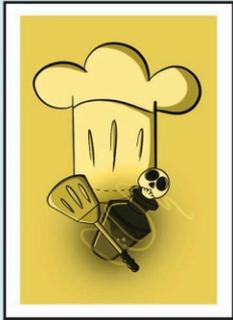


INTRODUCCIÓN

Varios cocineros compiten por ser el primero en acabar la prueba, para ello deben terminar su plato pero, sobre todo, hacer que los demás no acaben los suyos.

PREPARAR LA PARTIDA

Se barajan las cartas de cocina y las cartas de comanda por separado.



COMANDA



COCINA

Cada jugador toma una carta de comanda y 4 de cocina. Se pone en el centro de la mesa la baraja de cartas de cocina y se desechan las cartas de comanda. Cada jugador debe ver solamente sus cartas hasta que las ponga en la mesa (cuando corresponda durante la partida). Las partidas son de 2 a 6 jugadores y duran alrededor de 10 minutos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Para ganar debes tener en tu encimera los 4 ingredientes que conforman tu carta de comanda, ni uno más, ni uno menos. Ninguno de esos ingredientes puede estar envenenado.

INSTRUCCIONES

El juego transcurre a través de turnos. Cuando un jugador hace una acción en su turno, pasa el turno al jugador de su izquierda. El primer turno de la partida lo juega el jugador que haya cocinado algo más recientemente.

En cada turno, un jugador se puede realizar una de estas 5 acciones:

1. Usar una carta.

Las cartas de cocina pueden ser de dos tipos:

- Ingrediente (o Alimento).
- Trampa.

Solamente se puede usar UNA carta por turno.

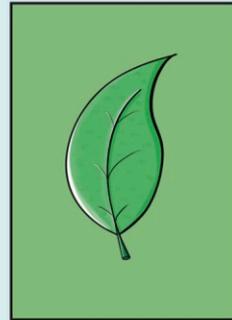
a) La carta de ingrediente se pone delante del propio jugador, bocarriba, es decir, el ingrediente debe ser visible. La zona en la que se ponen dichos ingredientes se considera la encimera de ese jugador. Los ingredientes se disponen sobre la encimera en una fila, formando una línea ho-

rizontal y nunca uno por encima de otro. Cada jugador puede poner los ingredientes que quiera, aunque no formen parte de su comanda. Puedes tener como máximo 6 cartas de ingrediente sobre tu encimera.

a) La carta de ingrediente no tiene texto y en ella sólo aparece el dibujo del ingrediente.

b) La carta de trampa, al ser usada, aplica lo que en ella pone. Luego se pone en la pila de descarte.

La carta de trampa siempre tiene un título y una descripción, además de un recuadro negro alrededor.



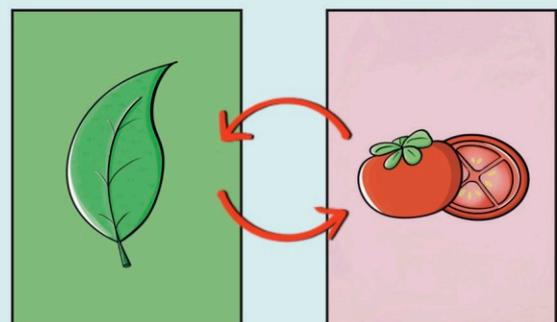
2. Desechar mano

Descártate de todas las cartas de cocina que quieras, de tu mano, y ponlas en la pila de descarte.

3. Dar el cambiazo

Puedes intercambiar cualquier carta de ingrediente que tienes sobre tu encimera por la carta más a la izquierda que tiene el jugador de tu derecha o la carta más a la derecha que tiene el jugador de tu izquierda, sobre su encimera, siempre y cuando no esté envenenada la carta que vas a tomar del otro jugador, ni tu carta (en definitiva ninguna carta que vaya a participar en el intercambio puede estar envenenada).

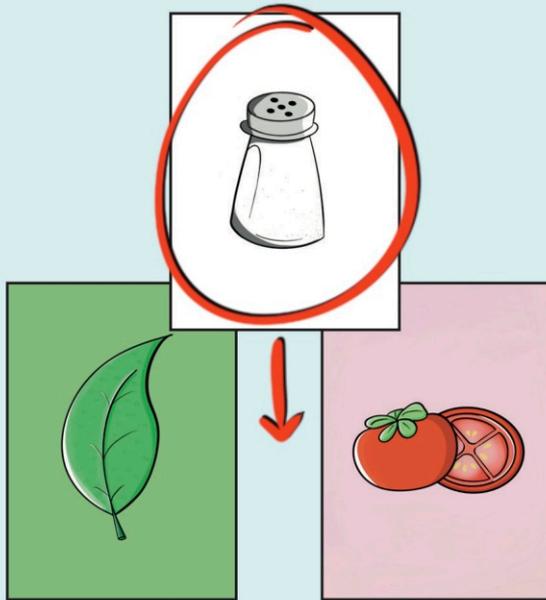
La carta que das al otro jugador debe ocupar la posición que ocupaba, en su encimera, la carta que le quitas. Del mismo modo, la carta que le quitas debe ocupar la posición, en tu encimera, que ocupaba la carta que le das.



4. Mover carta

Puedes mover de posición una carta de ingrediente de tu propia encimera para ponerla en otra posición den-

tro de tu misma encimera. La carta que mueves no puede estar envenenada.



5. Desechar ingrediente

Elimina cualquier carta de ingrediente que hay sobre tu encimera, siempre que dicha carta no esté envenenada. Pon esta carta en la pila de descarte. Si cuando haces cualquier acción y acaba tu turno tienes menos de 4 cartas de cocina en la mano, roba hasta tener 4 cartas de cocina.

DUDAS FRECUENTES

– Si cuando acaba tu turno, tienes todos los ingredientes en perfectas condiciones para tu comanda, ganas, pero si por algún motivo tienes la comanda de forma correcta pero no ha sucedido en tu turno, hasta que no llegue éste y acabe con la comanda como es requerida, no ganarás.

– Si se acaban las cartas de cocina y no puedes robar más, se toman todas las cartas de la pila de descarte, se barajan y se ponen de nuevo en el centro de la mesa de juego.

– En la carta de comanda, el ingrediente que está situado en la parte superior izquierda, es siempre el más difícil de obtener.

MODOS DE JUEGO AVANZADOS

Estos modos de juego sólo se deben jugar una vez se domine bien el modo normal (también llamado modo individual) de Cheater Chefs.

Los modos de juego avanzados son los siguientes:

Modo Menú: Se forman equipos de forma arbitraria (no tiene por qué haber la misma cantidad

de miembros en cada equipo, ni tiene por qué haber sólo dos equipos). Cada jugador se sitúa donde quiera, ya sea al lado de su(s) compañero(s) de equipo, enfrente, alternando con jugadores de otro(s) equipo(s), etc. El equipo ganador es el equipo que consiga que todos sus miembros cumplan lo que pide su respectiva comanda.

Modo Turbo: Es exactamente igual que el Modo Menú, con la diferencia de que si un solo miembro del equipo cumple la comanda, todo el equipo gana.

Modo Anticomanda: Se puede jugar de forma individual o por equipos (combinándolo con alguno de los dos modos anteriores). Gana el que tenga sobre su mesa 4 ingredientes en perfectas condiciones (es decir, que no estén envenenados), siempre y cuando ninguno de esos ingredientes aparezca en su comanda. No se puede repetir ingrediente.