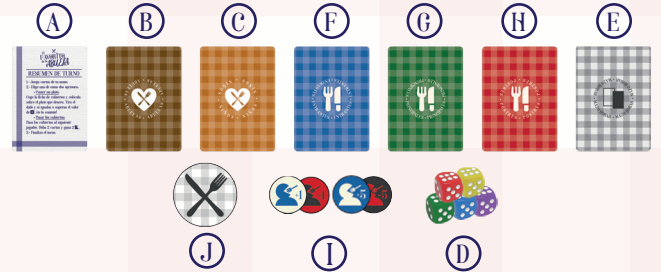


Cómete la mayor cantidad de platos posible para ser el nieto preferido de la abuela. Tus primos harán todo lo posible para que no lo consigas y, ¡cuidado con empacharte!

* CONTENIDO DEL JUEGO

- A** 5 cartas de ayuda.
- B** 5 cartas de abuela.
- C** 5 cartas de niño.
- D** 5 dados de niño.
- E** 98 cartas de robar.
- F** 12 platos ENTRANTES.
- G** 12 platos PRINCIPALES.
- H** 12 platos POSTRES.
- I** 40 marcadores de hambre.
- J** 1 ficha de cubiertos.



* ¡A PONER LA MESA!

1. Separad las cartas de robar y mezcladlas en un mazo. Haced lo mismo con los diferentes tipos de platos según la ronda a la que pertenecen (ENTRANTES, PRINCIPALES y POSTRES). Separad también las cartas de abuela y las cartas de los niños.

2. Coged al azar un nº de platos por tipo según el nº de jugadores. El resto de platos se quedan en la caja: Juntadlos en un solo mazo de manera que queden ordenados de abajo a arriba: POSTRES, PRINCIPALES y ENTRANTES.

2 JUGADORES: 4 platos/ronda
3 JUGADORES: 6 platos/ronda
4 JUGADORES: 8 platos/ronda
5 JUGADORES: 10 platos/ronda

3. Cada jugador escogerá una carta de niño y su correspondiente dado. A continuación, elegid al azar una carta de abuela y colocadla bocarriba. Todos los jugadores cogerán 3 cartas del mazo de robar y cogerán 3 , excepto el nieto de la abuela elegida que cogerá 5 .

4. Por último, se colocarán bocarriba los 4 primeros platos de la ronda de ENTRANTES sobre la mesa. El jugador que lleve más tiempo sin comer cogerá la ficha de cubiertos y comenzará la partida.



* PLATOS

Los platos tienen varios elementos:
A - Valor a superar con el dado.
B - Hambre que quita el plato al ser comido.
C - Habilidad del plato. Si el plato especifica "al ser comido" significa que debe resolverse en el momento de comerlo. Si no, son habilidades que se mantienen durante toda la partida.



* MAZO DE ROBAR

Estas son las cartas que usarás desde tu mano. No hay límite (¡solo el tamaño de tu mano!).

En general, estas cartas se usan en tu turno, excepto aquellas con el símbolo , que puedes utilizarlas en cualquier momento. Por ejemplo, para modificar la tirada de otro jugador.



* RESUMEN DE TURNO

1. JUEGA TUS CARTAS: Juega todas las cartas que quieras de tu mano.

2. ELIGE UNA ACCIÓN PARA TU TURNO:

- COMER UN PLATO:

Puedes intentar comerte un plato de los disponibles en la mesa si tienes al menos 1 . Para ello, coloca la ficha de cubiertos sobre uno de los platos y tira el dado. Si el valor del dado iguala o supera el valor  del plato, ¡te lo comiste! Pero cuidado, tus oponentes podrán lanzar cartas para modificar este resultado y evitarlo.

- ROBAR Y GANAR HAMBRE

Si lo prefieres, o no puedes comer, puedes robar 2 cartas y ganar 2 .

3. FIN DE TURNO: Si comiste un plato, colócalo delante de ti y aplica la habilidad del plato si procede, es decir, si la carta indica "al ser comido" (¡pero no la descartes! Déjala delante tuya.) Si no lo pone, se queda delante de ti como habilidad permanente. Quitate los  que indique el plato y pasa la ficha de cubiertos al siguiente jugador. Si no comiste, pasa el turno.

* DESARROLLO Y FIN DE PARTIDA

Cuando un plato es comido, se reemplaza por otro del mazo de platos. ¡Ojo! No podéis empezar los platos de la siguiente ronda hasta haber terminado los de la anterior (¡o la abuela os regañará!) Cuando sólo quede un plato encima de la mesa, el próximo jugador con al menos 1 , debe OBLIGATORIAMENTE intentar comer dicho plato. Cuando sea comido, se pasará a la siguiente ronda y se sacarán 4 nuevos platos a la mesa.

Cuando se acabe la comida, es el momento de contar puntos. Cada jugador deberá contar los puntos de los platos que ha comido. El valor de cada plato depende de la ronda a la que pertenece el plato (ver cuadro). Acuérdete de aplicar todos los modificadores de puntos de los platos y modificadores aplicados sobre estos.

ENTRANTES: 2 puntos
PRINCIPALES: 4 puntos
POSTRES: 6 puntos

Ejemplo: Antoñito ha comido 3 ENTRANTES, 2 PRINCIPALES y 3 POSTRES lo que significa que tiene:

$$(2\text{ptos} \times 3 \text{ ENTRANTES}) + (4\text{ptos} \times 2 \text{ PRINCIPALES}) + (6\text{ptos} \times 3 \text{ POSTRES}) = 32 \text{ pts}$$

Pero se da cuenta de que se ha comido 1 salmorejo, que hace que sus ENTRANTES valgan 2 puntos más y que en uno de sus POSTRES le han echado "veneno de rata", por lo que ese plato vale la mitad de puntos:

$$*(4\text{ptos} \times 3 \text{ ENTRANTES}) + (4\text{ptos} \times 2 \text{ PRINCIPALES}) + (6\text{ptos} \times 2 \text{ POSTRES}) + *(3\text{ptos} \times 1 \text{ POSTRE envenenado}) = 35 \text{ pts}$$

Si acabas con  negativos, se resta su valor a tu puntuación total.

Ejemplo: Antoñito acabó la partida con -2 , por lo que al final su puntuación es de 33 puntos.

¡Tenéis que prestar atención a la condición de la abuela durante la partida! La abuela tiene una condición que si se cumple, la partida queda en empate. Es posible que, para fastidiar a los que van ganando, te interese que así sea.

Si no se da el caso, el jugador con más puntos será "El Favorito de la Abuela" y ganará la partida.

* PREGUNTAS FRECUENTES

- Me he quedado sin cartas, ¿qué hago?

En el siguiente turno debes elegir obligatoriamente robar cartas, pero podrás coger 3 en vez de 2.

- ¿Pueden las cartas 'NO' aplicarse sobre habilidades de platos?

No, solo sobre platos disponibles para comer en la mesa.

- ¿Los modificadores de dado sirven para cualquier tirada o solo cuando se intenta comer un plato?

Sirven para cualquier tirada. Eso significa que puedes modificar las tiradas de cartas como 'DUELO'.

- En la carta 'DUELO', en el dado ha salido un 3 y he modificado el resultado para que valga 6, ¿puedo coger un plato del rival de 6 .

No, el valor a tener en cuenta sería el original del dado, en este caso el 3, por lo que podrías robar un plato de 3  o menos.

¿Todavía tienes dudas?

Visita nuestra página web www.elfavoritodelaabuela.com

Allí encontrarás videos explicativos y ¡mucho más!