



Catchup & Mousetard ~ **Fast Food Battle!** es un sencillo juego de cartas en el que combinaremos ingredientes para formar platos de comida rápida junto a entrantes y ensaladas, para tratar de llegar a la meta antes que nadie.

Introducción

Catchup y Mousetard son dos salsanimales que han sido contratados para trabajar como cocineros en un restaurante de comida rápida ¡y el gerente del local no sabe lo que ha hecho al ponerlos en nómina!

Son tan amigos como rivales y les encanta batallar, por lo que se han propuesto comprobar quién de los dos saca platos lo más rápido posible, en lugar de tener en cuenta los pedidos de los clientes. ¿Qué más les da si van a la calle por desperdiciar alimentos? ¡Lo importante para ellos es demostrar quién es el cocinero más rápido!

Contenido del juego

92 cartas de juego 4 hojas de menú 1 manual de instrucciones 1 tablero de puntos + 4 peones

Tipos de cartas

4 cartas de selección de **Personaie**

36 cartas de Todo tipo de ingredientes 16 cartas de Almacén de pan v patatas 16 cartas de Nevera de carnes 20 cartas de Salsa (5x personaie)











Los protagonistas

En Catchup & Mousetard ~ Fast Food Battle! hay un total de cuatro salsanimales protagonistas. Los jugadores podrán elegir entre ellos para jugar, ya sea de forma aleatoria o de manera consensuada. Son los siguientes.



Catchup: Un gato-ketchup al que le gusta aparentar que es serio y estricto... ¡hasta que Mousetard le pica!

te set ar te set

Mousetard: Un atolondrado *ratón-mostaza* que se divierte gastando bromas a su amigo *Catchup*.



Spicy: Una *gatita-ketchup* de aspecto dulce, que bebe los vientos por *Catchup* ¡pero ojo con su temperamento!



Honey: Esta ratona-mostaza es mucho más inteligente que su hermano Mousetard, aunque su mirada no lo demuestre.

Los obakameshi

¡Los **ingredientes** de cocina también tienen vida en este juego! Se les conoce como *obakameshi* y son ingredientes simpaticones que disfrutan de un cocinado feliz. ¡Les encanta formar parte de platos deliciosos!

Los *obakameshi* aparecen en las cartas de ingredientes y servirán para elaborar Los distintos platos del juego.

Reparto de personajes

Cada jugador seleccionará una carta de personaje (aleatoriamente o no) y dependiendo de cuál le toque jugará usando el peón del color que lo representa. Rojo para *Catchup*, amarillo para *Mousetard*, naranja para *Honey* y verde para *Spicy*. Los peones se usan para desplazarse por el tablero de puntos.

Se reparten ahora las **cartas de salsa**. En total hay 20 cartas de salsa (10 de *ketchup* y 10 de *mostaza*) en cuyo reverso se muestra a quién pertenecen (5 por personaje). Estas salsas pueden ser utilizadas para formar platos en los que se permita su uso. Su posesión es independiente del límite de cartas en mano (siete).

Preparando la partida

- Paso 1. Se elige al jugador inicial, ya sea por azar o por acuerdo entre los participantes.
- Paso 2. Se seleccionan aleatoriamente o mediante acuerdo las cartas de los protagonistas y se entrega a cada uno sus cinco **Cartas de salsa** propias.
- Paso 3. Se colocan los **peones** de los protagonistas en juego en la casilla inicial del **tablero de puntos**.
- Paso 4. Se reparte una hoja de menú a cada jugador.
- Paso 5. Se separan los tres tipos de cartas de juego y se mezcla cada mazo, dejándolos en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores con la siguiente disposición: a la izquierda el mazo de Almacén de pan y patatas, en el centro las de Todo tipo de ingredientes y a la derecha el de Nevera de carnes. Se dejará espacio para colocar los descartes futuros en tacos paralelos superiores (ver imagen). Los mazos de descartes se irán formando con las cartas bocarriba, de manera que se vean los ingredientes que se van usando o descartando. Los descartes de las Cartas de salsa propias de cada jugador se sacan de la partida.

Espacio para los descartes de Almacén de pan y patatas Espacio para los descartes de Todo tipo de ingredientes

Espacio para los descartes de Nevera de carnes Sugerencia de colocación de los distintos mazos de cartas, sus espacios para descartes y el tablero de puntos.









Paso 6. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador robará tres cartas de *Todo tipo de ingredientes*, una de *Almacén de pan y patatas* y una de *Nevera de carnes*.

Paso 7. Inicia la partida el primer jugador, teniendo en cuenta las fases de turno.

Fases de cada turno

Es obligatorio respetar el orden de las fases de cada turno.

Fase 1. Descartar a conveniencia del jugador las cartas de la mano que no le interese para usar o combinar. El máximo de cartas permitidas en mano es de siete, por lo que no es recomendable descartarse de más cartas de las que se vayan a obtener si no se supera este límite.

Fase 2. Robar nuevas cartas. Hay que tener en cuenta que se puede robar de las siguientes maneras: bien una carta de *Almacén de pan y patatas*, bien una carta de *Nevera de carnes* o bien hasta tres cartas de *Todo tipo de ingredientes*. Es muy importante tener en cuenta este sistema. No se podrán robar cartas de mazos diversos, salvo que se jueque en el *modo para jugar con niños*.

Fase 3. Presentar plato (o platos) y sumar puntos para avanzar en el tablero. Si no se puede presentar plato alguno, se procederá a pasar turno al siguiente jugador.

Cómo poner en juego un plato

Los jugadores deberán tener en cuenta las cartas que tengan en la mano, y tratar de combinarlas siguiendo los patrones de ingredientes de los distintos platos que aparecen en las hojas de menú. Cuando se consigan los ingredientes requeridos por la hoja de menú, se podrá poner en juego dicho plato o platos (siempre que sea el turno de ese jugador).

Ejemplo de plato de la hoja de menú y cartas necesarias,













Para ir ajustando las cartas de ingredientes en busca de un plato concreto usaremos las fases de descarte y robo de cartas, teniendo en cuenta la estrategia y el azar que supone robar de un mazo de cartas u otro.

Una vez que se pone en juego un plato, sus ingredientes pasan a los mazos de descartes, separándolos por cada tipo de mazo. Se pueden comprobar por el dibujo de la parte trasera y también por el color de los bordes de las cartas.

Avanzar por el tablero de puntos

Cada vez que se pone en juego un plato del menú, el personaje que lo presenta avanza en el tablero de puntos mediante el uso de su peón sumando los números de cada ingrediente.
Cada carta lleva indicado el puntaje que se

Cada carta lleva indicado el puntaje que se obtiene con dicho ingrediente.

El primer jugador que alcance la casilla marcada con el número 50 ganará la partida.

El uso de las salsas extra

Solamente ciertos platos de los que aparecen en las hojas de menú requieren el uso obligatorio de las cartas de salsa (sean propias o del mazo *Todo tipo de ingredientes*). Entonces, ¿de qué otras maneras podemos ponerlas en juego?

A todos los platos de **hamburguesas** y **perritos** se les pueden añadir una salsa de cada tipo disponible (*ketchup, mostaza, mayonesa* y *barbacoa*). Estas salsas no son obligatorias, salvo que el propio plato nos obligue a poner en juego alguna de ellas.

No está permitido poner en juego en un mismo plato dos salsas iguales, aunque las cartas tengan el borde de distinto color.

No podremos añadir salsas a los **entrantes** si no las requiere su receta habitual.

Estas tres cartas forman el Perrito Simple y otorgan 5 puntos.

a ser 8 puntos.

Si le añadiésemos estas tres salsas, pasarían









El uso de las patatas (y cómo convertir un plato en menú)

iPodríamos añadir una carta de patata y hacer nuestro plato menú!

Las *patatas* tienen un uso obligatorio en algunos entrantes de la hoja de menú ¡pero son también muy importes para el resto de platos del restaurante!

A todas las **hamburguesas** y los **perritos** que montemos siguiendo la hoja de menú podremos añadirles una carta de *patatas*, anunciando que convertimos dicho plato en menú y obteniendo sus puntos extra.

El uso los ingredientes dobles

¿Cómo se utilizan?

En la hoja de menú aparecen platos que requieren el uso de **dos ingredientes iguales**. Es el caso de platos con dos iconos de *patata*, dos iconos de *termera* o dos iconos de *salchicha*. Para realizar esas combinaciones de ingredientes podremos poner en juego dos cartas de *patata*, dos cartas de *termera* o dos cartas de *salchicha* (según se requiera), aunque también podremos usar las cartas de *patata x2*, *ternera x2* o *salchicha x2*. Al usar una sola de las **cartas dobles** estaremos cubriendo la necesidad de los dos ingredientes similares por separado.

¿Se pueden usar los ingredientes dobles en otros platos?

Si un plato requiere una ternera o una salchicha y tenemos en nuestro poder una carta de ese tipo pero x2 podremos usarla en la elaboración de dicho plato, beneficiándonos de la puntuación más elevada. Del mismo modo podremos usar una patata x2 en cualquier plato que requiera una patata, así como ponerla en juego para convertir un plato en menú.

¿Se pueden usar dos cartas x2 en un mismo plato?

Si vamos a montar un plato que precise **dos ingredientes iguales** y tenemos la suerte de contar con dos cartas *x2* del tipo requerido, podremos ponerlas en juego y llevarnos así una gran suma de puntos.

Preguntas habituales

¿Cuál es el máximo de cartas permitido en la mano?

Siete. No importa el tipo de cartas que tengamos en mano, pero jamás se podrán tener más de siete cartas.

Si descarto una carta de un tipo ¿estoy obligado a robar del mismo tipo? No. Podemos descartar por ejemplo una de *Todo tipo de ingredientes* y robar una de *Almacén de pan y patatas* o del *Almacén de carnes*. O al revés.

¿Se puede convertir en menú alguno de los platos de la lista de entrantes? No, no se puede.

¿Se pueden lanzar varios platos a la vez?

Si la suerte nos sonríe y podemos presentar más de un plato en un mismo turno con nuestra mano de cartas, podemos lanzarlos, teniendo en cuenta además que cada plato lleva su contenido propio de salsas. Ejemplo de jugada: Llevamos a Catchup y tenemos las siguientes siete cartas en la mano: Pan de Hamburguesa, Ternera, Pan de Hamburguesa XL, Ternera x2, Pan de Hamburguesa, Ternera, Patata. En este turno podríamos lanzar tres platos usando las siete cartas y tres Cartas de salsa propias de ketchup, convirtiendo además uno de los platos en menú (ver la siguiente imagen explicativa).



Con este esquema y el incluido en el apartado de "el uso de las salsas extra" vemos la variabilidad de los puntos que se pueden adquirir con platos que en principio se supondrían como "simples".

¿Qué hay en cada tipo de mazo de cartas?

Los mazos de cartas están bien diferenciados por sus propios nombres. En el mazo de *Todo tipo de ingredientes* encontraremos todos los ingredientes del juego necesarios para formar los platos que se requieren siguiendo la *hoja de menú*. Hay que tener en cuenta que solo en estas cartas encontraremos las *verduras*, el *queso* y las *salsas*, además de los *panes*, *patatas* y *carnes*. En el mazo de *Almacén de pan y patatas* solo hay eso, *panes y patatas*. ¡Aunque también hay un par de *panes especiales* que generan más puntos, así como cartas de *patata x2* que son exclusivas!

En el mazo de *Nevera de carnes* podremos encontrar todos los tipos de *carnes* del juego, con una mayor proporción de *terneras* y *salchichas* para montar los platos principales. Como extras de este mazo también podremos encontrarnos con las cartas exclusivas *ternera x2* y *salchicha x2*. ¡Muy útiles!

Si durante el juego surge la duda de dónde se puede localizar un ingrediente del tipo que sea, el jugador tiene una guía rápida de contenidos de los tres mazos de cartas en la parte de atrás de la *hoja de menú*.

¿Qué se hace cuando se acaban las cartas de un mazo de ingredientes? Cuando haya que robar cartas de un mazo que se ha terminado, se mezclarán bien sus descartes y se recolocará el mazo en su posición original para seguir jugando. Esto se repetirá cada vez que un mazo se acabe hasta que finalice la partida.

¿Cómo le doy uso a las cartas de Pan de tipo XL?

Se usan igual que los *panes* de *hamburguesa* y *perrito* normales, solo que generan tres puntos en vez de dos (*ver ejemplo en la imagen superior de esta página*).

¿Por qué solo se puede robar una carta de ciertos mazos?

Los mazos de cartas de Almacén de pan y patatas y el de Nevera de carnes contienen ingredientes muy específicos, por lo que es más fácil ajustar un buen plato a partir de las cartas que ya tengamos en la mano si robamos de estos. El mazo de Todo tipo de ingredientes, al tener de todo, ofrece mayores dificultades para consequir un ingrediente concreto con el que cerrar un plato.

Modo para jugar con niños

Jugar con los peques puede ser muy divertido ¡aunque las mecánicas se les pueden hacer complicadas! Por eso la mejor manera de introducirles en este juego es ayudándoles a formar platos y mostrándoles cómo se hacen.

Las diferencias entre el modo de juego normal y el de jugar con niños son las siguientes:

- 1. Se expondrán las cartas bocarriba sobre la mesa, mostrando los ingredientes de todos los jugadores.
- Se podrán robar hasta tres cartas en cada turno, tal y como en el modo de juego normal, pero podrán ser de los tres mazos sin limitaciones y se les aconsejará para completar platos.
- 3. Para que sea más divertido, podremos repartir a los jugadores dos tipos de Cartas de salsa diferentes (por ejemplo, tres de ketchup y dos de mostaza).

Advertencia: Este juego contiene piezas de pequeño tamaño. No recomendado a menores de 3 años.

Créditos

Autor: Sergio Herrera Jiménez

Ilustraciones y Diseño Gráfico: Serukun Vector Art Design

Edita: MixinGames

Catchup & Mousetard © 2014 Sergio Herrera Jiménez

Catchup & Mousetard ~ Fast Food Battle! © 2017 Sergio Herrera Jiménez
Todos los derechos de los personajes y logos presentes están reservados.
Queda prohibida la reproducción total o parcial de los componentes de este juego,
así como el uso de sus personajes sin la autorización del autor o la editorial.

catchup& Mousetard



¡Gracias por participar en la promoción y/o el playtesting!

Por favor, tenga en cuenta que estas instrucciones pueden verse modificadas durante el proceso final con intenciones de meiora en la producción del juego. Además se añadirán los idiomas que aparecen en el resto de elementos incluídos: inglés y japonés.

Edita mediante sistema de mecenazao:



¡Síganos por las redes sociales y no dude en contactarnos!



fb.me/mixinggames





@MixinGames



mixingames.com



info@mixingames.com

Juego creado y diseñado por Sergio Herrera Jiménez. Más info en:





diseñador de personajes vectoriales · maquetador serukun.mixingames.com serukun@gmail.com