

+ 5 AÑOS · 2 a 6 JUGADORES

REGLAS DE JUEGO



UN JUEGO DE ROBERTO FRAGA

GALLETAS

HAY QUE APURARSE A COMER...

OBJETIVO

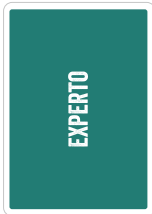
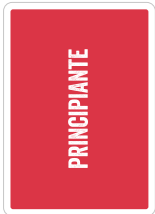
Ser el primer monstruo en comer cinco galletas.

COMPONENTES

34 cartas de juego: 17 de nivel principiante (dorso color rojo) y 17 de nivel experto (dorso color verde); 6 cartas de monstruo; 6 fichas de galletas; 1 dado; 1 reglamento.

PREPARACIÓN

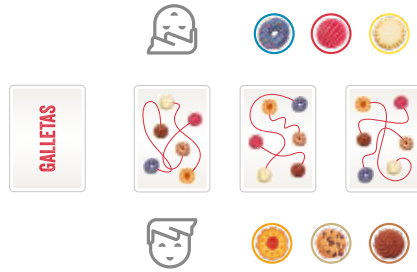
Antes de comenzar, los jugadores deberán separar las cartas en dos mazos según el nivel de dificultad: principiantes y experto.



Se toman las cartas del nivel elegido y luego de mezclarlas se coloca el mazo en el centro de la mesa, boca abajo.

A continuación, cada jugador elige una carta de monstruo y la deja enfrente de sí.

Se toman las tres primeras cartas del mazo y se las ubica en fila al lado de la pila, boca arriba. Finalmente, se distribuyen las galletas en la mesa de modo tal que queden al alcance de todos los jugadores.



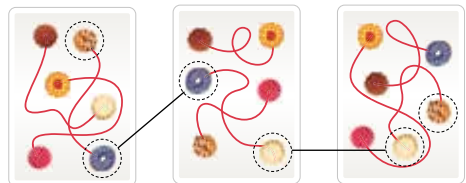
¡A JUGAR!

En cada ronda, todos los monstruos juegan a la vez, pero solo uno de ellos podrá comer una de las galletas. Para esto debe ser el primero en identificar la galleta correcta.

Uno de los jugadores tira el dado; el resultado indicará qué galleta se ubica en el principio de la cadena de sabor.

Rápidamente todos los jugadores deberán localizar esa galleta en la carta inicial (la que está justo al lado del mazo) y a continuación, siguiendo la línea, la que se encuentra en el otro extremo. Enseguida deberán identificar en qué lugar se encuentra esta segunda galleta en la carta siguiente y, recorriendo la línea, llegar hasta el otro extremo para identificar nuevamente la galleta y pasar a la tercera carta para repetir la operación.

Por ejemplo, al tirar el dado salió una galleta con chispas de chocolate. Seguí la línea hasta llegar a una... ¡dona!



El primer jugador que identifique la galleta que se encuentra al final de la cadena de sabor deberá apurarse a levantar de la mesa la correspondiente ficha de galleta.

Si la ficha es la correcta, será el monstruo ganador de la ronda. En cambio, si se equivoca queda fuera de la ronda hasta que otro jugador agarre la galleta correcta.

Una vez terminada la ronda, el ganador toma la tercera carta (es decir, la más alejada de la pila) y la coloca boca abajo debajo de su carta de monstruo. Se acaba de devorar su primera galleta, ¡pero el festín recién comienza!

NUEVA RONDA

Antes de comenzar la ronda siguiente, se deben colocar nuevamente sobre la mesa las fichas de galletas y reponer una carta en reemplazo de la obtenida por el ganador de la ronda anterior. Para esto, se debe

sacar la primera carta del mazo y colocarla en la posición inicial de la fila, desplazando las dos cartas restantes hacia el segundo y tercer lugar respecto del mazo.

Ya está todo listo para volver a tirar el dado y tratar de ser el primer monstruo en devorar la siguiente galleta.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando el monstruo más glotón se come su quinta galleta convirtiéndose en ganador.



VARIANTES

El devorador desordenado: Si así lo desean, los jugadores pueden mezclar cartas de ambos grados de dificultad y/o agregar más cartas a la fila. ¡Esta variante pondrá a los monstruos más hambrientos y desordenados!

De dos en dos... (para tres o más jugadores):

Esta variante permite que en cada ronda sean dos los monstruos que se comen alguna galleta. Basta con colocar al final de la fila dos cartas en lugar de una. Estas dos cartas pueden ser del mismo o de distinto grado de dificultad. Cada uno de los jugadores podrá terminar el camino en cualquiera de las dos cartas.

El jugador que levante la primera galleta correcta tomará la ficha y terminará su participación en la ronda mientras se define quién es el otro monstruo que alcanza a comer la suya.

ATENCIÓN: en algunas de las rondas de esta variante puede pasar que la galleta final de ambas cartas sea la misma, en cuyo caso habrá un solo ganador.

En el caso de que dos monstruos se coman la quinta galleta al mismo tiempo, ambos disputarán una ronda de desempate para determinar quién es el ganador.



Para comentarios escribinos a sac@ruibalgames.com

Fabricado por Ruibal S.R.L.
Rivera Indarte 2986, Buenos Aires.

Arte y diseño: María M. Aramburu, Facundo Segura.

Ilustración: Poly Bernatene



www.ruibalgames.com