Noemí Suárez
José Francisco Alves

# ¡HORA de COMER!

¡El Juego Que Te Abrirá El Apetito!

EmpydeaPublishing

MANUAL de JUEGO

EmpydeaPublishing

fashionmania®

© José Francisco Alves Naranjo
© Noemí Suárez Ortega

Impreso en España
Primera edición: Agosto 2019

ISBN: **978-84-949221-6-9**
Depósito Legal: **GC-514-2019**

Publicado por: **Empydea Publishing**
Producido en Canarias por: **FashionMania®**
www.fashionmania.net

**www.juegohoradecomer.es**
horadecomer@fashionmania.net

**Todos los derechos reservados.**

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. del Código Penal)

Vives en la gran ciudad y necesitas más horas en el día para poder cumplir con tus tareas, por lo que apenas tienes tiempo para cocinar y llevarte los tupper. Sales del paso con comida basura pero ya no puedes más! te apetece disfrutar de un menú diario saludable y a precio razonable.

Estás en la oficina, pensando en cómo resolver ese problema que te trae de cabeza cuando oyes ¡un ruido atronador! Te asomas a la ventana y te das cuenta de que en realidad son tus tripas, así que es...

Tu misión consiste en lograr hacer 4 comidas sanas a lo largo del día -Desayuno, Almuerzo, Merienda y Cena-. Pero tus oponentes intentarán boicotear todos tus esfuerzos. Además nuestros simpáticos amigos, los queridos camareros, nos lo pondrán un poco más difícil todavía, ¡no les quites los ojos de encima!

Vence a tus rivales usando tu astucia y aprovecha también la ayuda de los camareros y el resto de cartas especiales para divertirte en la partida.

**¡HORA DE COMER!** es un juego **para 2 a 6 jugadores** en el que tendrás que lograr saciar 4 platos con comida saludable a lo largo del día, mientras evitas que los rivales te ceben con comida basura, te eliminen los platos sanos o te los roben.

## CONTENIDO

La caja contiene un mazo de cartas, 6 manteles con los 4 platos vacíos -Desayuno, Almuerzo, Merienda y Cena- y dos cartas de plato tentempié.

### Servicios

El mazo es de 80 cartas divididas en los siguientes grupos:

### Platos sanos

### Platos malos

### Camareros y Cartas Especiales

## PREPARACIÓN

Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada jugador.

Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Junto al mazo, boca arriba, se irá formando la pila de descartes. Cuando el mazo se termine, se baraja el mazo y se vuelve a utilizar!

## CÓMO GANAR LA PARTIDA

Para ganar la partida, deberás saciar tus cuatro platos vacíos, evitando tener platos de comida basura y poniendo sobre ellos dos platos de comida sana del mismo tipo -desayuno, almuerzo, merienda o cena- consecutivamente. Si lo logras ¡habrás ganado la partida!

Si alguien te ha puesto platos de comida basura, tienes dos opciones: **1)** Quitártelos de uno en uno, en cada turno, combatiéndolos con un plato de comida sana del mismo tipo o **2)** Utilizando la carta **COMANDA EQUIVOCADA**

## CÓMO IMPEDIR QUE OTROS GANEN LA PARTIDA

Para impedir que otros ganen, deberás atiborrar a tus adversarios poniéndoles platos de comida basura sobre sus platos vacíos. Puedes hacer que un adversario acumule tantos platos de comida basura como quieras, pero **será más divertido *si compartes* tu maldad con todos los jugadores ;)**

Si otro jugador tiene un solo plato de comida sana, puedes quitárselo con un plato de comida basura. Ambas cartas van a la pila de descartes.

## MECÁNICA DEL JUEGO

**Cada jugador debe tener 3 cartas en mano.** Puede jugar una carta, dos o las tres siempre que sean del mismo color, exceptuando los camareros y las cartas especiales, que han de usarse de una en una. Si al jugador no le gusta sus cartas, podrá descartarse todas las que quiera en su turno. Después de haber actuado, robará tantas cartas del mazo como necesite para volver a tener su mano completa.

No puedes pasar tu turno por voluntad propia sin haber jugado.

Juega los distintos tipos de carta, colocándolas en tu menú o en los de tus rivales para evitar que ganen la partida antes que tú.

Algunas cartas pueden obligarte a descartar, cambiar o perder tus platos, -sean de comida basura o sana- o incluso toda tu mano. Elabora tu estrategia para ser el primero en reunir tu menu saludable completo.

## TIPOS DE CARTA

### 1) PLATOS DE COMIDA BASURA

Coloca una carta de comida basura sobre un plato libre de su color o acumula varios encima para cebarlo.

Si tu oponente tiene una sola carta de comida sana, puedes quitársela colocando una carta de comida basura del mismo color encima del sano. Ambos platos se van a la pila de descartes.

### 2) PLATOS DE COMIDA SANA

Coloca una carta de plato sano sobre un plato libre de su mismo color.

Elimina una carta de comida basura colocando una carta de comida sana del mismo color encima. Ambos platos se van a la pila de descarte.

**Coloca una segunda carta de comida sana sobre su plato correspondiente: El servicio queda saciado** y no podrá ser atacado por ninguna carta de comida basura ni por la mayoría de las cartas de camareros.

**Coloca las dos cartas de comida sana de manera visible sobre tu plato para todos puedan ver que éste está saciado.**

## 3) TENTEMPIÉS

### SERVICIO TENTEMPIÉ

Este plato tiene las funciones de un comodín para ayudarte a conseguir tus cuatro servicios saciados con comida sana.

Puede ser servido por platos de comida sana de cualquier color, pero también puede ser cebado con platos de comida basura de cualquier color.

**Nota:** Tu menú saludable completo podrá tener cinco servicios distintos si uno de ellos es el tentempié. Puedes ganar la partida si cuatro servicios están saciados.

### TENTEMPIÉ BASURA

Este comodín de comida basura puede cebar a un servicio o eliminar un plato sano de cualquier color.

Sin embargo, también puede ser contrarrestado por un plato de comida sana de cualquier color.

### TENTEMPIÉ SANO

Los comodines de comida sana pueden colocarse sobre un servicio o eliminar un plato de comida basura de cualquier color.

Del mismo modo, también puede ser contrarrestado por un plato malo de cualquier color.

## 4) CAMAREROS y CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales y de camareros pueden alterar el juego para ayudarte a ganar. Puedes usarlas tanto para beneficiarte como para evitar que tus rivales completen los servicios. Estas cartas se juegan sobre la pila de descartes o sobre el tablero y tienen efecto inmediato.

### COMANDA EQUIVOCADA

¡Vaya! Ha habido algún error en cocina.

Puedes quitarte todos tus platos de comida basura acumulados **de un mismo servicio.** Tú decides si van a la pila de descartes, o las repartes entre tus rivales.

### CAMARERO DESPISTADO

La ha vuelto a liar. ¡Ese bigotazo no le deja ver bien! **Todos los jugadores -incluído aquel que la ha tirado- han de rotar su mano de cartas.**

Dale todas las cartas de tu mano al jugador que tienes a tu izquierda y recibe las cartas de la mano del jugador de la derecha, o en el sentido en que esté la partida.

### PARA LLEVAR

Me lo llevo! **Utiliza esta carta para robarle los platos de comida sana a otro jugador, incluso de una plato ya saciado**.

Puedes saciar tu plato -del mismo tipo- con sus cartas si tienes tu plato vacío.

## HAY UN PELO EN ESE PLATO

No puede ser verdad... ¡Qué asco! **Retira por completo los platos sanos** de uno o dos servicios cualesquieras, **estén saciados o no.**

Pero **si decides retirar dos servicios, deberá ser a dos jugadores diferentes.** Todas las cartas involucradas irán directas a la pila de descartes.

## HELADO SABOR FIESTA

El jugador deposita esta carta en la pila de descartes y **roba dos cartas del mazo en lugar de una, quedándose con cuatro cartas en su mano.**

En su próximo turno deberá jugar dos cartas seguidas a su antojo y robar solo una, para volver a quedarse con tres cartas. Si antes de que llegue tu doble turno, otro jugador hace que te descartes, pierdes las cuatro cartas y robas tres del mazo. Si antes de que llegue tu doble turno, se realiza una rotación de las cartas de la mano entre los jugadores, deberás darle tus cuatro cartas al jugador que corresponda.

## ¡ESTÁS DESPEDIDO!

Al tirar esta carta, **los jugadores que tengan camareros en su mano, deberán depositarlas en la pila de descartes.**

Jugarán su próximo turno con las cartas que les queden y luego cogerán del mazo las cartas que necesiten para completar su mano (si ha descartado 3 camareros, en su próximo turno solo volverá a completar su mano). Sólo afecta a los camareros, es decir, las cartas que tengan el símbolo:

## SUGERENCIA DEL CHEF

**Todos los jugadores, excepto el que tira la carta, deberán descartar su mano.**

En el próximo turno, al no tener cartas, solo podrán robar una mano nueva, perdiendo así su turno. Volverá a jugar quien haya lanzado la *sugenrecia del chef.*

## 2x1 INVITA LA CASA

Con esta carta especial, **el servicio queda saciado** al ponerla encima. Puedes ponerla sobre cualquiera de los servicios (incluído el tentempié).

También, si tiene un máximo de  dos platos de comida basura, puede quitarlos y queda saciado igualmente.

## ¡VAMOS A MEDIAS!

**El jugador que tira esta carta debe elegir a uno de sus rivales para aliarse con el, y entre los dos conseguir los cuatro servicios saciados diferentes,** pero no se pueden ayudar entre si poniendo cartas en el menú del aliado y tampoco es válido tener servicios saciados repetidos. La alianza se rompe cuando otro jugador vuelva a jugar esa carta.

## MESA RESERVADA

Dale esta carta al rival que elijas para bloquear su siguente turno.

El jugador que reciba la carta debe ponerla visible en la mesa delante de sus platos, y **cuando sea su turno solo podrá poner esta carta en la pila de descartes.**

@juegohoradecomer

**juegohoradecomer.es**

EmpydeaPublishing

fashionmania®