



MasterChef
Familiar

REGLAS DE JUEGO

¡Ha llegado la gran final! Los jueces están esperando para ver quién termina primero su **Menú** y dar su valoración. ¿Serás tú el que se lleve el título de MasterChef?

OBJETIVO

Ser el jugador que consiga más puntos tras presentar su **MENÚ** a los **JUECES**.

PREPARACIÓN

- Despliega el tablero y coloca el reloj de arena y el dado junto a él.
- Sitúa en la mesa de juego el **tablero de Reto de Supermercado** con las **fichas de alimentos** encima. Haz lo mismo con el **tablero de Reto de Elaboración**, y deja sobre él la plastilina y el cuchillo.
- Coloca en el hueco inferior de la bandeja de la caja del juego las piezas de los platos del **Reto de Emplatado** y, cuando acabes de jugar, coloca el resto de los componentes en los espacios habilitados para ello.
- Por último, cada jugador elige un **peón-Delantal** y lo sitúa en cualquiera de las esquinas del tablero principal.

- El **tablero principal** está dividido en **tres** zonas:

ZONA DE LOS JUECES: Aquí se encuentran los **tres Tarjetones de Jueces activos**. Coloca en su lugar, al azar y por alguna de sus dos caras, un **Tarjetón de Juez** en este orden: Samantha, Pepe y Jordi.

ZONA DE PLATÓ: Aquí se encuentran las casillas de **retos individuales: Reto de Supermercado** y **Reto de Técnicas Culinarias**. También hay casillas especiales: dos casillas de **Caja Misteriosa** y una casilla de **Cambio de Jueces**. Coloca en su lugar, **barajado y bocabajo**, el mazo de tarjetas de **Caja Misteriosa**.

ZONA DE EXTERIORES: Aquí se encuentran las casillas de **retos colaborativos: Reto de Elaboración** y **Reto de Emplatado**. También hay casillas especiales: dos casillas de **Sorpresa de Exteriores** y una casilla de **Cambio de Jueces**. Coloca en su lugar, **barajado y bocabajo**, el mazo de tarjetas de **Sorpresa de Exteriores**.

Cada jugador debe conseguir las **FICHAS DE RETO** necesarias para completar su **MENÚ**.
Ganará quien más puntos tenga tras la valoración de los **JUECES**.



¿CÓMO JUGAR?

Se reparte al azar un **MENÚ** a cada jugador. Comienza el más joven, que tira el dado y avanza el número de casillas correspondientes por el tablero, en la dirección que él mismo elija.

Contenido:



CASILLAS DE RETO

Cuando un jugador cae en una casilla de **RETO** ha de intentar superarlo para conseguir la correspondiente **FICHA DE RETO**. Existen cuatro tipos de **RETO**:



RETO DE SUPERMERCADO

Es un **RETO** de percepción visual y velocidad. Se juega de manera **individual**.

PREPARACIÓN: se distribuyen en el **tablero de Reto de Supermercado** todas las **fichas de alimentos** y se colocan bocabajo, junto a él, las **fichas-Cesta de Reto de Supermercado**. Dependiendo del número que te haya salido en el dado, se coge la cantidad de **fichas-Cesta** que se indica en el siguiente esquema y se ponen en los espacios habilitados en el tablero:

ADULTO:

= Coloca 2 cestas
 = Coloca 3 cestas

JUNIOR:

= Coloca 1 cesta
 = Coloca 2 cestas

¿CÓMO SE JUEGA? El jugador en turno pone bocarriba las **fichas-Cesta** mientras un contrario da la vuelta al reloj de arena. El objetivo consiste en buscar entre las **fichas de alimentos** todas aquellas que aparecen en los dibujos, siluetas, nombres o requisitos. Si lo consigue antes de que acabe el tiempo, el jugador gana una **ficha de Reto de Supermercado** y pasa el turno.



Encuentra los alimentos que aparecen en la imagen



Encuentra los alimentos de la lista de la compra



Encuentra los alimentos que cumplen los requisitos



Encuentra los alimentos de las siluetas



Encuentra los alimentos del interior de la cesta

RETO DE TÉCNICAS CULINARIAS



Consiste en responder una pregunta sobre cultura gastronómica, recetas, nutrición o el programa MasterChef. Se juega de manera **individual**.

PREPARACIÓN: Otro jugador coge una tarjeta del mazo de **Retos de Técnicas Culinarias** y lee la pregunta al jugador en turno:

ADULTO:

Debe contestar la pregunta de la parte superior de la tarjeta.

JUNIOR:

Debe contestar la pregunta de la parte inferior de la tarjeta.

¿CÓMO SE JUEGA? El jugador en turno ha de responder correctamente a la pregunta. Si lo consigue, gana una **ficha de Reto de Técnicas Culinarias** y se acaba su turno.

Hay 2 niveles de dificultad en todos los retos: **ADULTO** y **JUNIOR**. Si en el mismo reto colaboran un adulto y un niño, ambos jugarán con las reglas del nivel **JUNIOR**.



RETO DE ELABORACIÓN

Es un **RETO** en el que se pone a prueba la creatividad con plastilina. Se juega de manera **colaborativa**.

PREPARACIÓN: el jugador en turno elige a un compañero para que le ayude en el **RETO** y decide quién modela y quién adivina. El jugador que modela coge una tarjeta del mazo del **Retos de Elaboración** y mira la palabra que corresponda al número que le haya salido en el dado en la tirada:



ADULTOS:

Juega con las palabras de la lista superior de la tarjeta.

JUNIOR:

Juega con las palabras de la lista inferior de la tarjeta.

¿CÓMO SE JUEGA? Un tercer jugador le dará la vuelta al reloj de arena. Sobre el **tablero de Retos de Elaboración**, el jugador al que le ha tocado modelar debe usar la plastilina y el cuchillo para recrear el alimento, la receta o el utensilio de cocina que haya leído en la tarjeta antes de que acabe el tiempo. Si lo consiguen, **ambos** ganan una **ficha de Reto de Elaboración** y pasa el turno. Está permitido usar gestos, sonidos y onomatopeyas.

EN TU TURNO, puedes **cambiar 2 fichas de RETO** del mismo tipo por otra de cualquier **RETO**.

AL FINAL DE TU TURNO, puedes tener un **máximo de 3 fichas de RETO** de un mismo tipo.



RETO DE EMPLATADO

Es un reto de puzzles. Se juega de manera **colaborativa**.

PREPARACIÓN: el jugador en turno elige a un compañero para que le ayude en el reto. Luego, **ambos** se sitúan junto a la bandeja del juego, que contiene todas las piezas de platos del **Retos de Emplatado**, y colocan bocabajo, a su lado, la cantidad de **fichas-Campana de Retos de Emplatado** que se indica en el siguiente esquema en función del número que le haya salido en el dado:

ADULTO:

= Colocan 2 campanas
 = Colocan 3 campanas

JUNIOR:

= Colocan 1 campana
 = Colocan 2 campanas

¿CÓMO SE JUEGA? El jugador en turno le da la vuelta a las **fichas-Campana** mientras un contrario gira el reloj de arena. El jugador en turno y su ayudante deberán emplatar (juntar) sobre la mesa las piezas para formar los platos que hayan salido en el dorso de las **fichas-Campana**. Si lo consiguen, **ambos** ganan una **ficha de Reto de Emplatado** y pasa el turno.



CASILLAS ESPECIALES

Cuando un jugador cae en una casilla de **Cambio de Jueces** puede cambiar uno de los **Tarjetones de Jueces** para que sus efectos le beneficien al final de la partida.

Cuando un jugador cae en una casilla de **Caja Misteriosa** o de **Sorpresa de Exteriores**, ha de coger una tarjeta del mazo correspondiente. Tanto unas como otras tienen efectos sorpresa que pueden ser positivos o negativos. Sólo se puede tener una tarjeta de este tipo.

CAMBIO DE JUECES: Si un jugador cae en esta casilla, coge un tarjetón del **mazo de Jueces**. A continuación, escoge la cara que más le convenga y la sustituye, si así lo desea, por la del mismo chef que estuviera sobre el tablero. Es decir, no puede cambiar a Pepe por Jordi. El tarjetón descartado se devuelve luego al mazo, que se baraja antes de dejarlo de nuevo en su lugar.



CAJA MISTERIOSA: Si un jugador cae en esta casilla, coge una tarjeta del **mazo de Caja Misteriosa**, lee su contenido y aplica, cuando así lo decida, su efecto tal y como se le haya indicado. La tarjeta usada se devuelve luego al mazo, que se baraja antes de dejarlo de nuevo en su lugar.



SORPRESA DE EXTERIORES: Si un jugador cae en esta casilla, coge una tarjeta del **mazo de Sorpresa de Exteriores**, la lee y aplica, cuando así lo decida, su efecto tal y como se le haya indicado. Una vez aplicada, se devuelve al mazo y se baraja antes de devolver a su lugar.



Los efectos de las tarjetas de **CAJA MISTERIOSA** y de **SORPRESA DE EXTERIORES** son individuales. El jugador puede guardarlas para aplicar su efecto más adelante, pero sólo se puede tener una tarjeta de este tipo.

FINAL DE LA PARTIDA

Se produce cuando uno de los jugadores consigue todas las **fichas de RETO** que necesita para completar su **MENÚ**. En ese momento dice en voz alta: **¡Manos arriba!** El resto de los jugadores dispone entonces de **5 segundos** adicionales para configurar su **MENÚ** con las **fichas de RETO** que tuviera. Transcurrido ese tiempo, todos levantan las manos.



PUNTUACIÓN

Los jugadores deberán sumar la puntuación obtenida de la siguiente manera:

PUNTOS DE MENÚ:

- Los **MENÚS** tienen un valor total de 12 puntos (4 por cada uno de los platos).
- Se aplican luego los efectos de las **tarjetas de Caja Misteriosa** y de **Sorpresa de Exteriores** que se resuelvan en la fase de puntuación.

- A continuación, se restan 2 puntos por cada una de las **fichas de RETO** que te falten para completar el **MENÚ**.



= 4 puntos

= 4 puntos

= 4 puntos

Total 12 puntos

PUNTOS DE LOS JUECES:

Por último, llega la **VALORACIÓN DE LOS JUECES**, que se aplica sumando o restando los puntos tal como se indica en los tarjetones de Samantha, Pepe y Jordi a la puntuación que ya se había obtenido por el **MENÚ**.



12 puntos del **MENÚ**
+
2 puntos por conseguir la **FICHA DE RETO DE SUPERMERCADO** de tu entrante.

Total 14 puntos

En el ejemplo anterior, al jugador sólo le afecta la bonificación del tarjetón de Jueces de Jordi.

Los puntos que hayas obtenido tras la **VALORACIÓN DE LOS JUECES** son el resultado final. El jugador que consiga mayor número de puntos gana la partida y recibe el trofeo.

¡Aquí tenemos al nuevo **MasterChef!**



Al final de la partida se aplican los efectos que indican los textos de los **TARJETONES DE JUECES**.

No los descuides durante el juego para obtener la máxima puntuación.



REGLAS EN 3 PASOS

1

Consigue antes que nadie las **FICHAS DE RETO** del **MENÚ** que te haya tocado.



2

Recorre el tablero resolviendo los 4 retos con los que obtendrás las **FICHAS DE RETO** que necesitas para completar tu **MENÚ**.



3

Quien más puntos consiga tras la valoración de los **JUECES** será el nuevo **MasterChef**.



RECOMENDACIONES Y DUDAS

Preparación

- El juego está diseñado para un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 6.
- Se recomienda calentar la plastilina en la mano para facilitar su modelado mientras se prepara el juego y usarla siempre sobre el tablero de **RETO DE ELABORACIÓN**, para no manchar la mesa de juego.
- Los jugadores también pueden consensuar, antes de comenzar la partida, el nivel de dificultad, **ADULTO** o **JUNIOR**, según su edad o sus conocimientos. En tal caso, no se puede cambiar de nivel a mitad de la partida.
- Las **TARJETAS DEL RETO TÉCNICAS CULINARIAS** van impresas a 2 caras, por lo que se recomienda jugar con ellas guardadas dentro de la bandeja de la caja o si se ponen en la mesa, leer siempre por la cara no visible.

Movimientos y turnos

- Los turnos son en el sentido de las agujas del reloj.
- Se llama jugador en turno al jugador activo que acaba de tirar el dado y ha movido hasta una casilla.
- Puede haber peones de diferentes jugadores en una misma casilla.
- Recuerda que tanto si se supera el reto como si no, se pasa el turno.
- Cuando finaliza un reto colaborativo, el turno continúa por el jugador al que le tocaría después del jugador en turno, el último que tiró el dado.

Retos

- Al final del turno se puede tener un máximo de **3 FICHAS DE RETO** del mismo tipo.
- El jugador en turno puede cambiar **2 FICHAS DE RETO** del mismo tipo por otra de cualquier reto.

Jueces

- Recuerda repasar los efectos de los **TARJETONES DE LOS JUECES** en activo, sobre todo a medida que se va acercando el final de la partida, ya que no siempre gana el jugador que completa antes su menú, sino el que sabe prepararlo de tal forma que agrada a los jueces y consigue más puntos extra.
- En las primeras partidas con niños se puede prescindir de los **TARJETONES DE LOS JUECES**.

Dificultad

- Si colaboran en el mismo reto un adulto y un niño, ambos jugarán con las reglas del nivel **JUNIOR**.
- ¿Flexibles o estrictos? Antes de empezar la partida, decidid entre todos el grado de exactitud necesario para considerar que un reto se ha resuelto.
- En caso de empate, ganará el jugador que primero haya terminado su **MENÚ**.
- ¡Y no olvidéis nunca que lo principal es pasar un buen rato, así que está permitido adaptar las reglas si crees que así la diversión será mayor!