



10+



2-5



30m

REGLAMENTO

DOGGYSTYLE

Los perros de Mario Hugo se han quedado solos en casa, razón suficiente para comenzar a parrandear. Ayúdalos a realizar los desastres que solo a estos perros se les pueden ocurrir. ¡Pero ten cuidado! Debes ser capaz de borrar los rastros de cada desastre antes de que Mario Hugo vuelva del trabajo, de lo contrario te llevarás un buen reto.



Componentes



64 cartas de Perros
(16 perros de 4 colores)



28 cartas de Parranda
(7 parrandas de 4 colores)



3 cartas de
Parranda Comodín



4 cartas Mario
Hugo



1 Libreta de
Puntaje



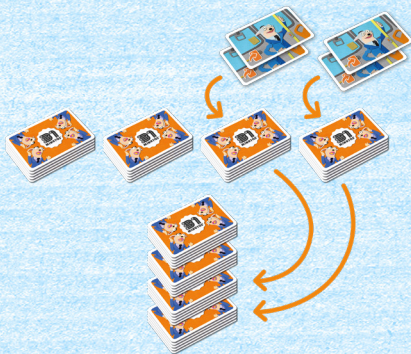
5 cartas de
Ayuda



1 Reglamento

3. Prepara el **Mazo de Parrandas** **A**. Para hacerlo deberás usar las cartas de Parranda y las cartas de Mario Hugo. Las cuatro cartas de Mario Hugo deben quedar repartidas al azar en la mitad inferior del mazo.

Para lograrlo, baraja las cartas de Parranda y sepáralas en cuatro pilas similares. Elige dos pilas cualquiera y en cada una de ellas baraja dos cartas de Mario Hugo. A continuación pon estas pilas una sobre la otra y luego agrega el resto de las cartas de Parranda encima, formando una pila única. Finalmente deja el recién formado mazo de Parrandas en el centro de la mesa, bocabajo.



4. Coloca bocarriba en el centro de la mesa las primeras cuatro cartas del mazo de Parrandas para formar el **suministro de Parrandas** **B**.

5. Baraja las cartas de Perro; estas cartas conformarán el **mazo de Perros** **C**. Deja el mazo de Perros al centro de la mesa con todas sus cartas boca abajo.

6. Coloca bocarriba en el centro de la mesa las primeras cinco cartas del mazo de Perros para formar el **suministro de Perros** **D**.

7. Reparte tres cartas del mazo de Perros a cada participante, quienes las podrán mirar en secreto. Estas cartas son su **mano inicial** **E**.

8. Reparte una **carta de Ayuda** a cada participante **F**.

9. Deja un espacio en la mesa para la **zona de descarte** **G**.

10. El jugador o la jugadora que tenga más mascotas será quien comience la partida.

Nuestro amo ya se fue a su trabajo...
...la casa está vacía ahora nosotros mandamos.



Objetivo del juego

En Doggy Style cada jugador o jugadora representa a un grupo de perros de Mario Hugo, que compiten por ser los reyes de la parranda mientras su dueño está trabajando.

Para ganar debes intentar conseguir la mayor cantidad de puntos, obteniendo cartas de Parranda. **Pero ¡atención! Estas solo te darán puntos si las ordenas antes de que vuelva Mario Hugo.** Podrás obtener puntos de distintas formas al final de la partida:

- Por cada carta de Parranda que tengas ordenada.
- Por cada set de Parrandas.
- Por cada carta de Perro que conserves en tu reserva de perros.
- Por obtener la primera o segunda mayoría de Parrandas de un color.

Podrás encontrar más información sobre el puntaje en la página 16.

Esto es más que una hermandad...
...me refiero al Doggy Style.



Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla en una serie de turnos que irán en sentido de las agujas del reloj. Puedes consultar el orden de turno en la carta de Ayuda.



En tu turno debes realizar **solo una** de estas dos opciones:

1. Reclutar Perros.
2. Ordenar Parrandas.

1. Reclutar Perros:

Reclutar es la forma de obtener **nuevas cartas de Perro** para tu mano, puedes hacerlo solo una vez por turno. Las cartas de Perro las puedes obtener del **mazo** y del **suministro de Perros**, en el orden que prefieras. El suministro de Perros se rellena al final de tu turno, **no antes**.

Al final de tu turno no puedes tener más de cinco cartas de Perro en tu mano. Si tienes más, debes descartar hasta tener cinco.

Para reclutar cartas de Perro puedes robar, sin coste alguno, la primera carta del mazo o una del suministro de Perros. También puedes descartar cartas de tu mano (o de tu reserva de perros) y obtener una carta más que las descartadas **ya sea del mazo o del suministro**.

En resumen, al reclutar perros puedes:

- Robar gratuitamente una carta de Perro sin descartar.
- Descartar una carta de Perro y robar dos cartas.
- Descartar dos cartas de Perro y robar tres cartas.
- Y así sucesivamente...

Suministro de Perros



Zona de descarte



Ejemplo: Juan Carlos necesita obtener dos cartas de Perro amarillas, por lo que descarta una de sus cartas de Perro de la mano, permitiéndole entonces robar las cartas que necesita.

Luego de robar cartas se debe rellenar el suministro de Perros con las primeras cartas del mazo, hasta que vuelva a tener cinco cartas. En caso de que el mazo de Perros se agote, se debe barajar la pila de descarte para generar un nuevo mazo.

Además, si eliges la opción de reclutar perros, y se dan las condiciones necesarias, podrás:

- Limpiar el suministro de Perros (antes de reclutar).
- Parrandear y si puedes añadir perros a tu reserva.

Limpiar suministro: Si al principio de tu turno hay tres o más cartas de un mismo color, antes de reclutar, puedes optar por limpiar el suministro. De hacerlo, primero debes descartar las cinco cartas e inmediatamente reemplazarlas por las cinco primeras cartas del mazo de Perros. Puedes limpiar el suministro tantas veces como desees en un mismo turno, siempre y cuando este tenga tres o más perros de un mismo color.



Parrandear: Después de conseguir cartas de Perro puedes obtener cartas de Parranda. Para parrandear debes descartar la combinación de cartas de Perro que cumpla con los requisitos de una de las cartas de Parranda. Los perros pueden provenir de tu mano, de tu reserva de perros (ver página 12) o de una combinación de ambas. Una vez descartadas las cartas requeridas, debes tomar la carta de Parranda y ubicarla frente a tí, horizontal y bocarriba. Siempre que obtengas nuevas cartas de Parranda debes ubicarlas de esta manera pero separándolas por color.

Importante: Las cartas de Parranda solo entregan puntos al final de la partida si han sido ordenadas antes de que Mario Hugo vuelva a su casa.

Estructura de las cartas de Parranda:

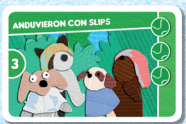


Mario ya está por llegar...



Tipos de cartas de Parranda:

- Parrandas con cuatro símbolos:
para conseguirlas debes descartar
cuatro cartas de Perro de su color.
- Parrandas con tres símbolos:
para conseguirlas debes descartar
tres cartas de Perro de su color.
- Parrandas con dos símbolos:
para conseguirlas debes descartar
solo dos cartas de Perro de su color,
pero deben ser exactamente el
mismo Perro.
- Parrandas Comodín:
para conseguirlas debes descartar
cuatro cartas de Perro de distintos
colores. Estas cartas de Parranda
son especiales, ya que al final de la partida quienes
las consigan podrán asignar libremente que color
tendrán al momento de puntuar (ver página 16).



... y la casa hay que ordenar...





Ejemplo: Juan Carlos descarta tres cartas de Perro amarillas para conseguir la parranda "Se fumaron unos puros".

Puedes conseguir más de una carta de Parranda por turno. El suministro de Parrandas se rellena al final de tu turno, no antes.

Luego de parrandear debes reponer el suministro de Parrandas hasta que tenga cuatro cartas.

Si al reponer el suministro de Parrandas aparece una **carta de Mario Hugo** significa que se está acercando a la casa.

Esa carta debe dejarse a un costado, y se debe reponer inmediatamente con la primera carta del mazo de Parrandas.



El jugador o la jugadora que obtuvo la Parranda que trajo a Mario Hugo la lleva a su zona de juego y la ordena automáticamente, como indica el símbolo en la carta de Mario Hugo. Al momento en que aparezca la tercera carta de Mario Hugo la partida termina automáticamente (ver página 16).



Si obtienes dos o más Parrandas en tu turno y al reponer el suministro aparece una carta de Mario Hugo, solo se ordena automáticamente la última Parranda que conseguiste.

Añadir perros a tu reserva: Si al Parrandear utilizas dos cartas de Perro iguales (exactamente el mismo perro), habrás conseguido un nuevo Perro para tu reserva. Esto significa que debes dejar una de las cartas de Perro repetidas frente a tí, bocarriba. Desde ese momento esta quedará disponible en tu reserva de perros para conseguir nuevas cartas de Perro o de Parranda. La reserva de perros funciona como una extensión de tu mano, pero sus perros no cuentan para el máximo de cartas permitido.

Cada carta de Perro que conserves en tu reserva al final de la partida te otorgará 1 punto.



Si al Parrandear usas una carta de Perro de tu mano y otra de tu reserva iguales, debes dejar una de ellas en tu reserva.



Ejemplo: Corchetis tiene dos parrandas azules y decide utilizar su turno en ordenarlas. Para eso toma ambas cartas y las gira en 90 grados, luego termina su turno.

Las parrandas Comodín cuentan como un color aparte, si tienes más de una puedes ordenarlas en el mismo turno.

Si el juego acaba y tienes en tu zona de juego cartas de Parrandas que aún no han sido ordenadas, estas deben descartarse pues no entregarán puntos.

Luego de que hayas realizado una de las dos acciones, tu turno concluye y comienza el turno de la persona a tu izquierda.

Fin de la partida

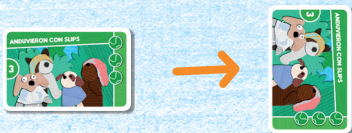
Una vez que aparece **la tercera carta de Mario Hugo el juego finaliza automáticamente**. El jugador o la jugadora que obtuvo la última Parranda la lleva a su zona de juego y la ordena automáticamente.



Ejemplo: Tulio obtiene una carta de Parranda.



Al momento de reponer el suministro aparece la tercera carta de Mario Hugo del mazo de Parrandas.



Antes de proceder a contar los puntos, Tulio debe ordenar la carta que desencadenó el final de la partida.

Antes de contar los puntos, cada jugador o jugadora debe descartar las cartas de Perro de sus manos y las cartas de Parranda **que no hayan sido ordenadas**.

Además, cada participante que haya ordenado una o más cartas de Parranda Comodín debe asignar qué color tendrán para la puntuación.

En caso de que más de una persona tenga cartas de Parranda Comodín ordenadas al final de la partida, deben asignar en secreto qué color tendrán para la puntuación. Para hacerlo, cada participante lleva a su mano sus cartas de Parranda Comodín, las toma por la esquina correspondiente al color deseado, y las revelan al mismo tiempo.

Puntajes

Utiliza la Libreta de Puntajes para facilitar el recuento de los puntos. Los puntos se obtienen por:

Cartas de Parranda ordenadas: Cada carta de Parranda que haya sido ordenada entrega tantos puntos como el número impreso en ella.



- Parrandas con cuatro símbolos: **5 puntos.**
- Parrandas con tres símbolos: **3 puntos.**
- Parrandas con dos símbolos: **1 punto.**
- Parrandas comodín: **1 punto.**

Perros de la reserva: Cada carta de Perro que tengas en tu reserva al final de la partida te otorga **1 punto.**



Sets de Parrandas: Se considera un set a cuatro cartas de Parranda ordenadas de cada uno de los colores. Cada set que tengas al final de la partida te entregará **5 puntos.**



Mayoría de Parrandas de un color:

Se compara la cantidad de cartas de Parranda de cada color que cada participante tiene ordenadas. Debes tener al menos una carta del color para obtener alguna mayoría.

Para cada color, quien tenga el mayor número de cartas de Parranda obtendrá **5 puntos**. Quien tenga la segunda mayoría obtendrá **2 puntos**.



En caso de empates en la primera mayoría de Parrandas se deben repartir **7 puntos** entre los jugadores o jugadoras empatados, redondeando hacia abajo. No hay puntos para la segunda mayoría. En caso de empates en la segunda mayoría de Parrandas se deben repartir **2 puntos** entre los jugadores o jugadoras empatados, redondeando hacia abajo.

Luego de sumar los distintos puntajes se debe comparar el total entre los jugadores y las jugadoras. Quien haya obtenido más puntos será el ganador o la ganadora.

En caso de empate, se comparte la victoria.

*Será el fin del Doggy Style...
...pero siempre volverá*



Ejemplo de puntuación

La partida ha finalizado. Luego de descartar las Parrandas que no fueron ordenadas, es el momento de contar los puntos de Juan Carlos, quien se quedó con las siguientes cartas:



Cartas de Parranda: La suma de sus cartas de Parranda ordenadas (5+5+5+3+3+3+3+1) le entrega **28 puntos**.



Perros Reserva: Como tiene dos Perros en su reserva, obtiene **2 puntos**.



Sets de Parrandas: Como Juan Carlos logró ordenar un Set, obtiene **5 puntos**.



Mayorías Parrandas: Juan Carlos obtuvo el mayor número de Parrandas rojas, por lo que obtiene **5 puntos**.



Además, empató con Patana en el segundo mayor número de Parrandas amarillas, por lo que cada uno obtiene **1 punto** más. En el caso de las Parrandas verdes y azules no obtuvo ni la primera ni la segunda mayoría, por lo que no le entregan puntos.



En total Juan Carlos obtuvo **41 puntos** (28+2+5+5+1).



Diseño del juego:
Pablo Céspedes y
Víctor Hugo Cisternas
Ilustración:
Roberto González
Edición:
Jorge Larraín y
Simón Weinstein

Diseño Gráfico:
Laura Mena
Redacción reglas:
Simón Weinstein
Revisión del juego:
Jose Manuel Álvarez,
Eduardo Bravo y
Manuel Warner

**Coordinación
de testeos:**
Manuel Warner

Primera edición en
español, noviembre 2020.
**Fabricado en China
por Whatz Games.**