

## CAOS, VELOCIDAD Y LAS MARCAS QUE NO CONOCE NI SU MADRE



Un nuevo supermercado cutrón ha llegado al barrio y ¡al fin alguien tiene todas vuestras marcas NISU de confianza! Al fondo a la derecha encontraréis Fary, Yatekemo, Cola-Loca, Bed Rull... y muchas más.

¿Seréis capaces de pedir las sin cortocircuitar?

**BED RULL TE DA AAAALAS**



### CONTENIDO



x46 NISU



x8 Sin texto



x2 Ofertón

### CÓMO JUGAR

El objetivo del juego es ser el primero en **quedarse sin cartas**.

Si sois **2 jugadores**, quitad las que tienen el fondo azul oscuro.

El **jugador más rata empieza**.

#### Preparación:

Baraja las cartas y **repártelas, boca abajo**, entre todos los jugadores. ¡Que nadie las mire!

En el centro, según vayáis echando, irá el montón de descartes.



#### Cómo jugar un turno:

Saca **hacia fuera** la primera carta de tu mazo y **colócala en el centro** boca arriba.

Lee rápidamente **en alto** la marca «NISU» que está escrita en la carta que acabas de sacar.

Si **tardas demasiado** o te **equivocas**, llévate todas las cartas del centro a tu mazo.

Cuando acabes, es el **turno del siguiente**.

Seguid echando cartas en **sentido de las agujas del reloj**, ¡cuanto más rápido, mejor!



## CARTAS NISU

Si salen dos cartas «NISU» seguidas con el **fondo del mismo color**, todos los jugadores tendrán que decir «¡NISU!» y dar al centro rápidamente.

El **último en poner la mano** sobre el montón, se lleva todas las cartas del centro a su mazo.

**A + A = ¡NISU!**



Pase lo que pase, el último jugador en poner la mano se las lleva.

Siempre que alguien se lleve cartas, **pierde el turno** y **empieza** echando el jugador de su izquierda.

## CARTAS SIN TEXTO

Cuando salga una carta sin texto, **¡no te líes!** Todos los jugadores tendrán que decir **el nombre de la marca original** y dar al centro rápidamente.

El **último en poner la mano** se lleva las cartas del centro a su mazo, siempre que los demás hayan dicho la marca original correctamente.

**¡CHUPA CHUPS!**



## CARTAS DE OFERTÓN

Cuando salga esta carta, decid «¡Ofertón!»

El **primer jugador** que ponga la mano sobre el montón central **decide quién se lo lleva**.

**¡OFERTÓN!**



**GRATIS**  
Si alguien le da al centro cuando **no toca**, se lleva todo el montón **¡100% GRATIS!**

## FIN DE LA PARTIDA

Aunque alguien **se quede sin cartas**, no ha ganado todavía. Su **última carta** tiene que desaparecer del montón central. Para ello, mientras los demás siguen jugando, este debe **evitar llevarse las cartas** cuando salga una **combinación de colores**, una carta **sin texto** o un **ofertón**. En el momento en que ese montón se retire de la mesa con su carta dentro... **¡habrá ganado NISU!**

**¿Listos para la compra más liosa de vuestra vida?**



**¿CONOCES TODOS NUESTROS JUEGOS?**

hellofun.es @hellofunstudio hellofun\_...