

REGLAS



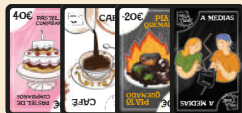
COMPONENTES

100 cartas, de las cuales:

CARTAS DE TAPA (48)

CARTAS DE VINO (10)

CARTAS ESPECIALES (42)



vegetal / carne / pescado

FICHAS DE AUMENTO DE MANO (20)



Su anverso indica +1 carta, su reverso +2 cartas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cada participante empieza la partida con unos ahorros:

PARTICIPANTES	3	4	5	6	7	8
AHORROS	900€	1.000€	1.100€	1.200€	1.300€	1.400€



DEJAD LAS FICHAS DE AUMENTO DE MANO A UN LADO. JUNTAD LAS CARTAS EN UN MAZO, MEZCLADLO Y REPARTID 5 CARTAS A CADA PARTICIPANTE.

EMPIEZA LA PARTIDA QUIEN HAYA PAGADO UNA CUENTA MÁS RECIENTEMENTE.

CÓMO SE JUEGA

En La Cuenta os vais de tapas de bar en bar con vuestro grupillo. En cada bar alguien tendrá que pagar la cuenta - ¡intenta no ser tú! Inevitablemente, alguien se quedará sin dinero. Cuando eso ocurra, gana quien le quede más dinero.



Cada bar que visitáis se representa con una ronda, y cada ronda consta de un número indeterminado de turnos (*pedidos que hacéis a la cocina*). En su turno, el participante en turno juega 1 carta de su mano:

Cada **TIPO** de tapa tiene **UNA PILA**, que se abre con **CUALQUIER VALOR**.

Las siguientes cartas de la pila tienen que ser del **MISMO TIPO** y de **IGUAL** o **MAYOR PRECIO**.



SIEMPRE puedes jugar una carta de vino.



Algunas **CARTAS ESPECIALES** se juegan durante los turnos, y otras cuando se pide la cuenta (*ver más adelante*).

Una vez jugada la carta, el turno pasa al siguiente participante a la izquierda. ¡Quien haya realizado el turno **NO** roba carta del mazo!

Si en tu turno **no** puedes jugar 1 carta, deberás **pedir la cuenta**. También puedes pedir la cuenta **en cualquier momento**, siempre y cuando se hayan jugado ya en esta ronda tantas cartas como participantes haya en la partida.

PEDIR LA CUENTA

Una vez que nadie quiera jugar más cartas especiales (*ver más adelante*), quien haya pedido la cuenta suma los precios de todas las cartas jugadas en esta ronda, y deduce dicho importe de sus ahorros. Si el importe es negativo, no se paga nada. En cualquier caso, colocad todas las cartas jugadas esta ronda en la pila de descarte.

Si alguien ya no tiene ahorros, id al **final de partida**. En caso contrario, seguid estos pasos:

● SI SE HAN JUGADO AL MENOS TANTAS CARTAS COMO PARTICIPANTES HAY EN LA PARTIDA. QUIEN HAYA PAGADO LA CUENTA PUEDE DESCARTAR TODAS LAS CARTAS QUE NO QUIERA DE SU MANO. Y ADÉMÁS AUMENTA SU MANO EN UNO. PARA ELLO, RECIBE UNA FICHA DE AUMENTO DE MANO, O BIEN VOLTEA UNA QUE YA TENGA. NADIE PUEDE AUMENTAR SU MANO EN MÁS DE 10 CARTAS.

● SI NO SE HAN JUGADO AL MENOS TANTAS CARTAS COMO PARTICIPANTES HAY EN LA PARTIDA. QUIEN HAYA PAGADO LA CUENTA DEBERÁ DESCARTAR SU MANO ENTERA, Y NO AUMENTA SU MANO.



PISTA: Pedir la cuenta pronto, cuando ésta es de importe bajo, te permite reemplazar las cartas de tu mano que no quieras y quizás aumentar en 1 el número de cartas en tu mano.

En cualquier caso, todos robáis cartas hasta tener 5 cartas + el número de aumentos (*máximo 10*). Si no hay cartas suficientes en el mazo, formad un nuevo mazo mezclando la pila de descartes.

Quien haya pagado la cuenta empieza la ronda siguiente. Si empezas ronda y no puedes jugar ninguna carta, descarta tu mano entera, roba cartas hasta tu límite de mano y empieza de nuevo.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida se acaba cuando a alguien se le acaban los ahorros. Inmediatamente gana quien tenga más ahorros. En caso de empate, gana de entre los empatados quien lleve más dinero encima.

EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS

A no ser que se indique lo contrario, no se pueden jugar cartas una vez se ha pedido la cuenta.



1 CARTAS DE TAPA (48)

Hay de 3 tipos: carne, pescado y vegetal.

Para jugar una carta de tapa, si ya hay carta(s) sobre la mesa de dicho tipo, la carta que juegues debe ser de **igual o mayor** precio la carta que juegues debe ser de igual o mayor precio que la última carta jugada de dicho tipo. Si no hay cartas sobre la mesa de dicho tipo, puedes jugar una carta de **cualquier** precio.

2 CARTAS DE VINO (10)

Siempre puedes jugar una carta de vino.

Una vez en mesa, se agrupan en conjuntos de hasta hasta 5 cartas, cuyo precio total escala con el número de cartas. Si se juega una 6ª carta de vino en una misma ronda, se empieza otro conjunto de cartas.

Antes de pedir la Cuenta

LA
CUENTA

Después



1 PLATO QUEMADO (8)

Juégala sobre una pila de tapas (carne, pescado o vegetal) sin tener en cuenta su precio actual.

Ese tipo de tapa queda bloqueada y no se pueden jugar más tapas de ese tipo en esta ronda.

2 CAMBIO DE SENTIDO (4)

Invierte el orden de turno durante el resto de la ronda.

3 PREMIUM (4)

Juega esta carta cuando juegues una carta de tapa o de plato quemado.

Dobla el valor del plato jugado junto con esta carta.

4 TOILETTE (5)

Vas al baño hasta tu próximo turno.

Mientras estés en el baño nadie te puede escoger de ninguna manera, no puedes jugar ninguna otra carta, ni pagar ni pedir la cuenta.

5 CAFÉ (10)

Sólo puedes jugarla si hay al menos 1 tapa de cada tipo en mesa (carne, pescado y vegetal).

Durante el resto de la ronda, no se pueden jugar cartas de vino, ni de tapa, ni de plato quemado, ni cambio de sentido, ni tarta de cumpleaños.

6 TARTA DE CUMPLEAÑOS (1)

¡FELICIDADES, ES TU CUMPLEAÑOS!

Durante el resto de esta ronda, no estás obligado a jugar carta y no puedes pagar ni pedir la cuenta (¡tus amigos te invitan!).

7 A MEDIAS (3)

Sólo puedes jugarla después de pedir la cuenta.

Escoge a un participante que no esté en el baño ni que sea su cumpleaños. Dicho participante paga la mitad de la cuenta y tú la otra mitad. Sólo tú puedes aumentar tu mano.

8 A PACHAS (1)

Sólo puedes jugarla después de pedir la cuenta.

Divide el valor de la cuenta entre todos los participantes menos quienes estén en el baño y/o sea su cumpleaños. Sólo tú puedes aumentar tu mano.

9 PROPINA (6)

Sólo puedes jugarla una vez alguien haya pedido la cuenta.

Se añade el precio de la tapa más barata a la cuenta, en concepto de propina.

CRÉDITOS

Autor: Litus Carreras

Ilustración y diseño: Ariadna Altimira de los Reyes

Traducción: Ariadna Altimira de los Reyes

Edición y revisión: Jordi Rodríguez

Agradecimientos: Jiko, Miquel, Marisa, Uri y Anaïs



(C) 2025 2Tomatoes Games

Para más información, visita 2tomatoesgames.com