

Bienvenido jugador,

obra en tu poder un juego muy divertido y con mucho sabor. Esperamos que puedas pasar un buen rato en familia o con amigos aprendiendo recetas de guacamole y que te atrevas a probar alguna para la cena después de jugar. Distráete, ríe y, lo más importante, gana. ¡Es broma, tranquilo! Pero prométenos que intentarás pasarlo bien y que serás un jugador limpio :)

Dicho esto, ¡A JUGAR!

## COMPONENTES



El número de cada carta (total) está entre paréntesis.  
ARRIBA: Cartas de pilas de descarte;  
MEDIO: Cartas de ESPECIAS, GENERAL y UTENSILIO;  
ABAJO: Cartas de receta

## RESUMEN DEL JUEGO Y CÓMO JUGAR

¿Te gusta el guacamole? Pues es hora de probar nuevas recetas. Se te asignará una receta al azar al principio del juego y, con las cartas que tienes delante, tienes que conseguir el máximo número de puntos para que tu guacamole sea el más rico de todos.

Como verás, tienes unos ingredientes básicos (10), unos utensilios (5) y luego 2 listas de ingredientes, una que suma puntos (5) y otra que resta (5). Con esta información puedes comenzar a conseguir puntos.

Acabará la partida cuando un jugador consiga todos los ingredientes y  $\frac{1}{2}$  utensilios. ¡Cuidado! Eso no significa que haya ganado. Un vez un jugador diga que ha acabado, se contarán los puntos. Gana quien más tenga.

Para ayudarte, empezarás la partida con 2 cartas de la pila general (¡cuidado! no deben ser de robar de las otras dos pilas. Si te sale una carta de esas, colócala en medio de la pila y coge otra). Empieza el mayor. Asegúrate de que están las respectivas pilas mezcladas.

En tu turno, coge 3 cartas de la pila GENERAL y descarta 1 en la pila de descarte respectiva. (En caso de tener 3 de robar de las otras pilas, descarta una de ellas. Pero si tienes una que no lo sea, es la que tendrás que descartar, lo quieras o no).

Si te sale una carta de robar de las otras pilas, muéstrala, descártala y roba de la pila que indicaba.

## PUNTOS

- Los ingredientes que suman y restan: 5 de cada por receta. Todos sumarán/restarán 2 excepto 1 que será de 4 puntos.
- El primero en acabar tendrá un x2 en cuanto a puntos de ingredientes básicos y utensilios
- Si se tienen todos los ingredientes básicos serán 2 extra
- Cada ingrediente básico suma 1 punto, se pueden tener más de las que pone en la receta
- Cada utensilio son 2 puntos
- Si tienes todos los utensilios son 4 puntos extra
- Pan de pita y Nachos dan 1 punto cada una
- Thermomix da 5 puntos (es el único utensilio que no es obligatorio descartar)
- Hay cartas de ESPECIAS que dan puntos extra



## CARTAS DE ESPECIA

- **Gana 1 punto.** Ganas un punto al final de la partida
- **Pierdes 1 punto.** Pierdes un punto al final de la partida
- **Ingrediente a escoger.** Esta carta es el ingrediente que tu elijas al final de la partida
- **Utensilio a escoger.** Esta carta es el utensilio que tu elijas al final de la partida
- **Descarta 2 cartas.** Descarta dos cartas de tu elección (ingredientes y utensilios solo)
- **Descarta 1 utensilio.** Descarta 1 utensilio
- **Descarta 1 ingrediente.** Descarta 1 ingrediente
- **Roba 2 cartas.** Roba dos cartas de la pila que quieras (la pila de recetas incluida, pero solo se contará una, la que elija el jugador al final de la partida)
- **Roba 1 carta al jugador de tu derecha.** Robas una carta al azar del jugador de tu derecha
- **El jugador de la izquierda te roba 1 carta.** Te roba una carta al azar el jugador de tu izquierda
- **Guacamole Mix!.** El que la roba escoge una carta al azar de cada uno y una suya (la cual no es al azar), escoge la que más quiera de entre todas y las demás las reparte al azar.
- **Vendetta.** Si te van a robar 1 carta, roba dos a quien te robe. Si son dos, que sean 4.
- **Al ladrón.** Le robas una carta a la última persona que haya robado. Si nadie ha robado o la última carta party era la de Guacamole Mix, roba de la pila.
- **Not today!** Si te van a robar, le robas tú a él.
- **Una y no más, santo Tomás.** Durante 2 turnos solo puede robar una carta sin descartar el jugador que tú elijas.
- **Limosna.** Dale una carta al jugador que tenga menos
- **Give it to me.** El jugador que tenga más cartas te da 2 cartas.
- **Mix it up!** Intercambia todas tus cartas con las del jugador que tú elijas.
- **Minimalista.** Quien tenga más de 13 cartas (no incluida), descarta hasta quedarse con la mitad (a la alza).
- **Otra oportunidad.** Si quieres cambiar de receta, puedes de entre las que no están escogidas