

¡CAOS CANINO!

MODO DE JUEGO EXTRA

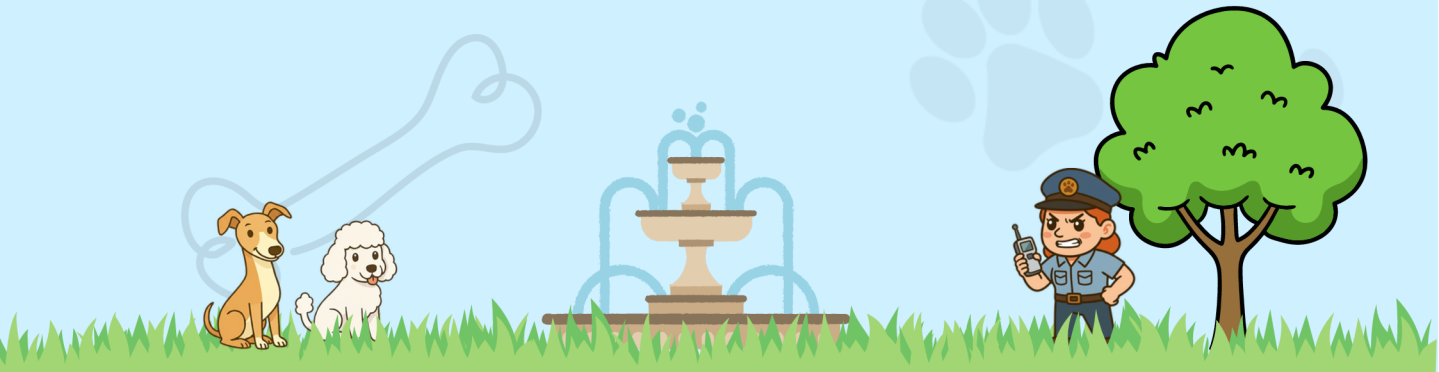


PASS GAMES

¡MÁS ALLÁ DEL BARRIO!

¿Ya domináis las calles? ¿Vuestra manada se sabe todas las mañas y queréis probar algo nuevo? En ¡CAOS CANINO! las reglas están para morderlas. Aquí os dejamos varios modos de juego alternativos para que las partidas tengan un sabor diferente. ¡Elegid el que mejor se adapte a vuestro grupo!

AVISO PARA NAVEGANTES: Cualquier regla mecánica que no se mencione específicamente en estos apartados funciona exactamente igual que en el juego base.




MODO CACHORROS


Ideal para una **partida rápida**. Aquí la **acción vuela** y los perros de raza entran pisando fuerte.

Jugadores: 2 a 8 jugadores.

Objetivo: Alcanzar 20 puntos.

REGLAS DIFERENTES AL MODO NORMAL

 En este modo **Jugar Cartas de Acción** desde tu mano pasa a ser **totalmente gratis**. ¡Puedes vaciar tu mano en un solo turno! **El pienso** de tu reserva **solo sirve para rescatar perros**.

 Los **Perros de Raza** entran **directamente Despiertos** (boca arriba) al ser rescatados. No tienes que gastar 3 fichas de pienso para activarlos y su habilidad es gratuita desde que se rescatan hasta el final de la partida.







MODO ALIADOS

La forma definitiva de montar una batalla campal en el barrio. Perfecto para **grupos** donde la **estrategia conjunta** y el **faroleo** son la clave.

Jugadores: 4 a 8 jugadores (Equipos de 2 personas sentadas juntas).

Objetivo: Alcanzar 30 puntos por equipo.

REGLAS DIFERENTES AL MODO NORMAL

-  **Zona compartida:** Cada equipo comparte su zona de juego. Los perros que rescatéis se colocan en una zona común y suman puntos para los dos. Además, compartís una única Reserva de Comida.
-  **Abastecimiento extra:** Como sois dos bocas que alimentar, en la Fase de Abastecimiento el equipo recoge **6 Fichas de Pienso** en lugar de las 4 habituales.
-  **Secretos de estado:** Cada jugador roba y mantiene su propia mano de cartas en secreto. No podéis enseñaros las cartas, pero podéis hablar, debatir la estrategia y dar pistas para despistar al rival.
-  **Turno sincronizado:** ¡Jugáis a la vez! Durante la Fase de Acciones, decidís juntos cómo gastar el pienso de vuestra reserva compartida para optimizar ataques y rescates.

MODO FURGONETA SE ACERCA


Se acabaron las peleas entre vecinos. ¡La perrera municipal viene de camino! Una carrera contrarreloj **contra el propio juego**.


Jugadores: 2 a 8 jugadores.

Objetivo: Conseguir la meta de puntos según cuántos seáis:

- 2 a 3 Jugadores: 30 puntos
- 4 a 6 Jugadores: 40 puntos
- 6 a 8 Jugadores: 55 puntos

REGLAS DIFERENTES AL MODO NORMAL





 **El Reloj del Miedo:** Antes de empezar, buscad el Evento "**La Furgoneta Municipal**". Barajad el resto del mazo de Acción y colocad la Furgoneta al **fondo** del mazo. **Si robáis** esa última carta antes de alcanzar la meta... **¡Perdéis todos!** En este modo, no se barajan los descartes al quedarse sin cartas.

 **Mercado Negro:** Puedes gastar **1 Ficha de Pienso** en tu turno para regalar 1 carta de tu mano o 1 Pienso a cualquier compañero que lo necesite.

MODO FURGONETA SE ACERCA

Autosabotaje Obligatorio: Al no haber rivales, si robas cartas de ataque, **sufres las consecuencias** sin poder robar cartas extra para compensarlo.

¡Te fastidias con lo que toca!

-  **Efecto Caca:** Te prohíbe rescatar este mismo turno. Si robas dos Cacas, ambas se gastan en bloquearte en el turno actual.
-  **Efecto Hueso:** ¡Distrae a uno de tus perros! Debes descartar obligatoriamente a uno de tus Perros del Barrio.
-  **Efecto Guardia:** Se lo colocas primero a tu Perro de Raza. Si ya está bloqueado, se lo pones al siguiente perro tuyo que otorgue más puntos.
-  **Efecto Pulgas:** Se lo colocas primero a tu Perro de Raza. Si ya tiene pulgas, se las pones al siguiente perro tuyo que otorgue más puntos.



MODO REY DE LA ACERA

El barrio se ha vuelto **hostil**. La **comida escasea** y solo **el más fuerte sobrevive**. Agresividad pura, **los puntos ya no importan**.


Jugadores: 3 a 8 jugadores.


Objetivo: Ser el último jugador con al menos un perro vivo en su zona.

REGLAS DIFERENTES AL MODO NORMAL

- 🐾 **Cada jugador** empieza con **3 Perros** ya en su zona (1 de Raza al azar dormido + 2 del Barrio al azar) **y 3 Fichas de Pienso**.
- 🐾 **El Hambre Aprieta:** Al inicio de tu turno, debes pagar 1 Ficha de Pienso a la reserva general. Si no tienes o no quieres pagar, debes sacrificar a uno de tus perros enviándolo al descarte.
- 🐾 **Ataques Letales:** ¡En este modo no hay piedad! Si un rival le lanza unas cartas de Pulgas o un Guardia a uno de tus perros (**que no esté protegido frente a ello**), lo mandarán directamente a la pila de descartes, **¡pero cuidado!** Porque también recuperarás su equipamiento.

MODO REY DE LA ACERA

 **Escudos de Chatarra:** Las cartas de equipo (Collares, Pelotas, Chips) funcionan como "**Vidas extra**". Si un rival te ataca con una carta letal (Hueso, Pulgas, Guardia) o no puedes pagar el Pienso del hambre, puedes descartar uno de esos objetos ya equipados para salvar al perro.

 **Muerte Súbita:** Si te quedas sin perros en tu zona en cualquier momento, **estás eliminado**.

