

©



FAST FOOD BATTLE!

Catchup y Mousetard son dos **salsanimales** que trabajan de cocineros en un restaurante de comida rápida. ¡El gerente del local no sabe lo que ha hecho al contratarles! Son tan amigos como rivales y les encanta batallar, por lo que se han propuesto comprobar quién de los dos es más rápido sacando platos. ¿Qué más les da si van a la calle por desperdiciar alimentos? Y lo que es peor... ¡han contagiado el pique a sus compañeras de cocina **Spicy y Honey!**



Catchup



Mousetard



Spicy



Honey

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**.

4 cartas de puntos



Estas son las cartas de mesa



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 Propia (5x personaje)

Ingredientes: los obakameshi

Los **ingredientes** de cocina también tienen vida en este juego. Se conocen como *obakameshi*. Servirán para elaborar los distintos platos.



Se encuentran en tres mazos de cartas diferenciados por sus muebles y colores.

- **Todo tipo de ingredientes:** El mazo verde contiene **todos los ingredientes** del juego requeridos en la *hoja de menú*. **Sólo en estas cartas encontraremos verduras, queso y salsas** junto a *panes, patatas y carnes*.
- **Almacén de pan y patatas:** En el mazo anaranjado encontraremos justo eso, **panes y patatas**. Además **contiene panes y patatas especiales** que generan más o menos puntos que los básicos, **así como cartas exclusivas de patata doble**.
- **Nevera de carnes:** El mazo azul reúne **todos los tipos de carnes** con mayor proporción de *terneras* y *salchichas* para los platos principales. Como extras encontraremos **cartas exclusivas de terneras y salchichas**, así como **carnes dobles de todos los tipos**.

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*. Ver ejemplo de disposición en mesa de estos mazos en la página siguiente.

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 bocarriba, de manera que se vean los ingredientes que se van usando o descartando. 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. En el caso de las *cartas de salsas propias* de cada jugador estas se sacarán de la partida tras su uso.

Estas cartas deben ponerse en el centro de la mesa al alcance de todos.

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**



Colocación de mazos y descartes.

Dejaremos a un lado las cartas de nuestro personaje y sus salsas, que usaremos cuando más nos convenga.



Colocaremos el peón sobre la carta-tablero, por la que iremos avanzando (25 puntos en cada lado de la carta).



Cartas de mesa de cada jugador.

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 las cartas de la mano que no interesen para usar o combinar. **El máximo de cartas permitidas en mano son 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. 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**, salvo en el modo Junior.

¿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. Es más complicado obtener un ingrediente en concreto tomando cartas del mazo *Todo tipo de ingredientes* (a pesar de robar hasta tres) puesto que tiene de todo.

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 del *Almacén de pan y patatas* o de la *Nevera de carnes*. O al revés.

Fase 3. Presentar plato (o platos) y sumar puntos para avanzar en la carta-tablero. Si no se puede presentar plato se pasará turno al siguiente jugador.

Cómo poner en juego un plato

En su turno los jugadores deberán tener en cuenta las cartas de su mano, y tratar de combinarlas siguiendo los patrones que aparecen en las *hojas de menú*. Cuando se consigan los ingredientes requeridos se pondrá en juego dicho plato o platos.

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



Tras poner en juego uno o más platos sus ingredientes pasan a los descartes, separándolos por tipo de mazo. Se pueden comprobar mediante el dibujo de la parte trasera o por el color interno de las cartas.

Avanzar por el tablero de puntos

Cuando se pone en juego un plato **se avanza el peón del jugador por su carta-tablero de puntos** 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.





Ketchup

Utilización de las salsas



Mostaza



Mayonesa

Por un lado tenemos las tacitas de *ketchup* y *mostaza*, y por otro los botes de *mayonesa* y *barbacoa*.



Barbacoa

Si se requiere una salsa concreta no podrá sustituirse por otra.

¿Las salsas de los protagonistas son diferentes?

Catchup y **Spicy** tienen ketchup, mientras **Mousetard** y **Honey** tienen mostaza.

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

Ciertos platos requieren el uso obligatorio de las cartas de salsa (sean propias o del mazo *Todo tipo de ingredientes*).

Entonces, ¿qué otra forma hay de usarlas en el juego? A todos los platos se les puede añadir una salsa de cada tipo, como se ve en el ejemplo de la derecha.

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* son obligatorias en ciertos platos de la hoja de menú, ¡pero también son muy importantes para el resto de preparaciones! A todos los platos del juego podremos añadirles una carta de *patata* para convertirlos en menú, obteniendo así sus puntos extra.

Sí, podemos añadirles incluso a los platos de *Patatas*.

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



Ingredientes extra

Hay cuatro ingredientes extra: *Lechuga*, *tomate*, *cebolla* y *queso*. **Se pueden añadir a todas las hamburguesas y perritos** para elevar su puntuación, pero **no está permitido poner dos ingredientes extra iguales en un mismo plato**, ni usarlos en las patatas o entrantes de la *hoja de menú*.



La importancia de los iconos

Los *panes*, *carnes* y *patatas* cuentan con dibujos de **ingredientes** distintos al **icono** de la carta. Su diseño y su **valor** cambian, pero su uso es el mismo.

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

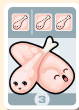
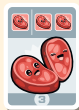
Sí. Se usa como un ingrediente normal, pero no puntúa.



El uso de los ingredientes dobles

En la *hoja de menú* hay platos que requieren usar **dos ingredientes iguales**. Es el caso de platos con dos iconos de *patata*, *ternera*, *salchicha*, *pollo* o *beicon*. Para estas combinaciones podremos poner en juego **dos cartas iguales** (del tipo que se requiera) o usar las cartas de **ingredientes dobles**. Una *carta de ingrediente doble* es igual que dos cartas del mismo ingrediente por separado.

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



En estas cartas en lugar de un icono de ingrediente aparecen tres con una separación entre el primero y los dos siguientes. Esto indica que **la carta se puede usar como ingrediente único o doble**, manteniendo en ambos casos su valor.

Ejemplo: si un plato requiere una *ternera* o una *salchicha* y tenemos una carta doble podremos usarla y obtener más puntos (su ingrediente simple otorga menos). También usaremos la *patata doble* en cualquier plato que requiera *patata*, o para convertir un plato en *menú*.

Limitación: no se puede usar una carta de ingrediente doble para realizar dos platos diferentes. Cada carta de ingrediente sólo se puede utilizar en un único plato.

Si vamos a montar un plato que precisa **dos ingredientes iguales** y tenemos dos cartas dobles de ese tipo podremos ponerlas en juego y sumar muchos puntos.



Ejemplo de Hamburguesa Carnívora que suma 18 puntos

Ejemplo de varios platos en un turno

Llevamos a *Catchup* (que cuenta con sus cinco salsas propias de *ketchup*) y tenemos las siguientes siete cartas en la mano: tres cartas de *pan de hamburguesa*, dos de *ternera*, una de *beicon doble* y una de *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*.



Este esquema muestra la variabilidad de puntos que se pueden obtener con sólo siete cartas y salsas propias, pudiendo montar hasta tres platos de golpe en un único turno.

Jugando con los más peques

1. El laboratorio del pequechef. A partir de 3 años.

Este sistema está pensado para interactuar con el peque, enseñándole lo que representa cada dibujo y que piense cómo crear comidas.

Retira del mazo verde las cartas de *salsas*, el *beicon* y el *pan de perrito*. Las *salsas* pueden confundir al niño por ser parecidas, y también que haya dos conceptos de *carnes* y *panes* diferentes.

Mezcla las cartas restantes y revela las cuatro primeras frente al peque. Pregúntale si sabe lo que es cada cosa y aprovecha para enseñarle las que no conozca. Incítale a juntarlas y a crear una comida que a su parecer estaría rica. Pregúntale cómo se llamaría eso. ¡Es muy divertido verles hacer volar su imaginación culinaria!

Como sugerencia apunta las combinaciones que se le ocurran y preparadlas juntos. Es una buena manera de motivarle a que coma "todo tipo de ingredientes".

2. Juego de memoria. A partir de 3 años.

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.



Sistema Fast Food Battle Junior!

Aunque el juego principal de **Fast Food Battle!** está calculado a partir de 7 años, pudimos comprobar en diversas ocasiones que había peques de 5 y 6 años que se desenvolvían sin demasiados problemas. Todos ellos contaban con experiencia en reconocimiento-localización de objetos y toma de decisiones.

Para jugar con peques de 5 o 6 años existe la variante **Fast Food Battle Junior!**. Esta sirve de trampolín para aprender cómo funciona el juego antes de pasar a la mecánica completa del sistema principal.

¡Comprobaréis que en poco tiempo os pedirán jugar a la versión de los “grandes”!

Cómo jugar a *Fast Food Battle Junior!*

La preparación del juego es sencilla. Debemos retirar las cartas de *salsas propias* y las de *Todo tipo de ingredientes* (mazo verde). Lo demás del juego completo se mantiene.

Se reparten los personajes y se colocan en el centro de la mesa los dos mazos de juego restantes, uno al lado del otro. Sería una disposición similar a la del juego completo pero faltando 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. Cuando todos tengan sus cuatro el jugador inicial robará dos cartas extra, pudiendo elegir de donde quiera (o 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 o platos (puntuaremos contando los valores de las cartas para avanzar por el tablero).

Los platos del menú Junior están nombrados del 1 al 10 para que los peques practiquen con esos números.

Si el peque aun no está acostumbrado a mantener la atención mucho tiempo, se jugará a que gane quien antes alcance los 25 puntos de la carta-tablero (un lado).