

MONSTER CHEF

Participantes: 3 - 7 | Edad: 8 años o más | Duración: 20 minutos

Pocos días después de mudarnos recibimos una misteriosa invitación. A través de una carta con un repugnante olor, la familia vecina nos invita a una cena de bienvenida al barrio.

Al acercarnos a su casa, empezamos a notar inquietantes detalles... sus maceteros parecen cráneos y las plantas tienen forma de tentáculos... al fondo del jardín vemos unas cuantas cruces de madera. Con el pulso acelerado avanzamos hasta la entrada. Su timbre tiene forma de ojo y, al presionarlo, suenan gritos humanos escalofriantes. Al abrirse la puerta nuestra sospecha se confirma: ¡son monstruos!

De forma amable nos ofrecen los más repugnantes platos durante la cena. Intentaremos eludir los ingredientes monstruosos, uno tras otro, hasta que alguien ya no podrá seguir rechazándolos y deberá aceptar el apesoso bocado. ¡Hay que respirar profundamente antes de llevarse a la boca unas albóndigas de pelo o una cucharada de arroz con larvas! ¡Puaj!

COMPONENTES



100 cartas de ingredientes monstruosos
(4 x cartas del 1 al 5, en 5 colores distintos).

¡Las cartas rojas son especiales y muy picantes!

* Necesitarán papel y lápiz para registrar los puntos de cada participante entre ronda y ronda.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo en Monster Chef es ser la persona con menos puntos negativos al finalizar la última ronda. Se juegan tantas rondas como participantes.

PREPARACIÓN

Elijan al azar quién será el monstruo anfitrión; ese rol cambia en el sentido de las agujas del reloj entre ronda y ronda. El monstruo anfitrión debe barajar todas las cartas de ingredientes y repartir 12 a cada participante. Luego reúne las cartas restantes bocabajo en un mazo de robo y las deja en el centro de la mesa.

Al comienzo de la ronda, el monstruo anfitrión revela la primera carta del mazo y la deja bocarriba a un lado del mazo de robo, anunciando su color y número (por ejemplo: "salió el 3 verde"). Esa será la primera carta de condición.



DESARROLLO DE LA RONDA

Comienza jugando la persona que esté a la izquierda del monstruo anfitrión, luego el turno sigue en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno debes realizar una de las siguientes dos opciones:

1 Jugar una de tus cartas bocarrriba en el pozo de descarte:

mira la carta de condición y coloca en el pozo de descarte cualquier carta de tu mano que coincida con el color o número de la carta de condición. Recuerda nunca tapar la carta de condición. Las cartas de ingredientes jugadas se van colocando una encima de otra, formando un pozo de descarte, al otro lado del mazo de robo.



Pozo de descarte



Mazo de robo



Carta de condición

2 Tomar todas las cartas que están bocarrriba en la mesa:

toma todas las cartas del pozo de descarte y la carta de condición y réunelas en una pila bocabajo en frente tuyo. Si hay menos de 3 cartas sobre a mesa, revela cartas del mazo hasta que sean tres cartas las que te lles. Acto seguido, escoje una carta de tu mano y colócala como la nueva carta de condición, anunciándola en voz alta.

Importante: si escoges la segunda opción, las cartas que tomas del centro de la mesa no van a tu mano. Se deben colocar en frente tuyo bocabajo.

FIN DE LA RONDA

Cuando una persona juega la última carta de su mano debe anunciarlo en voz alta. Desde ese momento, en cuanto alguien tome las cartas de la mesa, la ronda termina. Si el turno vuelve a la persona sin cartas, como no tiene ninguna para jugar, deberá tomar las cartas de la mesa.

La ronda también puede acabar automáticamente en el extraño caso de que se acabe el mazo de robo.

PUNTUACIÓN DE LA RONDA

Al finalizar la ronda, cada participante debe contar los puntos de las cartas que ha tomado, sin considerar las cartas que aún tenga en la mano. Las cartas rojas entregan tantos puntos negativos como su número impreso (valores del 1 al 5). Las demás cartas entregan 1 punto negativo cada una. Registra los puntos que cada participante obtuvo en la ronda en un papel.



$$1 + 1 + 5 + 1 + 1 + 1 + 2 = -12 \text{ Puntos}$$

NUEVA RONDA

La persona a la izquierda de quien fue el monstruo anfitrión será el nuevo monstruo anfitrión, y debe barajar todas las cartas de ingredientes antes de preparar la siguiente ronda, como se indica en la preparación. Comienza jugando la nueva ronda la persona a su izquierda.

FINAL DE LA PARTIDA

Se juegan tantas rondas como participantes. Al finalizar la última ronda, la persona con menos puntos negativos ganará. En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.

VARIANTE

Si juegas una carta de ingrediente idéntica a la carta de condición (tanto en color como en número) no la coloques en el centro de la mesa, sino que déjala bocarrriba al frente tuyo. Esas cartas quedan ahí hasta el final de la ronda. Al momento de puntuar tendrán un valor positivo: el número impreso para las cartas rojas (valores del 1 al 5) y 1 punto positivo para el resto. Ahora es posible terminar la partida con puntos positivos.

Diseño del juego
Reiner Knizia

Lettering
Mabel Alarcón

Redacción reglas
Simón Weinstein

Edición en español
Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein

Ilustraciones
Luna Vargas

Diseño Gráfico y dirección de arte
Laura Mena

Revisión reglamento
José Manuel Álvarez
Ketty Galleguillos