Chef UMAMI

¡Bienvenidos!

Chef Umami es un juego de cartas donde os tendréis que poner en la piel de aspirantes al título de Chef Umami. ¿Seréis capaces de crear los platos más suculentos para satisfacer los caprichos gastronómicos de vuestros clientes?

Contenido

108 CARTAS DE INGREDIENTES

Sirven para crear platos. Hay cuatro colores que representan a cada uno de los platos del menú:

Entrantes

Primeros

Segundos

Postres

Común

Las Cartas de **Ingrediente Común** (color lila) pueden colocarse en cualquier plato en marcha. Pero solo puede haber uno por plato.

Todas las Cartas de Ingrediente tienen valores que identifican el tipo de producto y la puntuación.

1 Punto

Carne Pescado Verdura

2 Puntos

18 CARTAS DE ACCIONES

Las acciones te dan ventajas en el juego. Hay 6 tipos de acciones diferentes y solo se puede jugar una por turno.

8 CARTAS DE CLIENTES

Cada cliente tiene sus requerimientos especiales. Si los cumples, recibirás 5 puntos de propina al final de la partida. Si no los cumples, se te restarán 5 puntos.

Objetivo del juego

Conseguir el máximo de puntos añadiendo ingredientes creando los cuatro platos de un menú: un Entrante, un Primero, un Segundo y un Postre. Además, ¡debéis cumplir los caprichos gastronómicos de vuestros clientes!

¡EL CLIENTE SIEMPRE TIENE LA RAZÓN!

Las cartas de Cliente son muy importantes para ganar el juego. Cada uno de ellos tiene sus caprichos. Hay clientes a los que no les gusta el pescado, o la carne, o son glotones. ¡Trata de utilizar los ingredientes adecuados para ganarte una buena propina!

Preparación

Prepara el Mazo de Despensa mezclando las cartas de ingredientes y las de acciones.

Reparte 4 cartas a cada jugador y coloca el Mazo de Despensa en el centro de la mesa. Coge la primera carta y ponla al lado del mazo boca arriba.

Mezcla las Cartas de Cliente y reparte una a cada jugador. La Carta de Cliente se coloca boca abajo al lado de cada jugador. Cada jugador debe consultar en secreto qué cliente le ha tocado para saber cuál es su pedido.

En una partida de 2 jugadores, retirad del juego una carta de “Chef Umami”, un “Ladrón de platos”, dos “Déjame probar” y dos “Te cojo dos ingredientes”.

El jugador inicial será el último que haya preparado la comida o haya limpiado la cocina.

Turno

Debéis jugar por turnos hasta que un jugador consiga terminar y emplatar los cuatro platos del menú.

Cada turno tiene tres fases:

FASE 1: COMPRAR INGREDIENTES

Tienes que robar tantas cartas como necesites para tener cinco cartas en la mano para empezar el turno.

Puedes robarlas todas del mazo de Despensa, o robar solo la primera carta de la pila de descartes y el resto cogerlas del mazo de Despensa.

Puedes robar las cartas en el orden que quieras.

FASE 2: COCINAR

En esta fase puedes hacer varias cosas: poner en marcha un plato, añadir ingredientes, emplatar un plato, utilizar acciones y vigilar que los productos no se quemen.

¡Guárdate una carta para descartar al terminar el turno!

1 ¡Marchando!

Coloca un ingrediente en la mesa para poner "en marcha" un plato. El **color** del ingrediente marca el **tipo de plato** que se pone en marcha.

Puedes empezar por el plato que quieras. El jugador que termine la partida con el plato de los postres recibirá 5 puntos extras.

Solo puedes poner en marcha **un plato de cada tipo.**

No puedes poner en marcha un plato con un ingrediente común.

FASE 2: COCINAR (continuación)

2 Añadir ingredientes

Coloca los ingredientes en los platos en marcha. Deben ser del mismo tipo que el plato. Puedes añadir tantos ingredientes como quieras en tu turno. ¡Ten en cuenta el pedido de tu cliente!

Los **ingredientes comunes** pueden colocarse en cualquier plato pero solo se puede poner **uno por plato.**

3 Emplatar

Para terminar un plato y emplatarlo hay que tener como **mínimo 3 ingredientes** colocados en la mesa.

Coloca el último ingrediente **boca abajo y girado** sobre el plato.

Una vez está emplatado ya no puedes añadir más ingredientes.

Un plato emplatado no se puede volver a poner en marcha ni puede ser atacado.

Emplatados

4 Utilizar Acciones

Puedes utilizar **una** Carta de Acción cuando quieras durante tu turno. Enseña la carta a los demás jugadores y realiza la acción descrita en la carta. Después descártala en la pila de descarte.

5 Ingredientes quemados

Cuando los platos están en marcha **es obligatorio** en cada turno que le añadas como mínimo un ingrediente.

Si no puedes colocar ningún ingrediente en los platos en marcha, deberás **eliminar el último ingrediente** que hayas colocado en ese plato en marcha y dejarlo en la pila de descarte.

FASE 3: LIMPIAR COCINA

- Para finalizar el turno **es obligatorio que descartes** una carta en la pila de descartes.
- Después de descartar **no puedes tener más de 4 cartas en la mano**. Si se diera el caso, tendrás que descartar cartas hasta quedarte con 4 en la mano.
- La partida continua con el siguiente jugador sentado a tu derecha.
- Si se acaban las cartas del mazo de Despensa, mezcla las cartas descartadas y haz un nuevo mazo de Despensa.

Fin de la partida

La partida termina cuando uno de los jugadores consigue emplatar su cuarto y último plato. Debe descartar una carta boca abajo en la pila de descarte y gritar: **¡UMAMI!**

Si el jugador que termina la partida no grita ¡UMAMI! debe descartar el último ingrediente que ha colocado y la partida continúa.

El primero que termina los cuatro platos no necesariamente es el ganador. Dad la vuelta a las cartas giradas de los platos emplatados y contad los puntos conseguidos:

1. Si el jugador que termina la partida **ha emplatado el Postre como último plato** gana 5 puntos.
2. Sumad los puntos de todos los **ingredientes en los platos emplatados.** La carta que sirve para emplatar (que está boca abajo) también se cuenta. Los platos que no están emplatados no suman.
3. Si algún jugador tiene en la mano al **Chef Umami** se le resta 5 puntos.
4. Todos los jugadores que cumplan **las exigencias de la Carta de Cliente** en todos sus platos emplatados, reciben 5 puntos de propina. Si no, restan 5 puntos como penalización por no satisfacer al cliente.

¡Gana el jugador que tenga más puntos!

Ejemplo de turno

1

Es tu turno. Tienes dos cartas en la mano.

2

Fase 1: Te toca robar. Decides robar 2 cartas de la despensa y la que está sobre el mazo de descarte.

3

Ahora ya tienes las 5 cartas para empezar la Fase 2 de tu turno.

4

Fase 2: (1) Colocas una carta azul de "Primeros" en tu zona de juego para poner en marcha un plato de "Primeros".

(2) Como en los "Postres" ya hay un ingrediente común, lo añades al plato de los "Segundos".

(3) Utilizas el ingrediente de "Segundos" para terminar y emplatar el plato.

5

Como no tienes ningún ingrediente de "Postres" tienes que descartar el último que habías colocado.

6

Podrías colocar otro ingrediente en los "Primeros" pero decides guardártelo para tu próximo turno.

¡Cuidado! A tu cliente no le gusta la carne. La carta Azul no te conviene.

7

Fase 3: Tienes que descartar obligatoriamente una carta. Descartas la carta azul de "Primeros" para finalizar tu turno y te quedas con la de "Entrantes" en la mano. En el próximo turno tendrás que robar 4 cartas.

Cartas de acción

Buscando en la despensa

Te permite buscar entre las 5 primeras cartas del mazo de Despensa. Escoge la que más te convenga y el resto se colocan debajo del mazo de Despensa.

Te cojo dos ingredientes

Puedes coger hasta dos cartas de la mano de otro jugador.

¡Al congelador!

Un jugador a tu elección pierde su turno. Coloca la carta en su zona de juego para indicar que está "congelado". En el siguiente turno ese jugador, después de robar, deja la carta en el mazo de descarte.

Déjame probar

Puedes quitarle a un jugador el último ingrediente de cualquier plato y colocarlo en uno tuyo del mismo tipo.

Ladrón de platos

Roba un plato en marcha de un jugador. Colócalo como un plato nuevo en tu zona de juego o añádelo a uno que tengas en marcha. Si el plato robado tiene un ingrediente común y el tuyo también puedes colocar los dos.

Chef Umami

Si alguien te lanza un ataque, muéstrale esta carta y anula su efecto. Luego descartad las dos cartas de acción. Si al final de la partida tienes al Chef Umami en tu mano perderás 5 puntos.

Chef Umami © 2020 Magic Box Int. Toys, S.L.U.

Magicbox GAMES www.chef-umami.com www.magicboxint.com CU00LSP0001