

# SNACK MÖNSTER



## 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 pequeños 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

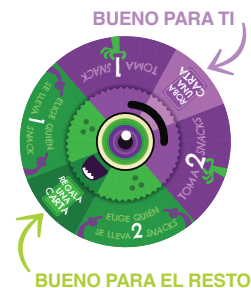
Si quieres, puedes jugar con las 30 fichas de *Snack* de esta caja en lugar de hacerlo con aperitivos de verdad. Pero ¡cuidado! Siempre que robes una carta que te pida que te comas un *Snack*, finge que te comes uno imaginario, ¡así no ensuciarás el juego!



- 2 Deja el Giramonstruo en el centro de la mesa.
- 3 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

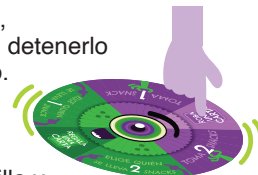
Todas las casillas del Giramonstruo afectan a quien deba tomar algún *Snack*, aunque solo algunas casillas son buenas para ti, mientras que otras lo son para las demás personas.



## 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

	<b>TOMA 1 O 2 SNACKS:</b> Toma tantos <i>Snacks</i> del montón como los indicados y ponlos frente a ti. No podrás comerte esos <i>Snacks</i> hasta el final de la partida. ¡Si te los comes antes, no podrás ganar!
 <b>ELIGE A ALGUIEN</b> PARA QUE SE LLEVE <i>SNACKS</i>	<b>ELIGE QUIÉN SE LLEVA 1 O 2 SNACKS:</b> Elige a otra persona para que tome tantos <i>Snacks</i> del montón como los indicados y los ponga frente a sí.
 <b>ROBA UNA CARTA</b>	<b>ROBA UNA CARTA:</b> Roba la carta superior del mazo de robo y haz lo que diga. Luego pon esa carta en la pila de descartes.
 <b>REGALA UNA CARTA</b>	<b>REGALA UNA CARTA:</b> 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!  
¡SON 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.

