

Variante

Para dar más variedad a tus partidas, puedes jugar con una o varias variantes. Se pueden mezclar entre sí o jugar por separado.

Variante Mojo Picón

Esta variación añade complejidad adicional gracias a las fichas Extra.

Coloca una bandeja en el lado especial correspondiente al número de fichas Extra que desees utilizar (2, 3 ó 5) y, a continuación, colócalas aleatoriamente en las ranuras correspondientes.

La partida se juega de la misma manera que la versión clásica, excepto por las fichas Extra.

Reglas especiales para las fichas Extra:

- Puede ser empujadas por todos los jugadores;
- Cuando dejan el tablero, se las queda el jugador que las echó fuera.

Ficha de Tostada: Otorga 5 puntos en el recuento final.

Fichas de Ketchup, Mayonesa y Wasabi: 1 de ellas otorga 2 puntos y 2 fichas 5 puntos en el recuento final. Si un jugador tiene todas las 3 fichas, gana inmediatamente la partida sin tener que contar puntos.

Ficha de Ticket: Cuando esta ficha se retira del tablero, cualquier tapa retirada al mismo tiempo se retira del juego y no vale puntos.

Ficha de Servilleta: Cuando retiras esta ficha, juega de nuevo inmediatamente.

Variante Cabeza en Llamas

Antes del comienzo de cada uno de sus turnos, el primer jugador (sólo) gira el tablero un cuarto en sentido horario.

Puedes jugar sólo en una línea del lado que mira directamente hacia ti.

Si no puedes colocar tu tapa, gira el tablero un cuarto más (y continúa, si es necesario, hasta que puedas jugar).

Un juego de Ludovic Lepine
Diseño gráfico: Philippe Nohra
Edición y corrección: Gersende Cheylan
& François Kayat-guizol
Traducción al español: Guillermo Carballar



Aunque existe la posibilidad de que se desarrolle un reglamento, siempre encontrarás la última versión en www.funforge.fr
©Funforge s.a.r.l. 2024 - Todos los derechos reservados- TAPSP01



Objetivo del juego

Coloca tus tapas en el tablero y las tapas del oponente fuera para ganar puntos.

¡Pero ten cuidado de no empujar tus tapas demasiado lejos o le darás puntos a tu oponente!
¡Que aproveche!

Contenido

2 bandejas de doble cara con 32 espacios (1 lado básico y 3 lados especiales para 2, 3 o 5 fichas extra).

18 tapas Jalapeños (12 de valor 1, 3 de valor 2, 2 de valor 3 y 1 de valor 4).

18 tapas Tequeños (12 de valor 1, 3 de valor 2, 2 de valor 3 y 1 de valor 4).

6 fichas Extra (Tostada, Ketchup, Mayonesa, Wasabi, Servilleta y Ticket).

Preparación

Coloca el tablero en el centro de la mesa ①.

Cada jugador elige un tipo de tapa (Jalapeños o Tequeños) y toma las fichas correspondientes. Coloca las tapas de valor 1 tal y como se indica en el tablero ②.



Tapas
Tequeños



Tapas
Jalapeños



Cómo jugar

El jugador que haya comido más tapas recientemente elige una de sus tapas y la coloca en el tablero. Luego, es el turno del otro jugador. Y así sucesivamente hasta que se hayan jugado todas las tapas.

Para colocar una tapa en el tablero, colócala detrás de una tapa del oponente, luego muévela en línea recta tantas casillas como su valor. Si hay otras tapas en la línea, también se moverán al mismo tiempo.

Está prohibido:

- Colocar tus tapas en una línea vacía;
- Entrar a través de una esquina del tablero;
- Colocarte entre dos tapas;
- Entrar empujando una de tus propias tapas;
- Hacer retroceder la línea que acaba de ser empujada.

Ejemplo: Las flechas verdes indican dónde puede Pedro colocar sus tapas de Tequeños en este turno.



Ejemplo: Julia juega una tapa de Jalapeños de valor 2. La desliza a lo largo de la línea hasta encontrar una tapa de Tequeños de valor 1, y luego comienza a empujarla dos casillas hacia la derecha.



Su tapa de Jalapeños comienza a empujar la línea. La tapa de Tequeños que encuentra primero se mueve una casilla (vacía) hacia la derecha, y luego empuja el resto de la línea una casilla más hacia la derecha, sacando la tapa de Tequeños de valor 2.

Cuando una tapa deja el tablero, el oponente de su propietario la toma (independientemente de quién empujó la tapa). Estas tapas se usan para contar puntos al final de la partida.



Ejemplo: Pedro juega una tapa de Tequeños de valor 3. Su acción retira dos tapas de Jalapeños y una tapa de Tequeños del tablero. Pedro obtiene los dos Jalapeños y Julia obtiene los Tequeños, aunque ella no haya realizado la acción.

Final de partida

Cuando ambos hayan jugado sus 10 tapas, la partida termina. Cada jugador cuenta el valor de las tapas que ha ganado. El jugador con la puntuación más alta gana la partida.



Ejemplo: Julia gana con 10 puntos a Pedro, quien tiene sólo 8 puntos a pesar de tener más tapas.

En caso de empate, compara el número de tapas con mayor valor, empezando por la más alta.

Ejemplo: Pedro y Julia están empatados a 11 puntos. Como cada uno tiene tapas opuestas que de valor 4, comparan las tapas con valor 3. Pedro gana porque tiene dos tapas que valor 3, mientras que Julia solo tiene una.

