Catfé

MENÚ DEL JUEGO





Moka es una gata repostera que, luego de años de esfuerzo, decidió abrir una cafetería con temática gatuna. El emprendimiento ha sido tan exitoso que Moka no da abasto para atender a todas las personas que quieren probar sus productos inspirados en los michis; ahora busca nuevos chefs que la ayuden a preparar sus famosos postres. ¿Podrás con la tarea? Deberás probar tu valor en la cocina y competir para encantar a Moka con tu dulce menú.

OBJETIVO DEL JUEGO

En Catfé, eres un chef en entrenamiento que busca sorprender a Moka para poder trabajar en su Cocina. Para ello, deberás juntar una buena variedad de Postres diferentes y evitar acumular Postres iguales.

¡Piensa bien tu estrategia y conviértete en el nuevo ayudante de Moka!

CONTENIDO

CARTAS DE REPOSTERÍA	59
Cartas de Postre 6 cartas por cada tipo de Postre	36
Cartas de *Limpiador* 3 cartas "Lo retiro" y 3 cartas "Pa la basura"	6
Cartas de *Me lo como*	6
Cartas de *Leche Agria*	6
Cartas de *Ya no es tuyo*	5
CARTAS DE AYUDA (MENÚ)	5
PIEZA ARMABLE CATFÉ	4
REGLAMENTO	1
FICHAS DE PUNTOS DE VICTORIA (PV)	15



PREPARACIÓN

1. Separa las **cartas de Postre** por tipo y arma el **mazo de Repostería** según la tabla de abajo. Regresa las cartas restantes a la caja.

Cantidad de chefs	Tipos de Postres	Limpiadores	Leche Agria	Me lo como	Ya no es tuyo
2 a 3 chefs	5	3 de cada uno	4	5	4
4 a 5 chefs	6	3 de cada uno	6	6	5

2. Baraja el mazo de Repostería bocabajo y reparte **5 cartas** a cada chef (jugador). Coloca el resto del mazo al alcance de todos los chefs, con espacio suficiente a un lado para la **pila de descarte**.

3. Toma 1 **carta de Menú** por chef, asegurándote de incluir la que tiene el . Barájalas bocabajo (lado de puntaje) y reparte 1 a cada chef. Todos voltean su carta de Menú. El chef que tenga el Menú con el es el **chef inicial**.

4. Cada chef juega 1 **carta de Postre** bocabajo. Cuando estén listos, todos voltean su carta al mismo tiempo y la colocan en su **Cocina** (área de juego). Luego, cada chef toma 1 carta del mazo de Repostería.

NOTA: Si no tienes cartas de Postre, regresa tus cartas al mazo, barájalo y toma 5 cartas nuevas. Repite esto hasta que puedas jugar 1 Postre.



CÓMO SE JUEGA

Empezando con el chef inicial y en sentido horario (izquierda), cada chef juega su turno. Esto continúa hasta que un chef gana teniendo 4/5 Postres diferentes en su Cocina o un chef pierde teniendo 4/5 de Postres iguales en su Cocina (ver *Final de la Partida* en pág. 7).

En tu turno, debes realizar una de las dos acciones siguientes:

- **Jugar 1 carta:** Para jugar 1 carta de tu mano, revélala y resuélvela según el tipo de carta que sea. Los Postres y Leches Agrias se colocan en las Cocinas, mientras que las demás se resuelven y se descartan una vez jugadas.

NOTA: Si al inicio de tu turno **sólo tienes** cartas de **Me lo como** en tu mano, puedes descartarlas y tomar 5 cartas nuevas. Luego, juega tu turno normalmente.

- **Descartar y Pasar:** Descarta toda tu mano de cartas y termina tu turno.

Al final de tu turno, comprueba si un chef ganó o perdió (ver *Final de la Partida* en pág. 7).

- Si es el caso, la partida termina inmediatamente
- Si no es el caso, repón tu mano de cartas tomando cartas del mazo de Repostería hasta tener 5. El siguiente chef en sentido horario juega su turno.
- Si el **mazo de Repostería se agota** y debes tomar cartas, baraja la pila de descarte para formar un mazo nuevo y continúa tomando cartas.



TIPOS DE CARTAS



CARTAS DE POSTRE

Hay 6 tipos de Postres diferentes: Affogato , Purrín , Catzón Roto , Cheesecat , Catssant y Brazo de Moka .

Al jugar un Postre, tienes dos opciones:

- Colócalo en tu Cocina.
- Colócalo en la Cocina de otro chef, siempre y cuando ese chef ya tenga ese tipo de Postre en su Cocina

- Acomoda tus Postres en columnas, una por cada tipo de Postre, procurando que se vea cuántos tienes de cada uno.
- Una columna se considera como tal aunque solo tenga 1 Postre.

CARTAS ESPECIALES

Leche Agria: Colócala en la Cocina de **otro** chef, debajo de una columna de Postres de manera que quede visible. A partir de ahora, cuenta como ese tipo de Postre.



- No puedes colocar Leches Agrias en las Cocinas de chefs que no tengan Postres. Por lo tanto, una columna no puede contener solamente Leches Agrias.
- Cada columna de Postres puede tener cualquier cantidad de Leches Agrias.

Limpiadores: Hay dos tipos de cartas de Limpiador.

Lo retiro: Elige y descarta 1 Postre de cualquier Cocina (incluyendo la tuya). Luego, descarta esta carta.



- Puedes descartar Leche Agria.

-2 **Pa' la basura:** Elige y descarta hasta 2 Postres iguales de cualquier Cocina (incluyendo la tuya). Luego, descarta esta carta.



- Puedes descartar Leche Agria.
- Puedes descartar 1 Leche Agria y 1 Postre, siempre y cuando la Leche Agria esté representando ese tipo de Postre.
- Puedes descartar 2 Leches Agrias, siempre y cuando ambas estén representando el mismo tipo de Postre.

Ya no es tuyo: Mueve 1 Postre de cualquier Cocina (incluyendo la tuya) a otra Cocina. Luego, descarta esta carta.



- No puedes mover Leche Agria.

¡IMPORTANTE! Recuerda que la Leche Agria debe colocarse en columnas que ya tengan al menos 1 Postre. Por lo tanto, tampoco pueden quedarse solas al descartar o mover cartas. Es decir, **nunca** puede haber columnas conformadas solamente por Leche Agria.

Me lo como: Se juegan fuera de tu turno, como **reacción** para anular y descartar 1 Postre que un chef coloque en cualquier Cocina (incluyendo la tuya). Luego, descarta esta carta.



- Puedes anular y descartar una carta colocada por Ya no es tuyo.
- No puedes anular y descartar Leche Agria.
- Tras jugar cartas de Me lo como, no repongas tu mano de cartas, ya que esto solo ocurre al final de tu turno.



EJEMPLO 1

1. La Sansita tiene 2 Purrines en su Cocina.
2. El Mistito aprovecha su carta de Leche Agria y la coloca en la Cocina de la Sansita. Ahora la Sansita tiene 3 Purrines.
3. Pero la Sansita no tiene miedo de perder; en su turno juega su carta de Pa' la basura y descarta la Leche Agria y 1 Purrín de su Cocina.

EJEMPLO 2

1. La Churita tiene en su Cocina 1 Catzón Roto y 1 Cheesecat.
2. El Mistito tiene 3 Catzones Rotos en su Cocina.
3. La Sansita juega un Ya no es tuyo; roba el Catzón Roto de la Cocina de la Churita y lo coloca en la Cocina del Mistito. El Mistito tiene 4 Postres iguales, entonces pierde...¿o no?
4. El Mistito juega inmediatamente su carta de Me lo como, anulando y descartando el Catzón Roto. Vive para contar otro turno.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de un turno en el que se cumpla una de las siguientes condiciones:

- **Un chef gana** teniendo cierta cantidad de Postres diferentes en su Cocina según la cantidad de chefs.
  Moka adora probar cosas nuevas ¡Sorpréndela con tus innovadoras recetas!
  Para 2 a 3 chefs: 4 Postres diferentes
  Para 4 a 5 chefs: 5 Postres diferentes

- **Un chef pierde** teniendo cierta cantidad de Postres iguales en su Cocina según la cantidad de chefs.
  A Moka no le gusta la monotonía en su menú. ¡Prepárate para su desaprobación!
  Para 2 a 3 chefs: 4 Postres iguales
  Para 4 a 5 chefs: 5 Postres iguales

NOTA: El final de la partida se verifica al final del turno del chef activo. Por lo que, si un chef juega un Postre que lo haría ganar o que haría perder a otro chef, y alguien juega un Me lo como, anulando y descartando ese Postre, la partida continúa.



VARIANTES

Espresso (Juego base):
Al igual que el café espresso, este es un shot de juego intenso y aromático que se juega en un poco tiempo, con tintes de amistades perdidas. Ideal para jugar en un instante.

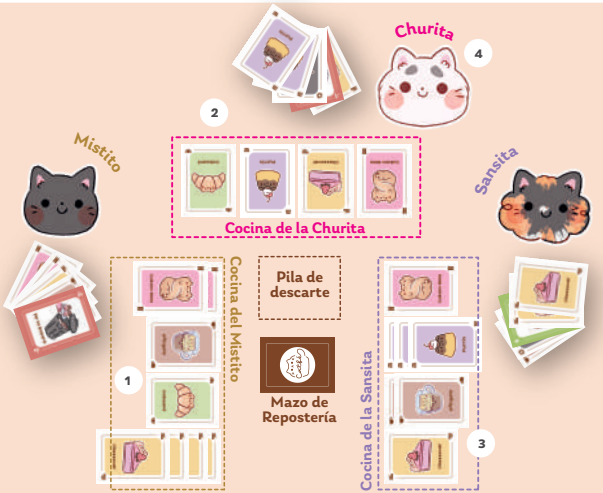
La partida termina cuando un chef gana o pierde, declarándose un solo ganador victorioso o un innegable perdedor. Pero si perdiste, no desesperes, puedes tomarte otro shot de espresso para ir por la revancha.

Mokaccino:
El mokaccino es un modo de juego que, al igual que el café, se disfruta con más tiempo. Éste tiene un toque dulce y chocolatoso. ¡Perfecto si te gusta los juegos con sabor a postre!

En esta variante, los chefs que pierden son eliminados de la partida, pero los demás siguen jugando en un intento por eliminar a todos sus contrincantes. Al disminuir la cantidad de chefs, también se reduce la cantidad de Postres necesarios para ganar o perder (ver *Final de la Partida* en pág. 7). El chef que logre mantenerse en juego hasta el final de la partida, será el ganador indiscutido de Catfé.

Si, cuando un chef es eliminado, cambia la cantidad de Postres para ganar o perder, varios chefs podrían resultar eliminados.

- **Si varios chefs restantes son eliminados al mismo tiempo** y solo queda uno en pie, ese chef será el ganador.
- **Si todos los chefs restantes son eliminados al mismo tiempo**, gana quien tenga más Postres diferentes. En caso de empate, gana quien tenga menos Postres repetidos. Si el empate persiste, se comparte la victoria.
- **Si varios chefs restantes ganan al mismo tiempo**, gana quien tenga menos Postres repetidos. En caso de empate, se comparte la victoria.



EJEMPLO DE DESEMPATE

En esta partida estaban jugando la Lunita, la Churita, la Sansita y el Mistito. La Lunita fue eliminada y los demás quedaron empatados. Como la partida pasó de 4 a 3 chefs, se disminuyó la cantidad de cartas necesarias para ganar y para perder de 5 a 4 Postres. Entonces, ¿qué pasa?

1 El Mistito tiene 4 Cheesecats, así que es eliminado automáticamente.

Queda el desempate entre la Sansita y la Churita; ambas tienen 4 Postres diferentes, entonces ganará quien tenga menos Postres repetidos.

2. La Churita tiene un solo Postre de cada uno, así que no tiene Postres repetidos.
3. Mientras que la Sansita tiene 2 Purrínes y 1 Affogato repetidos, un total de 3 Postres repetidos.
4. La Churita entonces es coronada campeona de esta partida.

Irish coffee:
Como el Irish Coffee que es un cóctel que mezcla café, whisky irlandés y crema. Es fuerte y reconfortante, combinando el sabor intenso de las batallas, con el toque cálido de los rompe amistades y la suavidad de las patitas de Moka. Ideal para entrar en calor o cerrar la noche con estilo.

Preparación: Coloca las fichas de Puntos de Victoria (PV) al alcance de todos los chefs.

En este caso, la partida no termina cuando un chef gana o pierde, sino cuando alguien obtiene 5 o más PV (usa las fichas de PV). Los PV se obtienen de la siguiente manera:

- **Si un chef gana**: El ganador obtiene 2 PV y descarta todas las cartas de su Cocina.
- **Si un chef pierde**:
  - El chef que lo hizo perder obtiene 2 PV.
  - El resto de chefs obtienen 1 PV.
  - El perdedor no obtiene PV, descarta todos los Postres del tipo de Postre que lo hizo perder y puede descartar 1 Postre adicional de su elección (puede ser Leche Agria). El resto de chefs continúan la partida con sus Cocinas tal como están.

En caso de empate, gana el último chef en haber obtenido 2 PV.

Entra al dulce y peludo mundo de Moka, la gata repostera, y compite para ser el mejor chef en su cafetería temática gatuna. ¡Cuidado! La competencia está feroz y solo el mejor podrá conquistar el paladar de Moka.

PALABRAS DE LA AUTORA



¡Hola! Muchísimas gracias por darle una oportunidad a Catfé. Espero lo disfrutes mucho con tus amigos y familia. Este juego vino a mí en un sueño, fue parte de mi tesis y luego fue hecho realidad por los chicos de Meeple Angel. Ha sido un proceso largo y entretenido (también cansador) que no sería realidad si no fuera por Martin, quien me ha apoyado incondicionalmente en todos mis locos proyectos. Le agradezco a Andrés y Poché de Meeple Angel, por creer en mí y en mis dibujitos. También, obviamente, a la Mokita, mi gatita linda que tiene un café y ahora un juego de mesa (y no le importa, porque es un gato).



Miau, miau miau miau miau miau. ¿Miau? Miau miau miau miau. Miau miau miau, miau, miau miau miau, miau miau. ¡Miau!

Atte. Moka.

CRÉDITOS

Diseño del juego, ilustración y diseño gráfico: Paula Bugueño (@_paulapastela).
Edición: Andrés "Organn" Navarro.
Redacción de Reglas: María Josse Sánchez.
Revisión Manual: María Josse Sánchez, Daniel Tapia, Pali Fernández, Alice Rodríguez y Detestable Games.
Editorial: Meeple Angel.
Agradecimiento: Grupo de Diseñadores Zona Sur (WOF) y Patricio Del Villar.