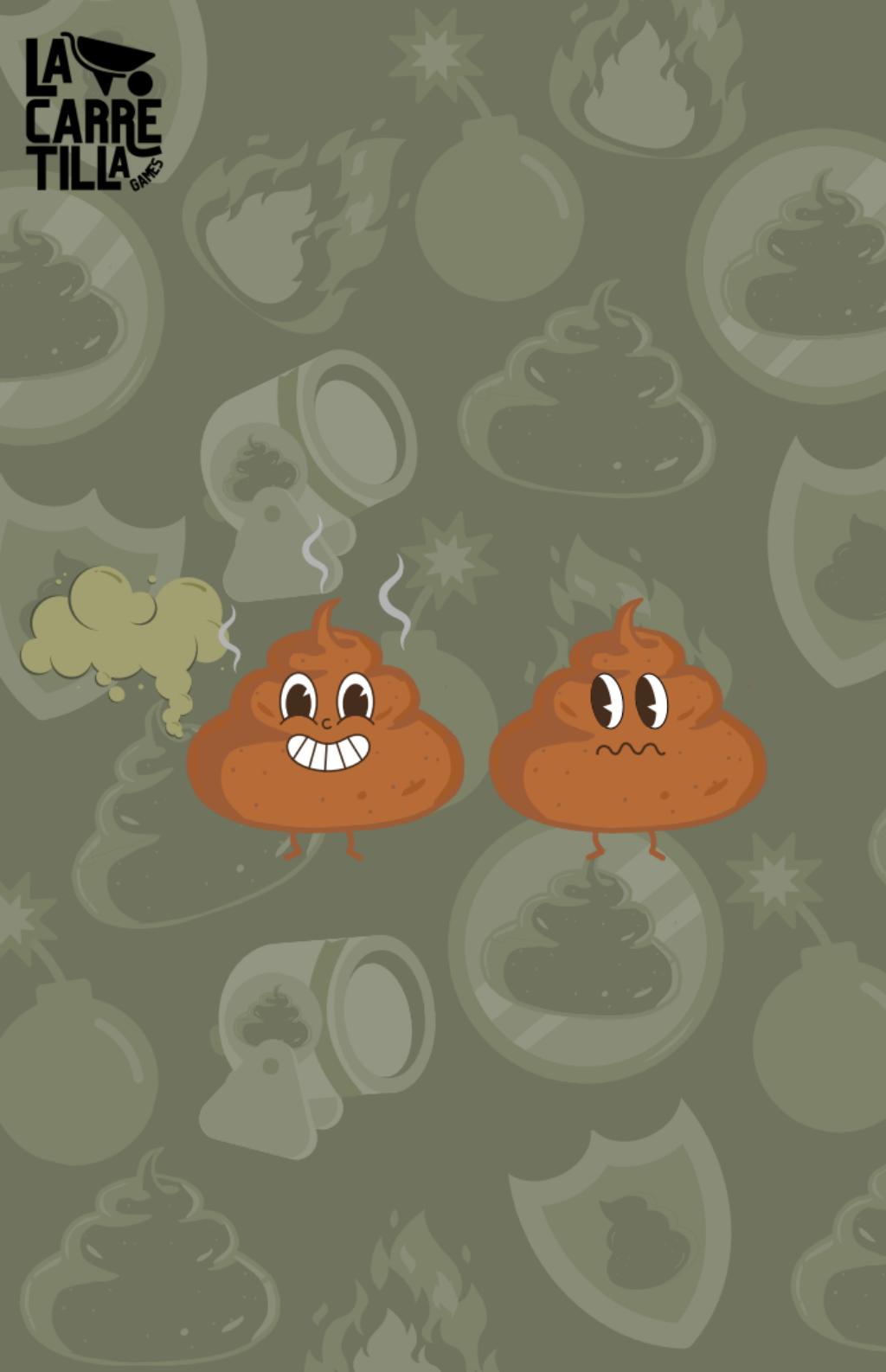




CARE CACA

INSTRUCCIONES







¡Escanea este QR!

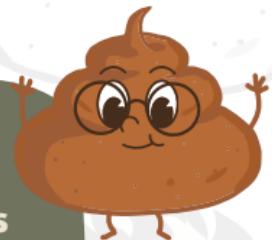


Y descubre los videos
sobre cómo jugar
CARE CACA

CONTENIDO

El juego incluye:

- 79 Cartas Normales
- 40 Cartas Especiales
- 28 Cartas con Poderes
- 8 Cartas Torpedo
- 1 Libro de Instrucciones



OBJETIVO

¡Quédate sin cartas lo más rápido posible!

El último que lo haga será el



“CARE CACA”

ANTES DE PARTIR

Escoge tu modo de juego según la cantidad de jugadores:

**2-3
JUGADORES**

Deben utilizar solo cartas con lentes y todas las **BOMBAS, ESCUDOS, CLONES y CAÑONES**.



Deben utilizar todas las cartas del mazo.

**4-5
JUGADORES**

**6+
JUGADORES**

Deben sacar las cartas de FUEGO y repartir tres cartas en la mano en vez de cuatro.



PREPARACIÓN

De 2 a 5 jugadores: baraja el mazo y reparte 12 cartas a cada jugador. Cada uno, sin ver ni elegir, deberá colocar 4 cartas boca abajo, 4 cartas boca arriba y dejar 4 cartas en su mano.



De 6+ jugadores: baraja el mazo y reparte 11 cartas a cada jugador. Cada uno, sin ver ni elegir, deberá colocar 4 cartas boca abajo, 4 cartas boca arriba y dejar 3 cartas en su mano.



PREPARACIÓN

Si te sale **BOMBA** o **ESCUDO** en las cartas boca arriba debes intercambiar por otra al azar del **MONTÓN**.

Si te sale un **ESCUDO** en tu mano, colócalo en tu **ZONA** y saca otra carta. Si te sale una **BOMBA**, reemplázala por una del **MONTÓN**.

El resto de las cartas son el **MONTÓN**, el cual se distribuye para que todos los jugadores puedan robar cartas de forma cómoda. Deja un espacio para el **CEMENTERIO**.

ZONA

Espacio donde tienes tus cartas. Si tienes un **ESCUDO** activo se deja acá.

POZO

Lugar donde se juegan las cartas en el centro del juego.

CEMENTERIO

Espacio donde quedan las cartas que se van quemando. Todas las cartas deben ir boca abajo.

MONTÓN

Cartas para robar, deben estar repartidas para que todos los jugadores puedan sacar.



DISTRIBUCIÓN



EJEMPLO PARA 4 JUGADORES

CÓMO SE JUEGA

¡Parte el más rápido! Y debe colocar una carta en el POZO. El siguiente jugador (de la derecha) debe siempre botar una carta igual o mayor (o utilizar alguna carta especial).



3 4 5 6 7 8 10 J Q K A

¡El AS es la mayor carta!



Cada vez que tires una carta debes robar del MONTÓN, teniendo máximo 4 cartas en tu mano (hasta 3 cartas si son +6 jugadores).

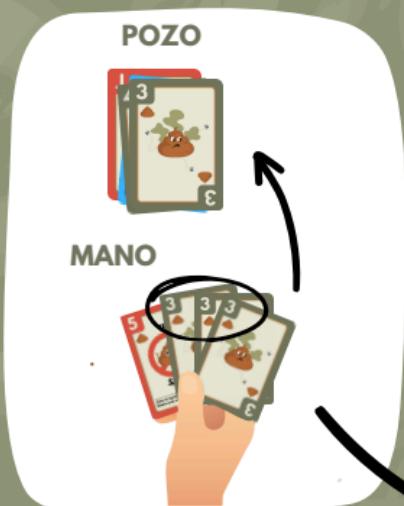
TIP



Si tienes más de una misma carta, puedes tirarlas en el POZO al mismo tiempo (máximo 4 cartas).

Cuando se juntan 4 cartas iguales en el POZO este se quema, por lo que todas las cartas van al CEMENTERIO. Sigue el turno el jugador que quemó el POZO.

EJEMPLO



La última carta en el **POZO** es un 3 y en tu mano hay tres cartas del número 3, por lo que las puedes botar juntas en el **POZO**.

Al hacerlo, pasan a ser cuatro cartas 3 en el **POZO** seguidas, por lo que se quema. Las cartas del **POZO** se van al **CEMENTERIO** y parte el jugador que las quemó.



NOTA: Se puede hacer esta jugada aunque no sea tu turno (ver **RELÁMPAGO** más adelante)

CÓMO SE JUEGA

Si no tienes una carta para tirar (o prefieres no tirarla), te llevas el POZO. En este caso, no tienes que robar hasta que vuelvas a tener 4 cartas en la mano.

Cuando se acaben las cartas del MONTÓN y no tengas cartas en tu mano, comenzarás a utilizar las 4 cartas boca arriba desde la mesa. Si ninguna carta es válida para tirar, te llevas el POZO.



Cuando se te acaben las cartas boca arriba, deberás jugar con las cartas boca abajo al azar.



CÓMO SE JUEGA

Si la carta es válida, tuviste suerte y continúa el siguiente jugador. Si no es válida (o es una BOMBA), te llevas el POZO y la carta que jugaste. Además, deberás reponer la carta boca abajo sacando una del CEMENTERIO al azar. Parte el jugador anterior.



El último que se queda con cartas es el

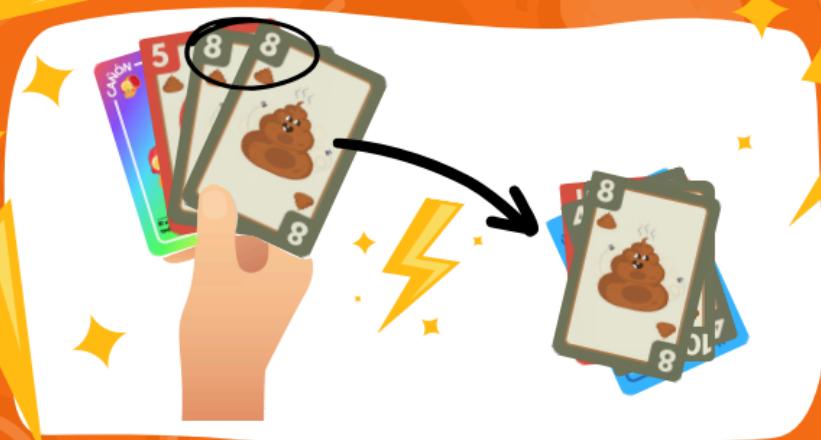


RELÁMPAGO

RELÁMPAGO es una acción presente durante todo el juego.

Te permite botar en cualquier momento la misma carta que está en el POZO, independiente de que sea tu turno.

Puedes botar máximo 4 cartas iguales.



No puedes utilizar RELÁMPAGO con CLON ni FUEGO

EJEMPLO



El jugador A tira un 4 al POZO. El turno que sigue es el jugador B, pero en la mano tu tienes un 4, por lo que puedes jugarla sin que sea tu turno.

Al jugar el 4, le robas el turno a los otros jugadores y sigue el de tu derecha. Esto se puede repetir hasta que se junten 4 cartas iguales.



Nota: El CLON también cuenta como una de las 4 cartas.



QUEMAR

La acción de quemar significa que las cartas del POZO se van al CEMENTERIO. Esto puede suceder de dos formas:

Cuando se acumulan 4 cartas iguales en el POZO



No puedes quemar un CAÑÓN



Cuando se juega una carta FUEGO



Al momento de quemar, no se puede jugar ninguna carta adicional. Las cartas del POZO se van al CEMENTERIO. Parte el jugador que las quemó.

TIPO DE CARTAS



Las cartas con borde verde valen el número que indican.



Las cartas con borde rojo tienen poderes y número. Se pueden jugar solo si corresponde.



Las cartas de colores son especiales; pueden ser jugadas en tu turno.



Excepto BOMBA y ESCUDO, que deben ser jugadas de forma INMEDIATA.

CARTAS CON PODERES



TE SALTÉ

Salta al siguiente jugador (doble 5 salta dos jugadores, y así consecutivamente).



HORA DE TIRAR CACA

La siguiente carta que se juega debe ser menor o igual a 7.



VUELTA

Da vuelta el sentido del juego (dos jotas dejan el sentido original, y así).



CARTAS ESPECIALES

O

JUNTEMOS CACA

Reinicia la cuenta del pozo a cero.



FUEGO

Las cartas del pozo se queman y se van todas al cementerio.



BOMBA (INMEDIATA)

Todas las cartas que están en el pozo se van a tu mano.



CAÑÓN

El siguiente jugador se lleva todas las cartas del pozo a su mano.



CLON

Copia la carta que está en el pozo.



ESCUDO (INMEDIATA)

Protege contra BOMBA y CAÑÓN. Permanece en tu zona hasta que lo uses o aparezca un nuevo ESCUDO.



Con estas cartas puedes hacer RELÁMPAGO

JUNTEMOS CACA

Carta 0. Al jugar esta carta reinicias la cuenta del POZO. El siguiente jugador puede jugar cualquier carta.



FUEGO

Al jugar esta carta el POZO se quema y se va al CEMENTERIO. No se pueden jugar dos FUEGO.



Parte el jugador que quemó. No se puede hacer RELÁMPAGO con el FUEGO ni jugar el CLON. No puedes quemar un CAÑÓN.

BOMBA

Es la peor carta del juego.
Cuando se roba se juega
INMEDIATAMENTE. Todas
las cartas acumuladas en el
POZO pasan a la mano del
que acaba de explotar.

Si no hay cartas, la sacaste
barata.



La única forma de salvarse es
teniendo un **ESCUDO** activo. El
CAÑÓN no salva de la **BOMBA**.

Si te sale una **BOMBA** en las cartas de abajo, te
llevas todo el **POZO** y repones la carta.

Si te sale una **BOMBA** en las cartas boca arriba,
la debes reemplazar por otra.

POZO



POZO



MANO



Reponer



1. Tienes que usar las
cartas boca abajo



2. Te sale una
BOMBA



3. Te llevas el **POZO**
y repones la carta

CLON



El CLON copia la carta en juego, menos las cartas de CAÑÓN, FUEGO, BOMBA y ESCUDO.

Copia el poder
de las cartas: TE
SALTÉ, HORA
DE TIRAR CACA
y VUELTA.



ATJUVY
DE TIRAR CACA
AHOH, ETJAS
que las cartas: TE
Copia el poder



ESCUZO.
CAÑON, FUEGO, BOMBA y
que son las cartas que
El CLON copia la carta en

CAÑON

CLON

El CLON cuenta como una de las cuatro cartas para quemar el POZO.



Puedes hacer RELÁMPAGO con el CLON únicamente si tienes otra carta igual a la que está en el POZO.



Si se parte con un CLON, este cuenta como 0.

ESCUDO



Cuando se roba se juega INMEDIATAMENTE, debe ser colocada en la ZONA del jugador.

El ESCUDO protege ante el CAÑÓN y la BOMBA.

Solo puede haber un ESCUDO activo. Si ya había uno, se va al CEMENTERIO y se coloca el nuevo.

ZONA



Si te toca un ESCUDO en las cartas boca abajo, es válido y queda en la ZONA. Continúa el siguiente jugador.

ESCUDO



Si robas una BOMBA teniendo un ESCUDO activo, este obligatoriamente se consume y ambas cartas van al CEMENTERIO.

Si te tiran un CAÑÓN teniendo un ESCUDO activo, este obligatoriamente se consume y funciona como CAÑÓN para el jugador que sigue.

EJEMPLO

El jugador A le tira CAÑÓN al jugador B que tiene un ESCUDO, este se consume y funciona como CAÑÓN. El jugador C se llevaría el POZO.



CAÑÓN

Esta es una de las mejores cartas. TODAS las cartas acumuladas en el POZO se las lleva el siguiente jugador.

Este se puede defender tirando otro CAÑÓN o con un ESCUDO activo.



Si un jugador juega doble CAÑÓN, le llega al jugador subsiguiente.

Se puede hacer RELÁMPAGO con el CAÑÓN.



EJEMPLO



El jugador A juega un diez. Sigue el jugador B, pero no tiene cartas válidas para jugar, por lo que tiene dos opciones:

- Llevarse el POZO
- Jugar el CAÑÓN

El jugador B elige jugar el CAÑÓN.

El jugador C se estaría llevando todo el POZO a su mano, a menos que se defienda tirando un CAÑÓN o teniendo un ESCUDO activo.



¿QUIÉN PARTE?

PARA PARTIR EL JUEGO

Parte el jugador más rápido



SI ALGUIEN SE LLEVÓ LAS CARTAS DEL POZO

Parte el jugador anterior a quien se llevó las cartas (aplica para CAÑÓN, BOMBA, etc.)

SI ALGUIEN QUÉMO LAS CARTAS DEL POZO

Parte el jugador que quemó el POZO



FAQS

¿Tienes dudas?



¡Escanea este QR!
Y revisa las preguntas
frecuentes

**¡No olvides
dejarnos tus
comentarios!**

Este juego te lo
trae, con mucho
cariño

LA CARRE TILLA

GAMES



CARE CACA

LA
CARRE
TILLA
GAMES