

catchup &  
mousetard

FAST FOOD  
BATTLE!



Manual de instrucciones

©

catchup &  
mousetard

**FAST FOOD  
BATTLE!**

¡Síguenos en las Redes Sociales!

info@mixingames.com



mixingames.com



fb.me/mixingames



@MixinGames



mixin.games



**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! Y lo peor... ¡han contagiado su pique a sus compañeras!

## Contenido del juego

110 cartas / 1 manual de instrucciones / 4 hojas de menú / 4 peones

## Tipos de cartas

Las 110 cartas se dividen en 6 tipos que pertenecen a dos clases: cartas de mano y cartas de mesa. Las de mesa no cuentan para el límite permitido de 7 cartas en mano.



Cartas de mesa ↗ 4 cartas de puntos  
↘



20 cartas de  
**Almacén de pan y patatas**



42 cartas de  
**Todo tipo de ingredientes**



20 cartas de  
**Nevera de carnes**



4 cartas de  
**selección de Personaje**



20 cartas de  
**Salsa**  
(5x personaje)

## 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!

**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*. Se reparten también las **cartas-tablero de puntuación** (a cada cuál la de su personaje) y se colocan los peones en la casilla inicial marcada con la flecha.

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 (7).

## 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 reparten las **cartas-tablero de puntos** y los **peones** de los protagonistas, que se colocan en la casilla inicial (flecha) de sus cartas-tablero.

**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 ejemplo debajo*). Los mazos de descartes se irán formando con las cartas boca arriba, de manera que se vean los ingredientes usados o descartados. Los descartes de las *cartas de salsa* propias de cada jugador se sacan de la partida tras su uso. *Esto estará en el centro de la mesa, al alcance de todos.*

Espacio para los descartes de Almacén de pan y patatas



*Sugerencia de colocación de los mazos de cartas de juego y sus espacios para descartes.*

Espacio para los descartes de Todo tipo de ingredientes



Espacio para los descartes de Nevera de carnes



A un lado dejaremos las cartas de mesa de nuestro personaje y sus salsas propias, que usaremos cuando más nos convenga.



*Sugerencia de colocación de las cartas de mesa en el espacio de cada jugador.*

En un lugar libre de llevarse golpes colocaremos la carta-tablero y el peón, con el que avanzaremos (25 puntos en cada lado de la carta).



**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 en un mismo turno bajo ningún concepto, al menos en el modo de juego normal (los sistemas alternativos para peques tienen reglas propias).

**Fase 3. Presentar plato** (o platos) y sumar puntos para avanzar en la cartablero. Si no se puede presentar plato se pasará 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 (solo durante el turno del mismo jugador).

*Ejemplo de plato de la hoja de menú y cartas necesarias (se tiene en cuenta el icono superior).*



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 por su carta-tablero de puntos mediante el uso de su peón sumando los números de cada ingrediente utilizado. 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

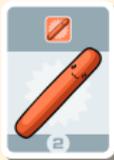
Solamente ciertos platos de los que aparecen en las hojas de menú requieren el uso obligatorio de las cartas de salsa (sean propias o del mazo *Todo tipo de ingredientes*). Entonces, ¿de qué otras maneras podemos ponerlas en juego?

A todos los platos del juego se les pueden añadir una salsa de cada tipo (*ketchup, mostaza, mayonesa y barbacoa*).

No está permitido poner en juego en un mismo plato dos salsas iguales, aunque los fondos de las cartas tengan colores diferentes.

Jugar estas salsas no es obligatorio salvo que el propio plato lo indique.

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



Si además añadiésemos estas tres salsas al plato ahora valdría 8 puntos.



## El uso de las patatas

(y cómo convertir un plato en menú)

Las *patatas* tienen un uso obligatorio en algunos platos de la hoja de menú ¡pero son también muy importantes para el resto de preparaciones!

A todos los platos del juego que montemos siguiendo la hoja de menú podremos añadirles una carta de *patata*, anunciando que convertimos dicho plato en menú y obteniendo sus puntos extra. Sí, podemos añadirselas incluso a los propios platos de patatas.

¡Al plato de arriba le podríamos añadir también una carta de patata para convertirlo así en menú!



## Los tipos de salsa disponibles

Mayonesa



Ya han sido nombradas en las secciones previas de este manual, pero su importancia precisa hacer hincapié en ellas.

Barbacoa



Lo primero que debemos hacer es distinguirlas. Por un lado tenemos las tacitas de *ketchup* y *mostaza*, y por otro los botes de *mayonesa* y *barbacoa*.

Si un plato requiere un tipo de salsa concreta no podrá ser sustituida por otra distinta.



**Ketchup**



**Mostaza**

## Los ingredientes adicionales

Este juego incluye cuatro tipos de ingredientes adicionales que son la *lechuga*, el *tomate*, la *cebolla* y el *queso*. A todas las **hamburguesas** y **perritos** del juego se les pueden añadir una carta de ingrediente extra de este tipo, logrando así elevar la puntuación del plato para poder avanzar más.

No está permitido poner en juego en un mismo plato dos ingredientes adicionales del mismo tipo.

Tampoco podremos añadir estos ingredientes adicionales a ninguno de dos platos de **patatas** ni a los platos **para compartir**.



## La importancia de los iconos

En los mazos *Almacén de pan* y *patatas* y *Nevera de carnes* encontraremos cartas con dibujos que cambian respecto al ingrediente original al que representan. Sus puntuaciones también varían, pero su uso es exactamente el mismo que si tuviésemos el ingrediente que se marca en la parte de arriba.

Los iconos de ingrediente se encuentran en la parte alta de las cartas y son los que determinan qué tipo de ingrediente estamos poniendo en juego.



## 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*, de *ternera*, de *salchicha*, de *pollo* o de *beicon*. Para realizar esas combinaciones de ingredientes podremos poner en juego dos cartas de *patata*, dos cartas de *ternera*, dos cartas de *salchicha*, dos cartas de *pollo* o dos cartas de *beicon* (según se requiera), aunque también podremos usar las cartas de **ingredientes dobles**. Al usar una sola carta de *ingrediente doble* estaremos cubriendo la necesidad de poner en juego los dos ingredientes similares por separado.

Estos son los cinco tipos de cartas con ingredientes dobles incluidos en el juego.



Lo primero que nos chocará de estas cartas será, además de sus dibujos, que en lugar de un icono de ingrediente aparecen tres, con una separación entre el primero y los dos siguientes. Esto viene a indicar que la carta se puede usar como ingrediente único o como ingrediente doble, manteniendo en cualquiera de las dos opciones su valor de puntos.

Entonces, ¿se pueden usar los ingredientes dobles en otros platos?

Si un plato requiere una *ternera* o una *salchicha* (por ejemplo) y tenemos en nuestro poder una carta doble de ese tipo podremos usarla en la elaboración del plato, beneficiándonos de su puntuación, mayor que la de su ingrediente simple. De igual manera podremos usar una *patata doble* en cualquier plato que requiera una *patata*, así como ponerla en juego para convertir un plato en menú.

¿Se pueden usar dos cartas dobles iguales en un mismo plato?

Si vamos a montar un plato que precise **dos ingredientes iguales** y tenemos la suerte de contar con dos cartas dobles del tipo requerido, podremos ponerlas en juego y llevarnos así una gran suma de puntos. ¡Hamburguesa Carnívora de 18 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 de *Almacén de carnes*. O al revés.

¿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 (podríamos sumar una carta de *salsa propia* a cada plato presentado).

**Ejemplo de jugada:** Llevamos a *Catchup* y tenemos las siguientes siete cartas en la mano: *Pan de hamburguesa*, *Ternera*, *Pan de hamburguesa*, *Ternera doble*, *Pan de hamburguesa*, *Ternera*, *Patata*. En este turno podríamos lanzar tres platos usando las siete cartas y tres cartas de *salsas propias* de *ketchup*, convirtiendo además uno de los platos en menú. Un ejemplo:



Si nos fijamos en este esquema y el resto de ejemplos de combinaciones de ingredientes que aparecen en las instrucciones vemos la variabilidad de puntos que se pueden obtener con platos que en principio se supondrían como "simples".

Si al comenzar mi turno estoy sin cartas porque las he jugado todas en el turno o turnos anteriores, ¿puedo volver a robar una mano inicial de cinco cartas?

No, hay que seguir robando de la manera habitual. Lo normal en esos casos es pasar un par de rondas de recuperación de mano a base de robar tres cartas del mazo *Todo tipo de ingredientes*, ¡y a veces se dan casos de robar las tres primeras cartas de dicho mazo, con las que se puede formar un nuevo plato que se podrá ponerlo en juego inmediatamente!



Tres cartas que dan para menú directo.

*¿Qué hay en cada tipo de mazo de cartas?*

Los mazos de cartas están bien diferenciados por sus tres muebles y colores. El mazo verde se conoce como *Todo tipo de ingredientes*, y en él 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*.

El mazo anaranjado es el *Almacén de pan y patatas*, y efectivamente lo que contiene es eso, *panes* y *patatas*. Eso sí, contiene *panes* y *patatas* especiales que generan más o menos puntos que los ingredientes básicos, así como cartas de *patata doble* que son exclusivas.

El mazo azul es la *Nevera de carnes*, y en ella 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 de *terneras* y *salchichas*, así como carnes dobles de todos los tipos. ¡Muy útiles!

Si durante el juego surge la duda de dónde se puede localizar un ingrediente del tipo que sea, en la contraportada de este libro de instrucciones hay una guía rápida de los ingredientes (por iconos) contenidos en los tres mazos de cartas.

*¿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 panes, patatas y carnes que son diferentes a los que se ven en la hoja de menú?*

Hay que fijarse en el icono superior de la carta, tal y como se explica en la sección "*La importancia de los iconos*".

*¿Y si una carta vale 0 puntos, puedo usarla?*

Claro. Se usa como un ingrediente normal, solo que no puntúa.

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

Los mazos de cartas *Almacén de pan y patatas* y *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 *Todo tipo de ingredientes*, al tener de todo, ofrece mayores dificultades para conseguir un ingrediente concreto con el que completar un plato.

## Sistema Fast Food Battle Junior!

Aunque el sistema principal de **Catchup & Moustard ~ Fast Food Battle!** está calculado para jugadores a partir de 8 años, pudimos comprobar en diversas ocasiones que había peques de 6-7 años que se desenvolvían sin demasiados problemas. Todos ellos contaban con un nivel de experiencia en cuanto a reconocimiento y localización de objetos o en toma de decisiones, aprendidos de otros juegos que habían jugado anteriormente.

Para aquellos que queráis jugar con (o poner a jugar a) menores con 6 o 7 años existe la variante *Fast Food Battle Junior!*, que ayuda precisamente a que estos peques desarrollen su habilidad de iconos y la toma de decisiones, antes de poder pasar a la mecánica completa del juego principal. ¡Podréis comprobar cómo en poco tiempo estarán deseando jugar a la versión de los “grandes”!

### Cómo jugar a *Fast Food Battle Junior!*

La preparación del juego es sencilla. Debemos descartar (dejamos en la caja) las cartas de tipo *salsas propias* de los personajes, así como las de *Todo tipo de ingredientes* (mazo verde). De esta manera nos quedarán las cartas de *personaje* para que cada cuál elija con quién juega, las *cartas-tablero de puntos*, los peones para contar, las *hojas de menú* y los mazos de cartas de juego *Almacén de pan y patatas* y *Nevera de carnes*.

Se reparten los personajes y se colocan en el centro de la mesa los dos mazos de juego, uno al lado del otro. Sería una disposición similar a la del juego completo, pero sin el mazo central.

Ahora se le da una *hoja de menú* a cada jugador (se usa como guía de platos la parte trasera de la misma). Se elige al jugador inicial, colocando los personajes en la casilla de salida de su *carta-tablero de puntos*.

Comenzando por el inicial, cada jugador robará dos cartas de cada mazo. Una vez que todos tengan sus cuatro cartas el jugador inicial robará dos más, pudiendo elegir de donde quiera (dos de un mismo mazo o una de cada). El máximo de cartas en la mano aquí es de seis. El resto del sistema es similar al original, con sus turnos de descartes, de robar y de poner en juego plato/platos.

Parte trasera de la hoja de menú



## Jugando con los más peques

Jugar con los chiquitines puede ser muy divertido ¡aunque las mecánicas de combinatoria se les harán muy complicadas! Por eso hemos pensado dos usos alternativos para usar este juego con ellos (a partir de tres años). En ambos casos usaremos solo el mazo de cartas verde (*Todo tipo de ingredientes*), y se interactuará con ellos para ayudarles a reconocer y localizar los ingredientes.

### 1. El laboratorio del pequechef.

Este sistema fundamentalmente está pensado para crear una interacción entre el adulto y el peque, al que se le hará pensar cómo crear comidas una vez que aprenda lo que es cada dibujo.

Saca del mazo verde las cartas de salsas, el beicon y el pan de perrito. Las salsas pueden confundir al niño al ser parecidas, así como que haya dos conceptos de filete y panes diferentes.

Mezcla las cartas que quedan y revela las cuatro primeras frente al peque. Pregúntale si sabe lo que es cada cosa, y aprovecha para enseñarle lo que no conozca. Si ya reconoce los ingredientes, incítale a juntar cosas con las que se podría hacer una comida que a su parecer estaría rica, y pregúntale cómo se llamaría eso. ¡Es muy divertido ver cómo hacen volar su imaginación culinaria!

Como sugerencia, apunta las combinaciones que se les ocurra y prepáraselas. Es una buena manera de motivarles para que coman “todo tipo de ingredientes”.

### 2. Juego de memoria.

Una forma básica de estimulación y aprendizaje es la localización de elementos para formar parejas iguales con este sistema de juego clásico.

Deja solo dos ingredientes de cada tipo, limitando la cantidad de cartas con las que jugar. Con dos de cada ingrediente habría 15 parejas, o sea que serían 30 cartas en la mesa. Elige no más de seis ingredientes duplicados en un principio (con el tiempo ya vas aumentando). Barájalos y colócalos en la mesa boca abajo. Dile al peque que le de la vuelta a dos cartas y si no coinciden vuélvelas a girar y que repita hasta ir localizando y ganando las parejas acertadas.



## Agradecimientos

He querido reservar esta última página para agradecer de manera personal a todos los que han estado apoyándome a mí, a MixinGames o al propio juego durante los primeros años de arranque. Son/sois muchos y fijo que me dejaré a muchos más. Perdonadme quienes por generalizar o por un despiste a la hora de condensar hayáis quedado fuera (os debo un abrazo así que si os veo ¡huid!). Agradezco a mi familia su apoyo incondicional y continuo, sin los cuales esta primera edición no estaría en estos momentos en vuestras manos. En ellos incluyo a Vicky y Marcos, a quienes les falta usar pompones de cheerleader. Gracias a los colegas roleros y frikis de toda la vida, que me han aguantando durante las etapas de playtesting (en especial a Fran “Franchesco” e Isa). Gracias a los que lo han hecho desde la distancia, sobre todo a Olatz, a Marta “LaGelfling”, a Olga “Mentawai” y a mi Roberto “Genjuro”. A Nacho y los “FicZoners”, quienes siempre han puesto a mi disposición su sección Meeple Factory para que presente mis prototipos. Gracias Juan “Freakmondo”, por luchar para que dicha sección se convierta en un evento interior propio. A Fabián y Rafa, los dos primeros fans que se ganó este juego. A Luis Díaz (y Almu) por muchos años de amistad y de aguantarme con la web, los temas de informática y en fin, ya tú sabes. A Jorge de Rótulos Peña y a su mujer Carmen, que han hecho infinitas cositas de merchandising por mí y este sueño de MixinGames (¡un saludo a little Jorge!). A Santi “Android” por ayudarme con sus montajes audiovisuales. A Fernando “Papiro” por hacerme las cajas de los protos. A Héctor y Mika (¡un achuchón para Akari y Mizuki!) y a Phoebe por ayudarme con las traducciones al japonés (no incluídas aquí). Al mundillo lúdico en general, que me ha recibido de brazos abiertos, y a quienes estaré eternamente agradecido. A los organizadores de la BGC Málaga, a la asociación Ludo, a Jugamos Todos y a Dragón de Madera. A Cesar “Randall”, al gran Nachete VBG y sus Pititruchos, a Lorena y Adri (Meepletopia) que tanto han apostado por mí, a Pak (GdM) y Santi (Tranjis) que fueron mi faro al comenzar, al profe Manu, a Juls “Bebé a Mordor”, al “Señor Oscuro” Piru y “La Mazmorra de Pacheco”, a “Tang de Naranja” y Dani “el becario”, a José Díaz Arce, a Manu “Fase de Mantenimiento”, a Víctor “El Mortal”, a Manu y Cris de “El Agujero Hobbit”, a Francisco Casado (and family), al staff de “El Pequeño Rincón de los Juegos de Mesa”, a Lorena y Josué de “Consola y Tablero”, a Paco y Adrián de “APA Boardgames”, a los “Paparajotes” Jesús y Ana, a “Sulker”, a “Nerdfrik”, al “Duende de los Hilos”, a Edu Ciborro, a Fede “Fred”, a Moisés y Norma, a todos los que se pararon a testear el juego en algún evento y, por supuesto, a aquellos que apoyaron “Catchup & Mousetard ~ Fast Food Battle!” cuando salió a campaña de crowdfunding. Gracias a todos, a los que he citado y a los que no, y por supuesto a ti que te has hecho con una copia de este primer juego mío que ve la luz. Todos sois piezas del engranaje. Nos vemos en algún evento, o en el siguiente juego.

*Sergio Herrera Jiménez*

## Créditos

**Autor:** Sergio Herrera Jiménez. **Ilustraciones y Diseño Gráfico:** Serukun VAD.  
**Catchup & Mousetard** © 2014 Sergio Herrera Jiménez | **Edita:** MixinGames  
**Catchup & Mousetard ~ Fast Food Battle!** © 2018 Sergio Herrera Jiménez  
Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este juego, así como el uso de sus personajes sin previa autorización del autor o la editorial.



# Guía rápida de juego e ingredientes

1. Cada jugador selecciona una carta de personaje y recibe sus cinco cartas de salsas propias, su carta-tablero de puntos y su peón, que colocará sobre la flecha de salida.
2. Se colocan en el centro de la mesa los tres mazos de ingredientes separados por tipos y bien mezclados.
3. El jugador que inicia ronda roba tres cartas de *Todo tipo de ingredientes*, una del *Almacén de pan y patatas* y una de la *Nevera de carnes*. Seguidamente los demás en orden de turno robarán de igual manera.
4. Cuando todos tengan sus cinco primeras cartas se vuelve al jugador inicial, quien podrá robar o bien una carta de *Almacén de pan y patatas*, o bien una carta de *Nevera de carnes*, o hasta tres cartas de *Todo tipo de ingredientes*. No se puede superar jamás el máximo de siete cartas en mano.
5. Si el jugador tiene plato o platos se ponen en juego y se avanza por el tablero sumando los puntos de los ingredientes.
6. Se pasa al siguiente jugador.
7. El primero en alcanzar los 50 puntos gana.



  
**mixingames**

Catchup & Moustard  
~ Fast Food Battle!  
Primera edición.  
Mas información en:  
[www.mixingames.com](http://www.mixingames.com)