

REGLAS

Sandwich - WARS

runDOS
STUDIO

¡Sándwich Wars, el gran concurso, llegó a la ciudad! Es un momento único para que todos los expertos en sándwiches demuestren su capacidad de competir y su creatividad para preparar sándwiches que impresionen a los jueces. ¿Quién será el **Gran Maestro Sandwichero**?



En Sándwich Wars cada jugador representará a un participante del concurso y competirá por el título del **Gran Maestro Sandwichero**. Preparará sándwiches con ingredientes de todo tipo, intentando cumplir los pedidos impuestos por los jueces y tratará de impresionarlos para conseguir más prestigio. Deberá ser capaz de administrar un presupuesto para conseguir los distintos ingredientes del mercado o para contratar asistentes, y apurarse en completar los pedidos antes que los demás concursantes. También podrá aprovecharse de las oportunidades que se le presenten a lo largo del concurso y tomar ventajas por sobre los demás competidores, o jugar limpio y mantener su prestigio.

COMPONENTES

- » 50 Cartas de Mercado
- » 25 Cartas de Pedidos
- » 7 Cartas de Asistentes
- » 5 Cartas de resumen
- » 1 Carta de Jugador Inicial/Premio
- » 35 Fichas de Monedas
- » 37 Fichas de Puntos de Victoria

CARTAS DE MERCADO

Existen 2 tipos de Cartas de Mercado:

Ingredientes

Representan los distintos ingredientes que utilizaremos para completar los pedidos (🧑🍳) de los jueces.



Hay 7 categorías de ingredientes, cada una con 6 ingredientes diferentes, que se distinguen por el color del fondo y la textura del mantel:



Oportunidades

Representan eventos de los que podremos aprovecharnos durante la partida.



CARTAS DE PEDIDOS

Son los distintos tipos de sándwiches pedidos por los jueces.



Hay de 5 tipos que se diferencian por la cantidad de ingredientes que requieren, la ilustración y el color de la esquina superior izquierda de la carta.



CARTAS DE ASISTENTES

Se pueden contratar por un tiempo y nos ayudarán con cierto tipo de ingrediente, pero deberemos pagar por sus servicios. Existe un asistente por cada categoría de ingredientes (7).



CARTAS DE RESUMEN

Explican de forma resumida los pasos del turno de juego y la puntuación final.



CARTA DE JUGADOR INICIAL/TROFEO

Sirve para recordar quien comenzó el juego y quien ha resultado ganador.



FICHAS DE MONEDAS

Representan nuestro presupuesto dentro del concurso.



FICHAS DE PUNTOS DE VICTORIA

Representan los puntos de victoria extra.





PREPARACIÓN

- 1 Barajar el mazo de mercado y repartir 5 cartas a cada jugador. Colocar el resto del mazo sobre la mesa boca abajo.
- 2 Barajar el mazo de pedidos y colocar 5 cartas boca arriba formando una fila a la vista de todos los jugadores. Colocar el resto del mazo boca abajo al lado de los pedidos revelados.

En ningún momento del juego puede haber 3 pedidos revelados del mismo tipo, al revelar un 3ro debe colocarse al fondo del mazo y se debe revelar uno nuevo.

- 3 Colocar los 7 asistentes boca arriba en fila y a la vista de todos los jugadores.
- 4 Repartir fichas de monedas por un valor de 10 a cada jugador. Formar un pozo con las monedas restantes al alcance de todos los jugadores.

- 5 Formar un pozo de fichas de victoria boca arriba al alcance de todos los jugadores.
- 6 Repartir a cada jugador una carta de resumen.
- 7 El último jugador que comió un sándwich comienza la partida y recibe la carta del jugador inicial, que coloca a su derecha.



IDEA GENERAL Y OBJETIVO DEL JUEGO

En Sándwich Wars los jugadores deben cumplir pedidos de sándwiches, para esto deben bajar a la mesa ingredientes de su mano que se correspondan con las necesidades de los pedidos y completarlos antes que los demás. Cuando un jugador haya completado su quinto pedido se completa la ronda y se da por finalizado el juego. El jugador que haya obtenido más cantidad de puntos de victoria será el ganador.



TURNO DE JUEGO

En su turno el jugador debe realizar 2 acciones en el orden que desee, pudiendo elegir la misma acción 2 veces:

Jugar un Ingrediente

El jugador debe pagar con sus el costo indicado en la carta y la bajará a su Zona de Juego. Cada jugador tiene un límite de 5 ingredientes en su Zona de Juego.



Al colocar un ingrediente en juego se debe leer su efecto y aplicarlo (en ese momento o en el momento indicado en la carta). Cada efecto se aplicará únicamente al jugador que haya jugado la carta.

Si el jugador tiene 5 ingredientes en su Zona de Juego y quiere jugar uno nuevo puede reemplazarlos. Para eso, debe pagar una multa de 2 además del costo del nuevo ingrediente (¡la comida no se tira!) y descartar el anterior.



Oportunidades

Las oportunidades son un tipo de carta especial:

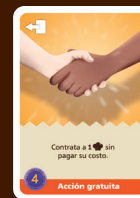
- » No cuentan como una acción del turno.
- » No cuestan .
- » No se juegan en la Zona de Juego.

Para jugar una oportunidad, en su turno, el jugador debe bajar la carta de su mano, aplicar su efecto y entregarla al jugador de su izquierda (como lo indica la carta).

Se pueden jugar tantas cartas de oportunidad como se tengan en la mano.

Al final del juego cada carta de oportunidad otorga 4 a quien la haya conservado en su mano.

Aclaraciones



Permite tomar un asistente de la reserva sin utilizar una acción y sin pagar su costo. Sin embargo, se debe pagar su mantenimiento (5) al final del turno.



Permite jugar hasta 2 ingredientes sin utilizar acciones ni pagar su costo. El efecto de las cartas de ingredientes jugadas se aplica normalmente.

Completar un Pedido

Para completar un pedido el jugador debe:

- **Tener la cantidad necesaria de ingredientes disponibles en su Zona de Juego.** Los pedidos se deben completar con la cantidad exacta de ingredientes indicada en la carta. Se pueden completar con cualquier ingrediente sin importar su categoría, también se pueden utilizar ingredientes de la misma categoría.
- **La suma de de los ingredientes a utilizar debe ser igual o mayor a la indicada por el pedido.** Se deben tener en cuenta Asistentes (ver “Contratar un Asistente” mas adelante), cartas de oportunidad y efectos de los ingredientes si los hubiera para calcular la.



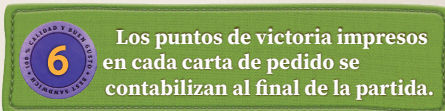
Si el jugador cumple con los requisitos puede tomar la carta de pedido y colocarla boca arriba en su *Zona de Juego*, indicando que cumplió el pedido de los jueces. Luego debe cobrar la recompensa indicada en la parte inferior de la carta. Hay dos tipos de recompensas:



El jugador puede elegir entre contratar 1 asistente sin pagar su costo o recibir 2 extras tomando las fichas del pozo.



El jugador debe cobrar la cantidad indicada de monedas o cartas (2/3/5), pudiendo elegir cobrar solo monedas, solo cartas o repartir entre ambas.



Todos los pedidos tienen una bonificación por utilizar categorías de ingredientes específicas.



Si el jugador completa el pedido utilizando ingredientes de las categorías especificadas en la carta obtendrá 2 extras por cada categoría distinta utilizada (si hay 2 o más ingredientes de una misma categoría solo puntúa 1 de estos).



Si el jugador posee asistentes en su *Zona de Juego* podría obtener mas extra al completar el pedido (ver “Contratar un Asistente” a continuación).

El jugador debe tomar los extras del pozo y llevarlos a su *Zona de Juego*. Los obtenidos se pueden mantener ocultos al resto de los jugadores.

Por último, descartará de su *Zona de Juego* todos los ingredientes utilizados para completar el pedido.

Contratar a un asistente

El jugador debe pagar 5 y elegir un asistente entre los disponibles para llevarlo a su *Zona de Juego*. Puede tener cualquier cantidad de asistentes en la *Zona de Juego* siempre y cuando pueda pagar su mantenimiento (ver “Fin del Turno” en pág.8).

Cada asistente mejora todos los ingredientes de una categoría mientras permanezca en la *Zona de Juego*:



- » Suma 2 a la calidad.
- » Reduce 2 el costo.
- » Suma 2 extra al completar un pedido con al menos 1 ingrediente de esa categoría (si hay 2 o más ingredientes de una misma categoría solo puntúa 1 de estos).

Al finalizar su turno, el jugador tomará una carta del Mazo de Mercado por cada asistente en su *Zona de Juego* y pagará el costo de cada uno (ver Fin del Turno pág.8).

El efecto de los asistentes se aplicará únicamente al jugador que lo haya contratado.

Carola tiene el asistente Violeta en su *Zona de Juego*, como 1ª acción juega un ingrediente violeta que cuesta 6 (Huevo frito) pagando solo 4. La carta tiene por defecto 5, ahora tiene 7. En su 2ª acción, Carola decide completar el pedido de 1 ingrediente de 6.



Carola gana 2 extra por completar el pedido con un ingrediente de la categoría violeta teniendo al asistente Violeta en su *Zona de Juego*. Al finalizar la partida sumará 5 como lo indica el pedido completado.

Reponer Cartas

El jugador puede descartar de su mano tantas cartas como quiera y reponer del mazo hasta tener 5 cartas nuevamente.

El número de cartas a descartar puede ser 0. Esto quiere decir que el jugador puede usar esta acción para simplemente reponer su mano de cartas sin descartar ninguna.

Tomar monedas

El jugador debe tomar 4 del pozo y llevarlas a su reserva personal.



FIN DEL TURNO

Al finalizar su turno el jugador debe realizar los siguientes pasos en orden:

- ① Cobrar lo indicado por todas sus cartas con el símbolo  en su Zona de Juego.
- ② Pagar () 2  o 1  por cada asistente contratado. Una vez pagado su costo se puede decidir devolver al asistente o mantenerlo un turno más. Si un jugador no puede pagar el costo de todos sus asistentes debe pagar los que pueda (en  o ) y luego devolver TODOS sus asistentes contratados a la zona central.
- ③ Si completó algún pedido, reponer cartas en la fila central de pedidos hasta que haya 5 nuevamente. No puede haber 3 pedidos revelados del mismo tipo, al revelar un 3º debe colocarse al fondo del mazo y revelar uno nuevo.
- ④ Contar sus cartas en mano, de ser necesario descartar hasta tener 5.
- ⑤ Si tiene un total de 5 pedidos cumplidos debe anunciar el final del juego.



FIN DEL JUEGO

Cuando un jugador completa su quinto pedido se finaliza la ronda actual (marcada por la carta de jugador inicial) y la partida se da por finalizada.

Puntuación

Cada jugador sumará puntos () en:

- » Las cartas de pedidos completados (suman el valor impreso en la esquina inferior izquierda).
- » Las fichas de puntos de victoria extra obtenidas durante la partida.
- » Cartas de oportunidad, 4 puntos por cada una que quedó en su mano.
- » La diversidad de pedidos entregados: 1/4/8/15 puntos si se entregaron 2/3/4/5 pedidos diferentes (se consideran diferentes los que muestran un tipo distinto de sándwich).



El jugador con mayor puntaje será el ganador de la partida y el **Gran Maestro Sandwichero** (recibe la carta trofeo). El empate se define por quien sume más puntos en sus fichas de victoria extra. Si el empate aún persiste se define por el que sume más cantidad de monedas. Si el empate persiste se comparte la victoria.

Diseño de Juego
Martín Oddino

Ilustraciones y Diseño Gráfico
María Luz Cantisani Rovasio

Layout
María Luz Cantisani Rovasio

Diseño de Personajes
Lucas Charra

runDOS
STUDIO

Fabricado en Argentina
©2021 runDOS Studio