

Preparación de la partida

Meta de Recetas:

2 - 4 jugadores: 7 recetas.

5 - 6 jugadores: 5 recetas.

Prepara las recetas: Baraja el mazo de recetas y coloca 4 cartas boca arriba en el centro. Deja el resto del mazo boca abajo, apilado a un costado de las recetas.

Reparte las cartas: Entrega a cada jugador 5 cartas de ingredientes y 1 carta de instrucción. Deja el mazo restante boca abajo al alcance de todos los jugadores, este será nuestro mazo principal.

Reparte ficha de agua: Cada jugador recibe al inicio una ficha de agua.

Prepara el mercado: Coloca el saco de fichas de agua y el saco de categoría, junto al área del juego.

Objetivo

El objetivo es ser el primer jugador en completar la cantidad de recetas necesaria según el número de participantes:

- **2 a 4 jugadores:** completar **7 recetas**.
- **5 a 6 jugadores:** completar **5 recetas**.

Una vez que un jugador alcance la meta, se activa la **última ronda** para dar a los demás jugadores una última oportunidad de igualar o superar su puntaje.

Cómo se juega

En tu turno, debes seguir estos pasos en estricto orden:

I. Inicio del turno (escoge uno):

- a. **Turno Normal:** Roba 1 carta del mazo principal y continúa al paso 2.
- b. **Desmalezar:** No robas carta inicial, descarta tu maleza, roba del mazo hasta tener 5 cartas y termina tu turno inmediatamente.

II. Cartas Especiales (opcional)

Antes de preparar una receta, puedes jugar una carta especial de tu mano para beneficiarte de su efecto inmediatamente.

III. Acción Principal (elige una opción)

- a. **Cocinar (Preparar una Receta):** Baja los ingredientes a tu mesa, coloca la receta encima y toma tus fichas de agua. Luego, roba cartas hasta volver a tener 5 en mano.
- b. **No Cocinar:** Si la carta que robaste no te sirve o decides no preparar ninguna receta, revisa tu mano y descarta ingredientes hasta quedarte con exactamente 5 cartas.

- c. **Ir al Mercado:** Si tienes fichas de agua guardadas de rondas anteriores, puedes gastarlas para comprar diferentes beneficios.

Regla de oro de la Abuela: Solo puedes preparar una sola receta por turno. Además, las fichas de agua que ganes solo podrás usarlas a partir de la próxima ronda.

Cómo termina la partida

IV. Fin de la Partida ¡Alerta de Herencia!

Cuando un jugador completa las recetas requeridas, la partida no termina de inmediato:

1. Se activa la última ronda.
2. El juego continúa normalmente hasta que el turno regrese al jugador que activó la alerta.
3. Todos los demás tienen una última oportunidad para cocinar, sumar puntos e intentar empatar.

¡Se definirá quién se queda con el título de heredero de la sabiduría!

Desempate

Si dos o más jugadores completan las recetas correspondientes gana quien obtenga la mayor cantidad de puntos.

La puntuación se calcula de la siguiente manera:

- Receta Roja: +4
- Receta Verde: +3
- Receta Azul: +2
- Ficha de Agua: +1 C/U
- Maleza en mano: -2
- Receta reservada sin completar: -2