



LA CUENTA

Esta carta es determinante para ganar porque con esta se da por finalizado el juego.

CADA VEZ que se completa el menú con los seis bordes de color diferente, el jugador tiene que pedir en voz alta “¡LA CUENTA!”.

El jugador ganará la partida **cuando consiga robar la carta de la cuenta, si ya tiene los seis platos, sin tener cartas repetidas ni la carta acción.** La cuenta es la única carta acción que se puede robar de la baraja cubierta y del montón de descarte. Durante el juego, cada vez que un jugador roba la cuenta de la baraja cubierta y aún no tiene los seis platos, **debe descartarla inmediatamente, porque por el momento no tiene ningún valor.** Pero a veces esta situación podría ayudar a que gane al adversario siguiendo pues al robar la cuenta que acabamos de descartar, ganará. **¡ATENCIÓN! Si alguien se olvida de pedir la cuenta, aunque ya tenga el menú completo para completar el juego (6 platos más la carta “¡LA CUENTA!”) pierde, en ese turno, la posibilidad de ganar.**

EL GANADOR

Ganará quien se quede solo con los **seis platos**, más la cuenta. El primer jugador que consiga los seis bordes de color diferente (habiendo descartado todos los platos dobles y las cartas acción) y que encuentre la carta cuenta será el ganador.



ATENCIÓN: No apto para niños menores de 36 meses de edad.

Contiene piezas pequeñas que podrían causar ahogo al ser ingeridas o inhaladas.
Conservar como referencia para el futuro.



Chef

diseñado por
GIACOMO GIANLORENZI

imágenes originales de
ALESSANDRO BACCHETTA

diseño gráfico
ANDREA GUERRINI



Video Tutorial on
www.youtube.com



English instructions on
www.chefgames.it



   Art. CG1931
www.chefgames.it
100% **FABRICADO EN ITALIE**

© 2020 - CHEFGAMES - Todos los derechos reservados - All rights reserved

Los juegos de marca CHEFGAMES están fabricados y distribuidos por:
Digital Multimedia Production di Andrea Guerrini
Via del Giuncheto, 10 - 52037 Sansepolcro (AR) - Italia - P.I. 01567940513



Chef

INSTRUCCIONES

Chef



INSTRUCCIONES

DE 2 a 8 JUGADORES - A PARTIR DE 6 AÑOS

CONTENIDO

100 cartas divididas de la siguiente manera:

- 10 cartas (borde naranja) con los entrantes.
- 10 cartas (borde rojo) con los primeros.
- 10 cartas (borde morado) con los segundos.
- 10 cartas (borde verde) con las guarniciones.
- 10 cartas (borde azul) con los postres.
- 10 cartas (borde marrón) con las bebidas.

- 5 cartas de penalización con un plato vacío.
- 5 cartas de penalización con el metro para la dieta de adelgazamiento.
- 5 cartas de penalización con un menú en blanco.
- 5 cartas de penalización con un montón de platos sucios.

- 10 cartas con el chef.
- 10 cartas con la cuenta.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador que compone el menú del Chef, formato por 6 platos diferentes (reconocibles por el color del borde de las cartas) más la carta de la cuenta.

CÓMO SE JUEGA

Se juega con las cartas boca arriba.

Tras haber barajado las cartas, el que reparte no distribuye ninguna carta a los jugadores, sino que coloca la baraja en el centro de la mesa y da la vuelta a la primera carta para empezar con el montón de descarte y con el juego. Si la primera carta girada fuera una carta acción, se siguen girando otras cartas hasta encontrar un plato (entrante, primero, segundo, guarnición, postre y bebida). Después, el jugador situado a la izquierda del repartidor da comienzo al juego (en el sentido de las agujas del reloj), decidiendo entre las siguientes posibilidades:

- Robar de la baraja cubierta pudiendo también descartar. (descartar es opcional)
- Robar un plato útil del montón de descarte, sin poder descartar nunca.
- Jugar una carta acción de entre sus cartas, sin poder robar ni descartar.
- Descartar un plato de entre sus cartas, sin poder robar.

Las cartas que se roban se colocan boca arriba delante de cada jugador, a la vista de todos.

Cuando se consiga el sexto borde de color diferente, sin platos dobles ni cartas acción, el jugador debe decir en voz alta "¡LA CUENTA!". A partir de ahí, si roba la carta cuenta será el ganador. Si se acaban las cartas de la baraja cubierta antes de que acabe la partida, habrá que mezclarlas y dar la vuelta al montón de descarte (que se convertirá en la nueva baraja cubierta) dejando como carta de inicio del montón de descarte la última carta que se ha descartado.

CARTAS ACCIÓN

Las cartas acción no penalizan a quien las roba, sino que se juegan contra el adversario siguiente.

Las cartas acción se pueden robar solo de la baraja cubierta. Se pueden jugar nada más robarlas o cuando se considere conveniente. En el segundo caso, si juega una carta acción cogida de sus propias cartas, no se puede ni robar antes, ni descartar después. Cuando se juega una carta acción se coloca sobre el montón de descarte y, a continuación, el adversario siguiente debe cumplir la penalización correspondiente.

Las cartas acción no se pueden jugar si le han tocado a un adversario que no tiene platos suficientes para descartar. Las cartas acción son las siguientes:



ATRACÓN (PIERDES 2 PLATOS)

Cuando se juega esta carta, el jugador siguiente debe eliminar dos platos en el montón de descarte y **SALTAR EL TURNO**. Las cartas que descartará las elegirá el jugador que ha impuesto la penalización. *(Únicamente si la partida se juega entre dos adversarios, las cartas descartadas por la penalización no podrán volver a ser utilizadas por ninguno de los dos jugadores).*



DIETA DE ADELGAZAMIENTO (PIERDES 1 PLATO)

Cuando se juega esta carta, el jugador siguiente debe eliminar un plato, ponerlo en el montón de descarte y **SALTAR EL TURNO**. La carta que descartará la elegirá el jugador que ha impuesto la penalización. *(Únicamente si la partida se realiza entre dos adversarios, las cartas descartadas por la penalización no podrán volver a ser utilizadas por ninguno de los dos jugadores).*



PLATO VACÍO (SALTAS 1 TURNO)

Cuando se juega esta carta, el jugador siguiente **SALTA SU TURNO**.



MENÚ BLANCO (CAMBIO DE DIRECCIÓN)

Cuando se juega esta carta, se **INVIERTE el SENTIDO DEL JUEGO**.



CHEF

El Chef permite coger cualquier plato del adversario siguiente, añadiéndoselo a sus cartas.

No se puede descartar con una penalización ni volver a robarse del montón de descarte. Jugar el Chef quiere decir simplemente colocarlo en el montón de descarte, a continuación, el adversario siguiente **NO SALTA EL TURNO** y se continúa jugando como siempre.

Las cartas Chef no se pueden jugar si a quien le han tocado no tiene por lo menos un plato disponible.

Atención: únicamente si has completado el menú esperando la cuenta y robas el Chef, tienes la posibilidad de robar una segunda vez, descartándolo directamente. Si por el contrario el chef se coloca entre las propias cartas, mantiene su función de poder cogerle un plato al adversario siguiente.