

MESA DULCE

2 a 5 jugadores +7años 20'

MANUAL DE JUEGO

Todos han escuchado hablar de lo competitivo que es el ambiente gastronómico. Para llegar lejos hay que llamar la atención y en *“La Pastelería”* nadie llama más la atención que *“El pastelero del mes”*. Ponete el delantal, acomodá tu mesada de trabajo y tené a mano tu recetario. ¡Es hora de armar algunas tortas!

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer pastelero en armar y entregar 3 tortas.

COMPONENTES

26 cartas de pedido

52 cartas de relleno

39 cartas de base

38 cartas de cobertura

5 recetarios

20 fichas “¡Todavía sirve!”

1 meeple de pastelero

1 tablero

PREPARACIÓN

Coloquen el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores

Separen las cartas de “Base” “Relleno” y “Cobertura”. Mezclen cada mazo y ubiquen cada uno boca abajo en el lugar correspondiente del tablero.

Mezclen las cartas de “Pedido”. Separen 12, para 2 o 3 jugadores, o 15, para 4 o 5 jugadores, y colóquenlas boca abajo en la puerta de entrada del tablero. Devuelvan el resto a la caja.

Repartan a cada jugador una carta de “Base”, una de “Relleno” y una de “Cobertura”.

Repartan las fichas ¡Todavía sirve! a cada jugador según la tabla. Coloquen el resto de las fichas al costado del tablero.

	Jugador Inicial	2do	3ro	4to	5to
2 jugadores	3 fichas	3 fichas	---	---	---
3 jugadores	2 fichas	2 fichas	3 fichas	---	---
4 jugadores	2 fichas	2 fichas	3 fichas	3 fichas	---
5 jugadores	2 fichas	2 fichas	3 fichas	3 fichas	4 fichas

Den vuelta las 2 primeras cartas de pedido en los dos primeros espacios de cliente en el tablero.



PARTIDA

El jugador inicial será quién haya preparado una torta más recientemente

La partida se desarrollará por turnos. En cada turno los jugadores realizarán 2 acciones (la primera obligatoria y la segunda opcional)

1- PREPARAR INGREDIENTE: El jugador levanta 2 cartas de alguno de los 3 mazos de ingredientes (“Base”, “Relleno” o “Cobertura”) y descarta una al *tacho de basura*. Luego coloca el “meeple del pastelero” sobre ese mazo, que quedará bloqueado al próximo jugador.

2- ARMAR TORTA: Si quiere, el jugador puede bajar a su *zona de juego* una torta terminada. Para ello apila las cartas que componen la torta comenzando por la base, luego el/los relleno/s y por último la cobertura

-Si es una torta presente en la *Fila de clientes*: El jugador “Entrega” la torta. Toma la carta de “pedido” y la coloca sobre la torta armada en su *zona de juego*.

- Si es una torta que aún no se ha pedido: El jugador deja la torta armada en su *zona de juego*, dejando ver el lado de la carta “Base” con el nombre correspondiente.

En ambos casos recibe como recompensa una ficha “¡Todavía sirve!”

Luego, el turno pasa al jugador de la izquierda

Al completar la ronda todas las cartas de “Pedido” avanzan un lugar en la *fila de pedidos* y se da vuelta una nueva carta

FILA DE PEDIDOS

Durante toda la partida debe haber un mínimo de 2 tortas diferentes en la *Fila de pedidos* (a menos que no haya más cartas en el mazo de *Puerta de entrada*). Si al entregar una torta se dejara de cumplir esta condición, las cartas de “Pedido” pendientes avanzarán un lugar (respetando el orden y dejando espacios vacíos si corresponde) y se dará vuelta una nueva carta de “Pedido” hasta que haya dos tortas diferentes.

Al avanzar por la *Fila de pedidos*, si una carta llega a la “Puerta de salida”, el cliente se habrá ido insatisfecho. La carta de “Pedido” se deja boca abajo en este espacio.

Si la carta revelada corresponde a una torta que algún jugador ya tenga armada en su *zona de juego*, la torta es entregada inmediatamente. Si dos jugadores tienen armada la misma torta, la entregará el que la haya armado primero.

¡TODAVÍA SIRVE!

En el momento en que algún jugador descarta una carta al *tacho de basura*, cualquier otro jugador puede hacer uso de sus fichas “¡Todavía sirve!” para robar esa carta y añadirla a su mano. Para ello debe descartar una de sus fichas y decir en voz alta ¡Todavía sirve! Si más de un jugador reclama la carta, se la quedará quien haya sido más rápido.

Cada vez que un jugador arme una torta (se entregue o no) gana una nueva ficha

Un jugador no puede reclamar una carta que él mismo haya descartado

Sólo puede reclamarse la carta que se acaba de descartar

CARTAS EN MANO

Cada jugador puede tener un máximo de 9 cartas en la mano. Al llegar a este límite, el jugador tiene 2 opciones para reducir su número.

-Al inicio de su turno: Si un jugador empieza su turno con 9 cartas en la mano DEBE descartar una al *tacho de basura* para poder levantar una nueva de los *mazos de ingrediente*. La carta descartada puede ser reclamada por otro jugador usando una ficha “¡Todavía sirve!”

- Luego de levantar: El jugador puede armar una torta que no esté en la *fila de pedidos*. Las cartas en su *zona de juego* no cuentan para el límite de 9 cartas. Al armar la torta recibe una ficha “¡Todavía sirve!”

Un jugador con 9 cartas en la mano NO puede reclamar cartas de *tacho de basura*

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina cuando un jugador entrega su 3ra torta. Se completará la ronda sólo si algún otro jugador tiene la posibilidad de entregar su 3ra torta.

Si nadie lo consigue, el juego termina cuando no queden cartas de “pedido” en la *fila de pedidos*.

CRITERIOS DE VICTORIA

El jugador que haya entregado 3 tortas correctamente se consagrará ganador y recibirá el título de “Pastelero del mes”.

Si más de un jugador hubiese entregado 3 tortas ganará quien haya entregado un mayor número de tortas con ingredientes

Si el empate persiste, ganará quien tenga menos tortas no entregadas en su *zona de juego*

De ser la misma cantidad, ganará quien tenga más fichas “¡Todavía sirve!”

Y si después de todo esto siguen empatados... jueguen un piedra, papel o tijera

Si nadie logró entregar 3 tortas gana quién haya entregado más, siguiendo los mismos criterios de desempate

MODALIDAD POR PUNTOS

El juego continua hasta que no haya más cartas de “Pedido” en la *fila de pedidos*. Luego se procede a contar los puntos de la siguiente manera:

- Por cada torta de 3 ingredientes entregada: +3 puntos
- Por cada torta de 4 ingredientes entregada: +4 puntos
- Por cada torta no entregada en la *zona de juego*: -2 puntos
- Por cada ficha “¡Todavía sirve!” sin utilizar: +1 punto

El jugador con más puntos se consagrará ganador, siguiendo los mismos criterios de desempate que en el juego base.