

SNACK MÔNSTER



LAS REGLAS

EDAD 4+ | 2-6 PERSONAS | 10 MIN

Contenido:

1 Giramonstruo, 30 cartas y 30 fichas de Snack

Un juego original de Ken Gruhl y Jeremy Posner.

Desarrollado por Kitten Games ®

Traducido por Moisés Busanya,
revisión de Natalia Delgado Mendoza



ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.

Contiene piezas pequeñas. No apto para menores de 3 años.

¡HOLA, PERSONA ADULTA!

Esta parte del reglamento es para ti.

¡No querrás que se aburran las personitas más peques de la casa! ¡Ya les leerás las reglas que encontrarás al final!

OBJETIVO

¡Consigue tener 8 Snacks!

PREPARACIÓN



1 Elige unos 30 Snacks para poder jugar. Trata de que sean pequeños: golosinas, galletitas saladas, cortezas ¡o una combinación de todos ellos! Pon los Snacks en un recipiente y déjalos en la mesa. A partir de ahora, a esos Snacks los llamaremos el **MONTÓN DE SNACKS**.

LAS FICHAS DE SNACK

Si quieras, puedes jugar con las 30 fichas de Snack de esta caja en lugar de hacerlo con aperitivos de verdad. Pero ¡cuidado! Siempre que robes una carta que te pida que te comes un Snack, finge que te comes uno imaginario, ¡así no ensuciarás el juego!

- Deja el Giramonstruo en el centro de la mesa.
- Baraja las cartas para crear el **MAZO DE ROBO** y déjalo al lado del Giramonstruo. Deja espacio cerca del mazo de robo para la **PILA DE DESCARTES**.

EL GIRAMONSTRUO

BUENO PARA TI



CÓMO JUGAR

Cualquiera puede girar el Giramonstruo.

Una vez esté girando, **CUALQUIERA** puede detenerlo con la punta del dedo.

Cuando detengas el Giramonstruo, la punta de tu dedo estará sobre una casilla y tendrás que hacer lo que esa casilla diga.

Nadie puede detener el Giramonstruo hasta que al menos haya girado una vuelta completa.



Es más fácil acertar una casilla beneficiosa si esperas a que el Giramonstruo vaya más lento. Pero ¡no te duermas! ¡Si tardas mucho en parar el Giramonstruo, seguro que alguien se te adelanta!

- Si más de una persona detiene el Giramonstruo a la vez, todas ellas deberán hacer lo que indique la casilla en la que tienen puesta la punta de su dedo.
- Si la punta de tu dedo se encuentra entre dos casillas y no puedes determinar si está más en una que en otra, deberás elegir una de esas dos casillas.

SIGUE LEYENDO →

CASILLAS DEL GIRAMONSTRUO Y CARTAS



TOMA 1 O 2 SNACKS:

Toma tantos *Snacks* del montón como los indicados y ponlos frente a ti. No podrás comerte esos *Snacks* hasta el final de la partida. ¡Si te los comes antes, no podrás ganar!



ELIGE QUIÉN SE LLEVA 1 O 2 SNACKS:

Elige a otra persona para que tome tantos *Snacks* del montón como los indicados y los ponga frente a sí.



ROBA UNA CARTA:

Roba la carta superior del mazo de robo y haz lo que diga. Luego pon esa carta en la pila de descartes.



REGALA UNA CARTA:

Roba la carta superior del mazo de robo, léela y elige a alguien para que haga lo que diga. Luego pon esa carta en la pila de descartes.

Después de hacer lo que diga la casilla del Giramonstruo, ¡vuelve a girarlo!

CÓMO GANAR

¡La primera persona que tenga 8 *Snacks* gana la partida!



¡Ya puedes comerte los *Snacks* que tienes frente a ti!

REGLAS PARA PEQUES

¡LEE EN VOZ ALTA ESTAS REGLAS!

ISON PARA LA GENTE

MÁS PEQUE DE LA CASA!

Tenemos un montón de *Snacks* en la mesa y para ganar has de tener 8 delante de ti antes de que lo haga otra persona.

Durante la partida, te comerás unos cuantos y, cuando terminemos de jugar, podrás comerte los que tengas frente a ti.

En cada turno le daremos vueltas al Giramonstruo y cuando quieras puedes poner la punta del dedo para pararlo.

La casilla en la que hayas puesto la punta del dedo podrá darte cosas buenas como quedarte con algún *Snack* del montón, pero otras casillas te dirán que le des *Snacks* a otra persona. ¡Has de parar el Giramonstruo en las casillas buenas!

Recuerda, para ganar la partida, has de tener 8 *Snacks* delante de ti.

