

[Main Menu](#)

Monster Chef

Ideazione: Daniele Mazzoni

Grafica: Nicolas Aguirre Dobernack, Laura De Caso Basalo

Introduzione

In Monster Chef stai provando a preparare più ricette possibile, scegliendo i clienti migliori da servire nel ristorante per battere i tuoi avversari. Chi ha ottenuto più stelle alla fine del gioco è coronato Monster Chef e sarà ritenuto un V.I.M. (Very Important Monster) nella comunità.

Sommario

[Introduzione](#)[Componenti](#)[Preparazione del gioco](#)[Preparazione di un turno](#)[Turno di gioco](#)[La Rabbia Mostruosa](#)[Servi i piatti a tavola](#)[Completamento di un tavolo](#)[Fine del Gioco](#)[Lista delle Carte di Rabbia Mostruosa](#)[Espansione: Essere un Mostro](#)[Espansione: Una Reputazione Mostruosa](#)

Componenti

Il gioco contiene 12 Carte Ingrediente, 24 Carte Ricetta, 6 Carte Rabbia Mostruosa e 3 Carte Tavolo. Il gioco contiene anche 8 Carte Chef, un dado, e 15 Gettoni Piatto per ogni Chef. Inoltre ci sono 3 carte Aiuto e 4 Carte Reputazione.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare il gioco:

1. Le prime 3 Ricette del mazzo sono posizionate a faccia in su
2. Le 5 Carte Rabbia Mostruosa sono posizionate a faccia in su in fila
3. Le carte Tavolo sono posizionate a faccia in su

Preparazione di un turno

Spartisci gli ingredienti nei cestini: I 9 Ingredienti sono mischiati e divisi in 3 gruppi o cestini.

Il primo cestino ha 3 ingredienti coperti e uno scoperto visibile.

Il secondo cestino ha 2 ingredienti coperti e uno scoperto visibile.

Il terzo cestino ha 2 ingredienti coperti.

In a 4 player game add the 3 ingredients marked for a 4-players game and split the ingredients this way:

Il primo cestino ha 3 ingredienti coperti e uno scoperto visibile.

Il secondo e il terzo cestino hanno 2 ingredienti coperti e uno scoperto visibile.

Il quarto cestino ha 2 ingredienti coperti.

Turno di gioco

Ordine di gioco: Il primo turno, il più giovane Chef inizia.

Dal secondo turno, lo Chef che ha scelto il Cesto con due Ingredienti gioca per primo.

Gli chef giocano in senso orario il proprio turno:

- 1) **Scelta di una ricetta:** Se lo Chef non ha una Ricetta deve sceglierne una delle 3 disponibili. Quindi rimpiazzerà la posizione lasciata vuota con una nuova ricetta pescata dal mazzo.
Lo Chef mette la ricetta scelta di fronte a sé.
- 2) **Scelta di un cestino di ingredienti:** Lo Chef sceglie uno dei cestini disponibili. Se sceglie il cestino con 2 ingredienti sarà primo di turno il prossimo round.
- 3) **Uso degli ingredienti su UNA ricetta nell'area della Cucina:**
 - A) Se 2 degli ingredienti pescati combaciano alla perfezione con gli ingredienti della ricetta che si sta preparando in Cucina che abbia solo un piatto su di sé, lo Chef potrà scartare questi due ingredienti e aggiungere un secondo piatto alla Ricetta in preparazione. Dovrà aspettare quindi un altro turno per servirla.
Suggerimento: Sarà più facile che accada con ricette con più ingredienti!
 - B) Lo Chef può usare 2 ingredienti su una Ricetta in cucina di un avversario per rimuovere uno dei piatti SOLO SE gli ingredienti non combaciano con gli ingredienti della ricetta E SE lo Chef avversario non ha appena aggiunto un secondo piatto questo turno.
Per rimuovere l'ultimo piatto da una Ricetta e rovinarla completamente, gli ingredienti devono **anche** essere di un colore non presente sulla ricetta. Se succede, prendi la Ricetta appena rovinata vicino a te a faccia in giù fino alla fine della partita.

Per questo scopo non si possono usare gli ingredienti per 4 giocatori.

Esempio: Gionata ha due ingredienti blu nella sua mano. Decide di usare questi ingredienti su una Ricetta dell'avversario in cucina che ha 1 piatto. Poiché la Ricetta ha solo un piatto e solo ingredienti gialli e verdi, Gionata può rimuovere usando i suoi due ingredienti blu la Ricetta dal gioco e tenerla per il conteggio finale.

- 4) **Servire ai tavoli Ricette pronte:** Se lo Chef ha una Ricetta nell'area Cucina dal turno precedente e non ha aggiunto piatti questo turno può servire i piatti della ricetta, che colleziona per il conteggio finale, sulle carte Tavolo del ristorante. (guarda "Servi i piatti a tavola").
- 5) **Uso degli ingredienti sulle ricette in preparazione:** Se lo Chef ha un Ingrediente in mano che corrisponde a un'ingrediente sulla ricetta, può scartarlo per coprire con un Gettone Piatto l'ingrediente corrispondente sulla ricetta.
Un ingrediente può corrispondere in categoria/colore (blu, giallo e verde) o la figura esatta.
Se lo Chef usa la figura esatta dell'ingrediente, può ripetere questa azione!
- 6) **Muovere una Ricetta in Cucina:** Quando tutti gli ingredienti della Ricetta sono coperti da piatti, lo Chef può metterla nell'area Cucina con solamente un Gettone Piatto sopra la figura del piatto.
Rabbia Mostruosa: Quando vuole durante il suo turno, lo Chef ha la facoltà di scegliere una delle azioni di Rabbia mostruosa. (guarda "La Rabbia Mostruosa")
- 7) **Scarto di un ingrediente:** Lo chef scarta tutti gli altri ingredienti che ha in mano.

*Esempio di gioco con gli ingredienti: Francesca ha una Ricetta dove mancano i 3 ingredienti blu e un ingrediente giallo. Decide di giocare un ingrediente blu con la stessa immagine di uno dei mancanti, il che le permette di giocare un altro ingrediente.
Decide di giocare un ingrediente giallo con esatta immagine dell'ingrediente mancante.
Purtroppo però non ha più ingredienti in mano, quindi completa il suo turno.*

La Rabbia Mostruosa

Quando vuole durante il suo turno, lo Chef può giocare una azione Rabbia Mostruosa, segnandola con un Gettone Piatto.

Lo Chef può solo giocare al massimo una delle azioni durante il suo turno.

Ogni azione Rabbia Mostruosa può essere giocata solo una volta da ogni Chef durante il corso di una partita.

Per più dettagli sulle diverse carte, guarda la sezione "Lista delle Carte di Rabbia Mostruosa".

Servi i piatti a tavola

Quando una Ricetta è servita (vedi la azione 4) succede quanto segue:

La Ricetta è collezionata dallo Chef per il conteggio finale.

Lo Chef mette ogni Gettone Piatto della Ricetta su una Carta Tavolo del ristorante.

In particolare la mette in cima a una delle pile di Gettoni Piatto, facendo attenzione che ogni pila di piatti può avere al massimo N piatti, dove N è scritto sul piatto stesso della Carta Tavolo.

Può succedere che alcuni piatti non abbiano posto quando devono essere serviti. Questi saranno tenuti dallo Chef e varranno 1 stella ciascuno.

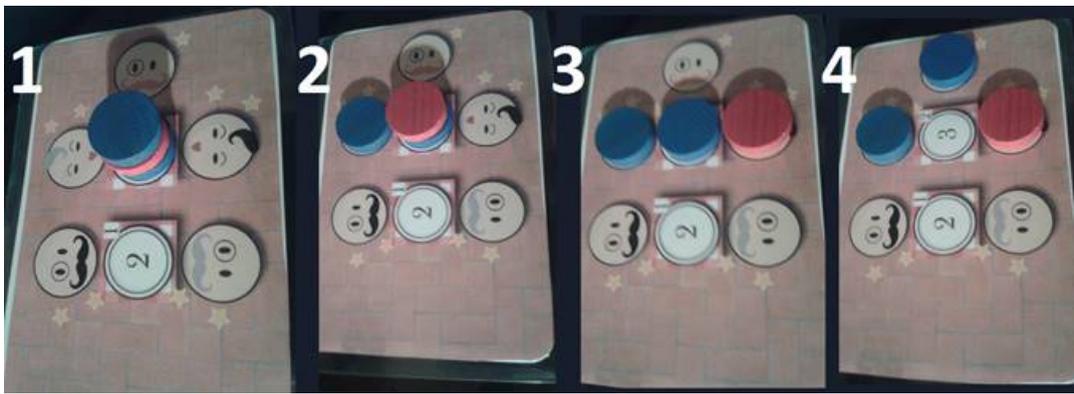
Quando un tavolo è pieno, si valuta la fase "Completamento di un tavolo".

Se tutti i tavoli sono pieni, il gioco è finito e il vincitore è dichiarato durante la fase finale (guarda "Fine del Gioco").

Completamento di un tavolo

Quando un tavolo del ristorante è completo, ovvero quando tutte le pile di piatti di un tavolo hanno il massimo numero di piatti concesso, i Gettoni Piatto vengono serviti ai clienti (muovendoli dalle pile alle facce dei clienti) in questo ordine:

- a) Lo Chef che ha il Piatto più in alto della pila sinistra assegna il suo piatto.
- b) Lo Chef che ha il Piatto più in alto della pila destra assegna il suo piatto.
- c) Ripetere a) e b) fino a che tutti i piatti sono stati assegnati.



Fine del Gioco

Se i tavoli nel Ristorante sono pieni, si valuta il punteggio finale.

Conteggio dei punti ai Tavoli

Ogni Chef somma le stelle sulle teste di ogni cliente sul quale ha un suo Gettone Piatto.

Chi ha più stelle è nominato **Monster Chef del gioco**.

*Esempio di conteggio: Maria Victoria ha collezionato 2 dei Piatti sui tavoli, uno su un cliente con 3 stelle, l'altro su un cliente che le dà due stelle.
Ha raggiunto un punteggio di 5 stelle per questa partita.*

Spareggio

In caso di parità, lo Chef con più Gettoni Piatto sulle carte Tavolo è il vincitore.

Se c'è ancora parità, gli Chef a pari punti sono dichiarati vincitori a parimerito e volendo potrebbero giocare una partita di spareggio.

Lista delle Carte di Rabbia Mostruosa

Quando si gioca una di queste azioni, lo Chef deve segnalarla con un Gettone Piatto. Non potrà quindi più usare questa azione per il corso della partita.

Bonus "Guarda, un asino che vola!"

Puoi scegliere un cestino di 4 ingredienti ed essere primo di turno il prossimo round come succedrebbe scegliendo il cestino di due Ingredienti. Quindi se un giocatore dopo di te sceglie il cestino di 2 ingredienti questo turno, non otterrà nessun vantaggio, sarai tu il primo di turno il prossimo round.

Bonus "Ehi, quello è il mio cestino!"

Puoi scegliere un cestino di 3 ingredienti ed essere primo di turno il prossimo round come succedrebbe scegliendo il cestino di due Ingredienti.. Quindi se un giocatore dopo di te sceglie il cestino di 2 ingredienti questo turno, non otterrà nessun vantaggio, sarai tu il primo di turno il prossimo round.

Bonus "Così si cucina!"

Aggiungi un secondo Gettone Piatto a una tua Ricetta in Cucina come se avessi giocato due ingredienti perfetti su di essa.

Bonus "Sono una star!"

Usa uno dei tuoi ingredienti in mano come ingrediente perfetto per un qualunque ingrediente mancante su una tua ricetta.

Bonus "Se non ce l'ho io, allora nemmeno tu l'avrai!"

Rimuovi uno dei Gettoni Piatto da una Ricetta che sta preparando un avversario.
Questo bonus non può essere usato quindi su ricette già in Cucina.



Espansione: Essere un Mostro

Gli Chef giocano con una carta Mostro assegnata all'inizio del gioco.

In questo caso, ogni chef pesca una carta Mostro casuale e avrà un mini-obiettivo segreto e un ingrediente che padroneggerà meglio degli altri.

Il mini-obiettivo gli darà 2 stelle aggiuntive alla fine del gioco se raggiunto.

Per ogni Ricetta completata che contiene esattamente l'ingrediente padroneggiato, lo Chef riceve una stella a fine partita.



Lo Chef malvagio

Mini-obiettivo di questo Chef è di rimuovere una Ricetta da una Cucina almeno una volta durante il gioco.



Lo Chef ambizioso

Mini-obiettivo di questo Chef è di consegnare almeno un piatto a un cliente con 3 stelle.



The Chef rapido

Mini-obiettivo di questo Chef è di avere completato più ricette di tutti alla fine del gioco (anche Ricette in cucina contano per questo obiettivo).

Espansione: Una Reputazione Mostruosa

Ogni Chef ha una Carta Reputazione davanti a sé con un Gettone Piatto sul primo spazio.

Ogni volta che uno Chef sceglie un cestino di 3 ingredienti, lancia il Dado e muove il Gettone seguendo la freccia corrispondente il numero che ha ottenuto.

Se si rifiuta, tutti gli altri Chef possono muovere il loro Gettone sulla Carta Reputazione seguendo la freccia con il numero corrispondente allo stesso numero.

Se però tutti gli altri Chef non muovono la loro Reputazione in questo modo, il primo Chef DEVE muovere il Gettone seguendo la freccia corrispondente sulla sua Carta Reputazione.



Lo Chef con una reputazione

Mini-obiettivo di questo Chef è di ottenere 2 stelle sulla Carta Reputazione a fine partita.