierda del crupier juega una carta de su mano, boca arriba, sobre la pila caliente utilizando un cálculo para combinar las dos cartas, mientras dice la nueva puntuación de la pila caliente en voz alta. Si el nuevo total de la pila caliente:

- coincide con la puntuación Chilli, anotan un punto.
- no coincide con la puntuación Chilli, nadie anota un punto.
- coincide con la puntuación Chilli de un oponente, el oponente gana un punto, y el jugador tiene la oportunidad de cambiar su propio puntuación Chilli a un número de su elección (si lo desea y siempre que haya sido tomado).

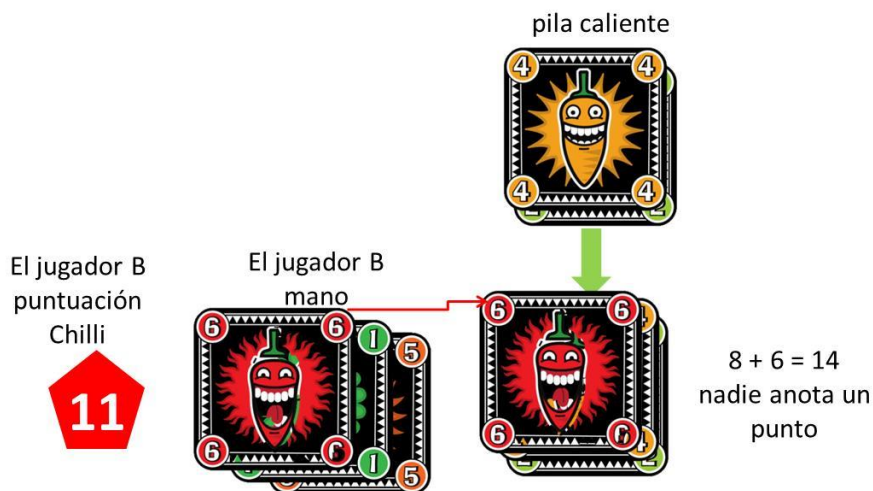
Una vez que un jugador ha jugado una carta, toma otra de la parte superior de la baraja central para tener siempre 3 cartas en su mano. Si no quedan cartas en el mazo central, da vuelta a las cartas en la pila caliente (excepto la carta superior) y comienza de nuevo. El juego continúa de la misma manera en el sentido de las agujas del reloj.

p.ej. La puntuación Chilli del jugador A es 8 y el puntuación de la pila caliente es 2. Pueden ganar un punto al colocar un 4 de su mano en la pila caliente y solicitar el cálculo (4×2) para que coincida con la puntuación Chilli: el nuevo puntuación en la pila caliente es 8.

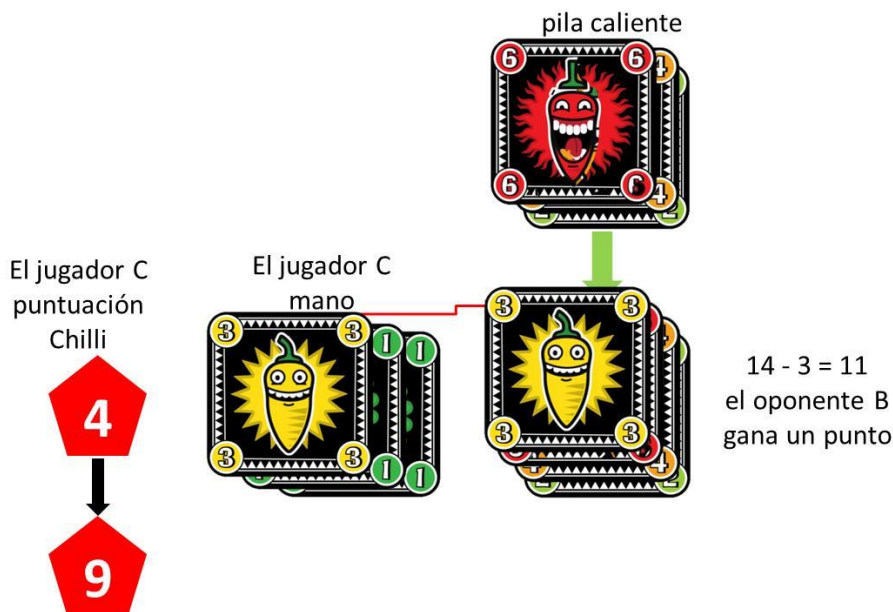




El jugador B (con puntuación Chilli de 11) juega su turno. No puede anotar un punto, pero quiere mantener la puntuación cerca de su objetivo Chilli y lejos de la puntuación Chilli del jugador A, por lo que juega un 6 de su mano para sumar al 8, de modo que la nueva puntuación de la pila caliente es 14.



El jugador C (con puntuación Chilli de 4) juega su turno. No puede anotar un punto, pero quiere cambiar su puntuación Chilli, por lo que juegan un 3 de su mano para restar a 14, de modo que la nueva puntuación de la pila caliente es 11. El jugador C obtiene un punto para el jugador B y el jugador C decide cambiar su puntuación Chilli a 9.



Los jugadores pueden usar cualquier función matemática en su cálculo, por ej. suma, resta, multiplicación, división o potencias; siempre que resulte en un número entero positivo o negativo.

Ganar el juego: Gana el juego el primer jugador en llegar a 5 puntos.

Para aprender más sobre cómo jugar, acceda a los vídeos en www.plyt.co.uk

