¡FAST FOOD FEAR!™

DE DARIO DORDONI

NO LO INTENTES: ¡COME!

Hoy en día, los monstruos del pantano de Dagoblah prefieren la comida basura: es rápida, cómoda y puedes degustar las mejores porquerías de la galaxia. El negocio va bien, pero los clientes son muy exigentes: es preferible no hacerlos esperar. En cuanto el pedido de un cliente entra en la cocina, todo el mundo debe ponerse las pilas para servirlo de inmediato. Tener que dar explicaciones a un montón de clientes hambrientos de por qué no les han servido todavía su comida no tiene ninguna gracia... ***Fast Food Fear!*** *es un juego sobre una cocina muy muy lejana a cargo de un compenetrado equipo de 3 a 6 cocineros, enfrascados en una monstruosa carrera contrarreloj.*

COMPONENTES

Este **reglamento**, **110 cartas** y un **reloj de arena** de dos minutos.

PREPARACIÓN

El último jugador que haya ido a la cocina (o simplemente uno al azar) es nombrado **Monstruo Chef** y recibe la carta que así lo designa. Dicho jugador prepara el reloj de arena, asegurándose de que toda la arena está en uno de los bulbos. Seguidamente, separa las cartas según su dorso: azul o rojo.

El Monstruo Chef baraja las cartas azules y **forma una fila de clientes con tantas cartas azules como jugadores más una**, todas boca abajo (*por ejemplo: si juegan 4 jugadores, la fila de clientes estará compuesta por 5 cartas boca abajo*). Las cartas sobrantes se apilan a un lado, formando un mazo.

Todas las cartas de dorso rojo deben barajarse para formar un mazo. A continuación, el Monstruo Chef repartirá **a cada jugador una mano de 6 cartas** boca abajo; las cartas sobrantes se apilan en el centro de la mesa. ¿Preparados para cocinar? ¡Que la salsa os acompañe!

ESPECIALIDADES DE LA CASA

Fast Food Fear! ofrece nada menos que 12 platos. Unos son más corrientes, otros más exóticos:

x3

Capricho de **sushi** de los verdes pantanos: ¡disfruta su frescura!

x3

Sándwich atiborrado de algas y anguila: ¡algo ligerito!

x3

Sabrosa **pasta** con maraña de enredadera: ¡sorprende a tu apetito!

x3

Apetitoso **postre** de rosquillas glaseadas: ¡confitería incomparable!

x5

Delicioso **pollo** a las hierbas del arroyo: ¡prueba nuestra receta secreta!

x5

Los mejores **helados** del planeta de hielo: ¡pura delicia glacial!

x6

Fabulosa **pizza** de hongo y liquen: ¡para los que gustan de sabores exóticos!

x6

Súper **taco** caliente de las tórridas arenas: ¡un plato abrasador!

x7

El famoso **perrito caliente** de nutria a la parrilla: ¡qué bien entra!

x7

Crujientes **patatas** fritas en aceite de motor: ¡explosión de sabor!

x8

Suculenta **hamburguesa** de musaraña picada: ¡carne a reventar!

x8

Bebida gaseosa de aguas negras: ¡sacia tu sed!

CÓMO SE JUEGA

La partida empieza cuando se inicia la cuenta atrás. En cuanto el Monstruo Chef da la vuelta al reloj de arena, pone boca arriba la mitad de las cartas de la fila de clientes (redondeando hacia arriba, si es necesario). A partir de ahí, empezando por el propio Monstruo Chef, los jugadores juegan por turno, **en sentido horario**.

Los jugadores pueden hablar, sugerir y organizarse para que uno de los jugadores (no importa cuál) pueda jugar de su mano, en su propio turno, las combinaciones de platos que

coincidan con las comandas de los clientes descubiertos de la «cola», para poder eliminar sus cartas de la partida. Cada cliente de la cola pide de 3 a 5 platos, indicados por orden de «rareza»: cuanto más arriba está el plato en la lista, menos cartas hay en el mazo para servirlo. El mazo no contiene la misma cantidad de cada tipo de plato. En cada turno, el jugador activo debe elegir una (y solo una) de las siguientes acciones:

– **jugar una combinación de platos** tal y como aparecen en la comanda de un cliente de la cola. La carta azul queda eliminada de la partida y se descubre otro cliente de la cola, si es posible; o
– **jugar un «evento»** para aplicar su efecto. La carta de evento se coloca en la pila de descarte junto al mazo de cartas; o
– **descartar una carta cualquiera** y pasar el turno.

Al final de cada turno, **todos los jugadores deben robar cartas del mazo hasta completar su mano con seis cartas**, antes de que el siguiente jugador juegue su turno.

Cuando el mazo se agota, el Monstruo Chef **cogerá una carta del mazo de cartas azules y la añadirá a la fila de clientes**, boca arriba. Acto seguido, cogerá la pila de descarte y, ¡sin barajarla!, le dará la vuelta para formar un nuevo mazo.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida solo puede acabar de dos maneras:

– **Perdéis si se agota la arena del reloj.** En tal caso, la derrota es general y ya os apañaréis para disculparos con los hambrientos clientes; o
– **Ganáis cuando todas las cartas azules de la cola de clientes han sido eliminadas de la partida**, lo que significa que todos han sido bien atendidos y a tiempo.

CONSEJOS PARA EL MONSTRUO CHEF

Para que la comanda de un cliente esté bien encaminada, debéis disponer al menos de los dos primeros platos de la lista; es decir, los más raros. Este juego se juega en tiempo real, de modo que el Monstruo Chef puede ser de gran ayuda vigilando el reloj de arena mientras se coordina el trabajo, gestionando los recursos de las cartas y supervisando el tiempo disponible para evitar confusiones innecesarias.

COCINEROS ESTRELLA

Variante para jugadores con menos experiencia. Vuestro restaurante empieza con una calificación de 3 estrellas. Si se agota la arena del reloj, la partida no se acaba, pero el primer cliente de la cola se larga hecho una furia y escribe una mala crítica sobre vuestro restaurante, así que vuestra calificación pierde una estrella y un nuevo cliente se añade a la fila. Se da la vuelta al reloj, y la partida continúa. Y seguís así hasta que os quedéis sin estrellas o hayáis atendido a todos los clientes de la cola. Practicad esta variante hasta que vuestro equipo sea tan bueno que no tenga sentido seguir jugándola.

¿QUIÉN ES EL SIGUIENTE?

Variante para jugadores experimentados. Durante la preparación, cuando el Monstruo Chef forma la cola de clientes, debe añadir dos cartas en lugar de una al número de jugadores. Además, cada vez que alguien juegue una carta de «evento», deberá ser entregada al Monstruo Chef. Este jugador colocará estas cartas junto a su carta de Monstruo Chef, de modo que las cartas de «evento» no se descartarán quedando así fuera del juego a todos los efectos hasta el final de la partida al no volver a barajarse en el mazo cuando este se agota.

El autor: Dario Dordoni es creativo de nacimiento y sigue su vocación como diseñador industrial. Se entretiene persiguiendo ideas con su cazamariposas, de vez en cuando pilla alguna y hace todo lo posible por convertirla en realidad. Le encanta crear y tejer historias, pero sin telar. *Fast Food Fear!* es su primera obra para Young Cobblepot.

Créditos – Autor: Dario Dordoni. Desarrollo: eNigma.it. Edición: Gabriele Mari. Dirección artística: Gianluca Santopietro. Diseño gráfico e ilustraciones: Demis Savini. Producción: Giacomo Santopietro para Young Cobblepot. Traducción: Ángel Fernandez. Revisión: Marià Pitarque, Marc Figueras. Pruebas de juego: Livio Valentini (dirección), Matteo Pironi, Andrea Alessi, Daniela Brasini, Alessandra Darchini, Angela Darchini, Ilaria Loiudice, Ester Tassinari, Beniamino Tassinari y Michele Fabbrizio.

Publicado por Devir bajo licencia de Tiopi srl.
Devir Iberia C/ Rosselló, 184, 5º 1ª 08008 - Barcelona www.devir.com.
©2015/2017 Tiopi srl. Todos los derechos reservados.
Fast Food Fear and Young Cobblepot son marcas registradas de propiedad de Tiopi srl y utilizadas por Devir bajo acuerdo.
Visita www.sirchestercobblepot.com o síguenos en Facebook.
Envia tus sugerencias o dudas a info@sirchestercobblepot.com