

Tic-Tac Twist™

BURGER vs PIZZA



Tres en Raya en Cartas con un Giro Original



¿Te confundes al leer las instrucciones?

Nosotros también nos confundimos. No te preocupes, te entendemos. Si tienes alguna duda nos puedes contactar al siguiente email.

info@KawaiiLabGames.com



Esta épica batalla ha durado muchos años, con hamburguesas y pizzas luchando por la corona de la comida rápida.

Estas dos deliciosas leyendas se han enfrentado en áreas de comida, drive-thrus y en batallas nocturnas de comida para llevar, cada una luchando por conquistar los corazones (y estómagos) de los fans de la comida rápida en todas partes.

Ambos bandos han tenido sus victorias, pero ninguno se ha rendido. Ahora, después de todo este tiempo, queda una última batalla que decidirá quién es el verdadero Rey de la Comida Rápida.

OBJETIVO DEL JUEGO

Completa una línea vertical, horizontal o diagonal con tres cartas idénticas, tanto en comida como en color, que coincidan con tu Carta de Patrón.

PREPARACIÓN

En la caja encontrarás dos grupos de cartas: las Cartas de Patrón (reverso azul marino) y las Cartas de Juego (reverso beige).



- 1 Baraja todas las Cartas de Patrón, colócalas boca abajo sobre la mesa y cada jugador elige una. Guarda las que sobren en la caja.



Cada jugador coloca su Carta de Patrón frente a él boca arriba.

- 2 Combina y baraja todas las Cartas de Juego y reparte tres cartas boca abajo a cada jugador. Los jugadores pueden ver sus propias cartas.



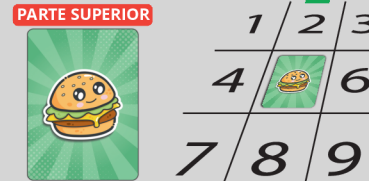
El resto de las Cartas de Juego forman el Mazo de Robo. Déjalo a un lado como se muestra en la "Distribución en la Mesa" al reverso.

- 3 Coloca la primera carta del mazo de robo en el espacio 5 de la cuadrícula imaginaria de 3 x 3 (similar al 3 en raya)

Si la primera carta que sacas es una carta de acción (anverso naranja), devuélvela al centro del mazo de robo y roba otra carta. Repite este proceso hasta que robes cualquier carta de comida.



La parte superior de la primera Carta de Comida determinará la orientación de la cuadrícula.

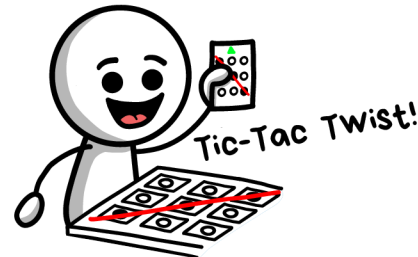


Todos los jugadores deben orientar la flecha de su Carta de Patrón en la misma dirección que la cuadrícula.



CÓMO GANAR

El primer jugador que complete la línea indicada en su carta de patrón con tres cartas idénticas (misma comida y mismo color) será el ganador. Para que la victoria sea válida, el jugador debe gritar «Tic-Tac Twist» en el momento en que completa la línea; de lo contrario, la victoria no cuenta y el juego continúa.



CÓMO JUGAR

En tu turno, debes jugar solo una carta de tu mano, ya sea una Carta de Comida o una Carta de Acción.

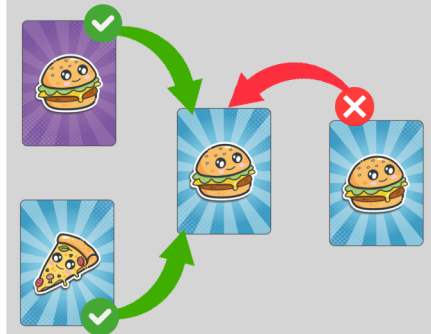
JUGANDO UNA CARTA DE ACCIÓN

- Coloca la carta en la Mazo de Descarte y realiza la acción. Las Cartas de Acción no se pueden colocar en la Cuadrícula.

JUGANDO UNA CARTA DE COMIDA

Puedes colocarla en cualquiera de los nueve espacios de la cuadrícula, así que piensa con estrategia; cada jugada debe acercarte a tu patrón.

- Los jugadores deben llenar primero todos los espacios vacíos para formar la cuadrícula de 3 x 3; solo cuando la cuadrícula esté completa se pueden apilar cartas
- Si el espacio ya tiene una carta, puedes colocar tu Carta de Comida encima solo si coincide con el tipo de comida o el color de fondo, pero no puedes apilarla sobre una carta idéntica.



FINALIZAR TU TURNO

- Roba una carta del Mazo de Robo para volver a tener tres cartas en la mano, y el juego continúa en sentido horario.

Observa el juego de tus oponentes y usa estrategia con las cartas de acción o tus Cartas de Comida para evitar que completen su Patrón.

DISTRIBUCIÓN EN LA MESA



Jugador

Mazo de Robo

1 2 3

4 5 6

7 8 9

Mazo de Descarte



Jugador

CARTAS DE COMIDA

BURGERS (Set de 24)

Las hamburguesas vienen en 4 colores de fondo, con 6 cartas por cada color.



PIZZAS (Set de 24)

Las pizzas vienen en 4 colores de fondo, con 6 cartas por cada color.

CARTA COMODÍN (1)

Puedes usarla como cualquier comida y cualquier color; por lo tanto, puedes colocarla sobre cualquier otra Carta de Comida.



CARTAS DE ACCIÓN (15)



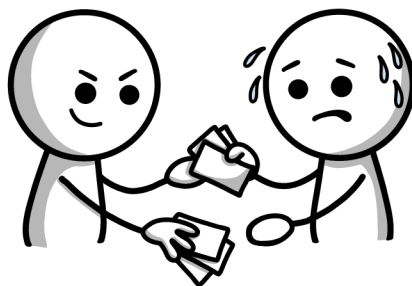
Rotar (Set de 2)

Los jugadores pasan todas sus cartas al jugador de su izquierda o derecha. El jugador que juega la carta elige la dirección.



Intercambio (Set de 2)

Intercambia todas tus cartas con el jugador que tú elijas.



Intercambio de Patrón (Set de 3)

Intercambia tu Carta de Patrón con otro jugador que tú elijas.



Saltar turno (Set de 4)

Obliga al siguiente jugador a perder su turno. Debe saltarse esta ronda y esperar hasta que vuelva a él.

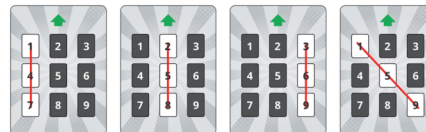
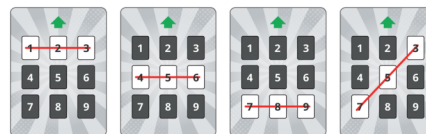


Cambiar (Set de 4)

Cambia la posición de dos cartas (incluso puede ser la Carta Comodín) en la cuadrícula. Deben estar una junto a la otra; los cambios en diagonal no están permitidos. Solo puedes cambiar la carta superior de las pilas.

CARTAS DE PATRÓN (8)

Las Cartas de Patrón muestran la ubicación de la línea que necesitas completar para ganar. Cada carta muestra una línea diferente en la cuadrícula, y cada jugador debe completar la línea mostrada en su carta.



MODO PRINCIPIANTE

¿Jugando con niños o quieres que el juego sea más fácil? Elimina las Cartas de Acción para una experiencia más sencilla. Seguirás teniendo toda la diversión, pero sin los efectos caóticos.

ACLARANDO DUDAS:

- ¿Quién gana si, al colocar una carta, completo el patrón de otro jugador?
Gana el jugador cuyo patrón fue completado.
- ¿Qué pasa si se completa un patrón, pero nadie tiene ese patrón?
El juego continúa hasta que un jugador complete su patrón.
- ¿Qué pasa cuando juegas una carta de Intercambio?
El jugador que recibe tus dos cartas roba la tercera carta del Mazo de Robo.
- Se acabó el Mazo de Robo. ¿Qué sigue?
Toma todas las cartas que están debajo de la carta superior de cada pila en la cuadrícula, barájalas junto con las Cartas de Acción descartadas y forma un nuevo Mazo de Robo. Luego, continúa el juego.
- ¿Puedo jugar cualquier Carta de Comida sobre la Carta Comodín?
Sí, puedes hacerlo.

