

“EL HUEVÓN CAHUINERO”

SE JUEGA CON CARTAS

WEBEO COSA CAHUÍN



3 A 6 JUGADORES



Juego competitivo: El objetivo del juego es ser el primer huevón en llegar a la meta, contando los mejores cahuines.

INSTRUCCIONES RÁPIDAS

- Se revuelven todas las cartas del mazo. Cada jugador elige un huevón y lo coloca al inicio del tablero.
- Se reparten seis cartas a cada jugador. Las cartas restantes se dejan al centro de la mesa mirando hacia abajo.
- El primer jugador inventa un escenario para el cahuín inicial: debe decir donde y cuando ocurre la historia que se usará para jugar.

EN UN TURNO SE PUEDE CAHUINEAR, WEBEAR O PASAR:

- Al pasar el huevón retrocede un casillero.
- Al cahuinear se debe relatar cualquier acontecimiento que haya ocurrido en el mismo escenario planteado usando hasta tres de los chilenismos de las cartas tipo **CAHUIN** o **COSA**. El huevón avanza todos los puntos indicados en las cartas que se usaron.
- Al webear todos los jugadores afectados siguen las instrucciones de la carta.

¡Atención! Los webeos se pueden jugar en cualquier momento, salvo que la carta indique algo diferente.

- El turno termina recuperando del mazo central tantas cartas como se hayan usado.



GANA EL JUGADOR CUYO HUEVÓN SEA EL PRIMERO EN LLEGAR A LA CASILLA 18 DEL TABLERO.

“EL TEJIDO”

SE JUEGA CON CARTAS

COSA CAHUÍN



2 A 4 JUGADORES

REPARTIR CARTAS COMO
SE INDICA EN EL TABLERO

Juego colaborativo: El objetivo del juego es llegar hasta el último nivel antes que se acaben las vidas.

INSTRUCCIONES RÁPIDAS

- Se revuelven todas las cartas tipo **CAHUÍN** y **COSA**. Se elige un huevón que representará al grupo, y se coloca sobre el casillero **NIVEL 1**. En los casilleros tipo vida se colocan tantos huevones como jugadores jueguen.
- Este juego se juega por niveles. En cada nivel se reparten cartas como se indica en el tablero.
- El primer jugador inventa un escenario para el cahuín inicial del nivel: debe decir donde y cuando ocurre la historia que se usará para jugar.
- En los niveles 1, 3 y 5, cada jugador debe agregar, en su turno, más antecedentes a la historia inicial usando una de sus cartas, si no puede inventar ningún cahuín puede decir **PASO!** descartar la carta y el grupo pierde una vida.
- En los niveles pares 2, 4 y 6 no hay turnos. Cualquier jugador puede elegir una carta sobre la mesa para agregar más antecedentes a la historia inicial, si nadie puede inventar algún cahuín pueden ponerse de acuerdo para **PASAR**: Se reemplazan las cartas que quedan sobre la mesa y se pierde una vida.
- Cuando se han ocupado todas las cartas de un nivel se pasa al siguiente.



EL GRUPO GANA SI HA COMPLETADO EL ÚLTIMO NIVEL Y HAY AL MENOS UN HUEVÓN EN LOS CASILLEROS DE VIDA.