

Las ruidosas barrigas y las bocas babeantes de los monstruos que esperan su cena te advierten de que no dispones de mucho tiempo. Reparte los boles de noodles que salgan de la cocina con rapidez, pero con mucho cuidado. Aunque los monstruos tragan sin masticar tienen alergias e intolerancias a algunos ingredientes. El jugador que consiga servir las mesas con mayor eficacia obtendrá el título de empleado del mes.

COMPONENTES



Puedes jugar a **Nutty Noodles** en modo básico, recomendado para jugadores más jóvenes o inexpertos, o en modo avanzado, destinado a jugadores de mayor edad o más experimentados.

MODO BÁSICO

PREPARACIÓN



1. Separa las 15 cartas de Noodles de 1 y 2 ingredientes y junto con la carta de Sopa de Miso, colócalas aleatoriamente formando una matriz de 4x4 por la cara con fondo verde visible.
2. Coloca en orden las cartas de Mesa numeradas del 1 al 3 por encima de los noodles.
3. Separa las 22 cartas de Monstruo con 1 alergia (eso incluye los 2 alérgicos a la sopa de miso) y barájalas formando un mazo de robo boca abajo. A continuación, roba 3 cartas de Monstruo y colócalas de una en una en cada mesa.
4. Cada jugador coge las fichas de Mesa numeradas del 1 al 3, del color que elija.
5. Finalmente, coge 2 dados de Ingrediente y colócalos junto a los noodles.

Deja el resto de componentes dentro de la caja, se usan en el modo avanzado.

JUGANDO

Nutty Noodles se juega por rondas. En cada ronda, el jugador que ganó la última carta de Monstruo lanzará los dados para determinar los ingredientes del bol que debe salir de la cocina y, a continuación, todos los jugadores **a la vez** intentarán servir dicho bol a uno de los monstruos sentados en las mesas, siempre teniendo en cuenta sus alergias. ¡No queremos que se transformen en algo aún más feo!

El jugador que haya comido noodles más recientemente lanza los 2 dados de Ingrediente y da comienzo a la partida.

Inmediatamente después de lanzar los dados, todos los jugadores **a la vez** buscarán el bol (carta de Noodles) que contenga **exactamente** los ingredientes mostrados en los dados (un ingrediente repetido cuenta como uno solo) e intentarán colocar sobre ese bol, **lo más rápido posible**, la ficha de Mesa que corresponda a uno de los monstruos que no sea alérgico a esos ingredientes. **Cada carta de Monstruo muestra en su esquina superior derecha sus alergias.** Si en ambos dados no aparece ningún ingrediente, los jugadores deben buscar entonces la sopa de miso.

El primer jugador que coloque **correctamente** su ficha de Mesa **gana** la carta de Monstruo al que ha servido, es decir, el monstruo sentado en la mesa correspondiente a la ficha que ha jugado, poniendo con ello fin a la ronda. Debe colocar la carta ganada en su zona de juego como premio.

Nota: Cada jugador solo puede colocar una ficha de Mesa y solo existe un bol correcto. Si el primer jugador en colocar su ficha de Mesa se equivoca, los demás siguen jugando hasta que alguien coloque su ficha correctamente.



Javier lanza los 2 dados de Ingrediente, con el siguiente resultado: chile y pescado [A]. Rápidamente, todos los jugadores buscan el bol con esos 2 ingredientes. La primera en encontrarlo es María y coloca sobre el bol su ficha de Mesa "2" [B]. En esa mesa hay un monstruo alérgico a la sopa de miso, pero no al chile ni al pescado (los monstruos de las mesas "1" y "3" sí son alérgicos a esos ingredientes). Como premio, María gana la carta de ese monstruo [C].

Una vez finalizada la ronda, todos los jugadores recogen sus fichas de Mesa y se roba una nueva carta de monstruo para rellenar la mesa vacía. El jugador que ha ganado la carta de Monstruo lanza los 2 dados de Ingrediente para comenzar una nueva ronda.

CASOS ESPECIALES

- Si todos los monstruos sentados en las mesas son alérgicos a los ingredientes que muestran los dados, el jugador que primero coloque cualquiera de sus fichas de Mesa **boca abajo** sobre el bol correspondiente se llevará la primera carta del mazo de Monstruos como premio. Un monstruo perezoso no quería venir al restaurante y ha hecho un pedido a domicilio.
- Si varios jugadores colocan correctamente su ficha de Mesa sobre el bol pero no es posible determinar quien la colocó primero, **todos ellos ganan una carta de Monstruo**: uno de ellos cogerá el monstruo de la mesa correspondiente y los demás lo robarán del mazo. Si era un pedido a domicilio, todos roban del mazo. Después, tendrán que ponerse de acuerdo para decidir quien lanza los dados de Ingrediente para comenzar una nueva ronda.
- Si ningún jugador coloca su ficha de Mesa correctamente, se repite la ronda lanzando nuevamente los dados.

FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el jugador que primero consiga un número determinado de cartas de Monstruo:

- A 2 jugadores, 7 cartas de Monstruo.
- A 3 jugadores, 6 cartas de Monstruo.
- A 4 jugadores, 5 cartas de Monstruo.

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

MODO AVANZADO

PREPARACIÓN

1. Separa las 20 cartas de Noodles de 2 y 3 ingredientes y colócalas aleatoriamente formando una matriz de 4x5 por la cara con fondo verde visible.
2. Coloca en orden las 4 cartas de Mesa por encima de los noodles.
3. Retira las 2 cartas del monstruo alérgico a la sopa de miso y baraja las 40 cartas de Monstruo restantes formando un mazo de robo boca abajo. A continuación, roba 4 cartas de Monstruo y colócalas de una en una en cada mesa.
4. Cada jugador coge las 4 fichas de Mesa del color que elija.
5. Finalmente, coge los 3 dados de Ingrediente y colócalos junto a los noodles.

Deja el resto de componentes dentro de la caja, no se usan en el modo avanzado.

JUGANDO

Las rondas se juegan como en el modo básico, con la siguiente excepción: **se lanzan siempre 3 dados de Ingrediente en vez de 2.** Si en conjunto los dados muestran menos de 2 ingredientes diferentes, hay que lanzar de nuevo todos los dados hasta obtener al menos 2 ingredientes diferentes. Los monstruos, ahora que conocen el restaurante, ya no se conforman con cualquier cosa.

FIN DE LA PARTIDA

Las condiciones de fin de partida son las mismas que en el modo básico.

VARIANTES

Las siguientes variantes añaden un toque de dificultad y diversión al juego, y se pueden aplicar a cualquiera de los modos de juego ya sea por sí solas o combinándolas.

PÁNICO EN LA COCINA

Coloca las cartas de Noodles de forma desordenada en el centro de la mesa en lugar de formar una matriz, pero cuida que los ingredientes estén bien visibles.

REVUELTO

Coloca las cartas de Noodles por el lado naranja: los ingredientes revueltos entre los noodles serán ahora más difíciles de distinguir.

ORDEN POR FAVOR

Es obligatorio respetar el orden de las mesas (siempre de izquierda a derecha), de modo que los jugadores deben colocar sobre el bol la ficha de Mesa del primer monstruo que se lo pueda comer. Es decir, si el monstruo de la mesa "1" puede comerlo será obligatorio colocar la ficha de Mesa "1" sobre el bol correspondiente; si el primer monstruo que puede comerlo es el sentado a la mesa "2" será obligatorio colocar la ficha de Mesa "2" sobre el bol, y así sucesivamente.

CRÉDITOS

Autor: Javier J. Domínguez Cruz

Ilustraciones: Michel Verdu

Diseño gráfico y maquetación: David Prieto

Desarrollo y reglamento: Juan Luque & Rafael Sáiz

Este juego es para Luis, Álvaro, Javier y Jaime, que llegó al mundo con el juego debajo del brazo. Quería dar las gracias a José M^o Rey que siempre ha confiado en mí. Asimismo a Juan, Rafa y David de Ludonova por las aportaciones y cariño que han puesto en este proyecto, al grupo de juego de Islantilla y a María simplemente por existir.

Ludonova, 2020. Todos los derechos reservados.
San Pablo, 22 – Córdoba – España
www.ludonova.com

