



EL

CAMARERO

UN JUEGO DE MALDÓN



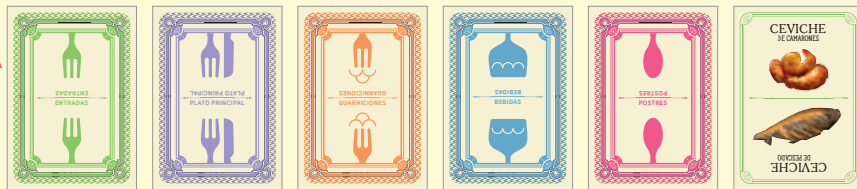
*Ahí están, en un bar de barrio, un bodegón de pueblo, un restaurante de ciudad, una parrilla rutera o el parador de una playa. Anónimos, héroes que llevan con orgullo su profesión y no les da lo mismo hacer las cosas bien, más o menos o mal. De inmediato, se distinguen del resto, porque no evitan la mirada, están atentos, miran al salón. Se acercan a la mesa, reciben el pedido y no importa que sean dos, cuatro, ocho o quince personas. Ellos no anotan, por lo menos no en un papel, porque queda grabado en su memoria. No importa si toda la mesa pide lo mismo, si piden platos diferentes o si cambian la guarnición a último momento. No importa si la ensalada va sin cebolla pero con extra remolacha, si el agua es al natural pero con limón o si la pechuga va sin sal porque la señora tiene presión alta. Cada plato y cada bebida llega a su correcto destinatario.*

*Este Juego está dedicado a ellos.*

*El objetivo del juego es ser el mejor camarero. Es decir, **servir la mayor cantidad de platos correctamente sin recibir ninguna queja**. Este juego pone a prueba tu memoria y agilidad rindiendo homenaje a esa habilidad prodigiosa del camarero de pura cepa.*

## CONTENIDO DEL JUEGO

### Mazo de pedidos (50 cartas)



El mazo de pedidos está compuesto por cinco tipos de platos según muestra su dorso: **entradas, principales, guarniciones, bebidas y postres**. Hay diez cartas por tipo de plato y cada carta es una orden con dos variedades posibles.

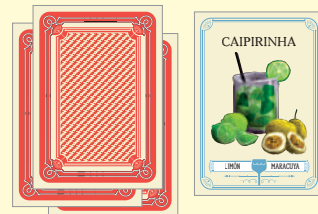
### Timbre



### Fichas de queja (20)



### Mazo de comidas (50 cartas)



El mazo de comidas cuenta con las órdenes ya listas para servir.

# EL JUEGO

Durante todo el juego cada jugador cumplirá a la vez el rol de comensal y de camarero.  
La partida tiene dos rondas: **1 Ronda de pedidos** / **2 Ronda de entrega.**

## 1 Ronda de pedidos

En esta ronda, todos los jugadores son comensales hambrientos listos para pedir su comida y a su vez, CAMAREROS atentos a no olvidar ningún pedido. Porque como todos sabemos, un buen CAMARERO, no necesita anotar el pedido.

Se reparte **una carta de pedidos de cada tipo de comida a cada jugador**. Los jugadores deben mirar las cartas en su mano y realizar su pedido en voz alta para que el resto de los jugadores lo escuche.

Cada carta cuenta con dos variedades del mismo producto:

AL REALIZAR EL PEDIDO, LOS JUGADORES ELEGIRÁN UNA DE ESAS VARIIDADES Y UBICARÁN LA CARTA BOCA ABAJO DE MANERA TAL QUE LA VERSIÓN ELEGIDA AL APOYARLA QUEDE DEL LADO DEL JUGADOR.



Sopa de cebolla

Sopa de fideos

Pedido: Sopa de cebolla



Pedido: Sopa de fideos



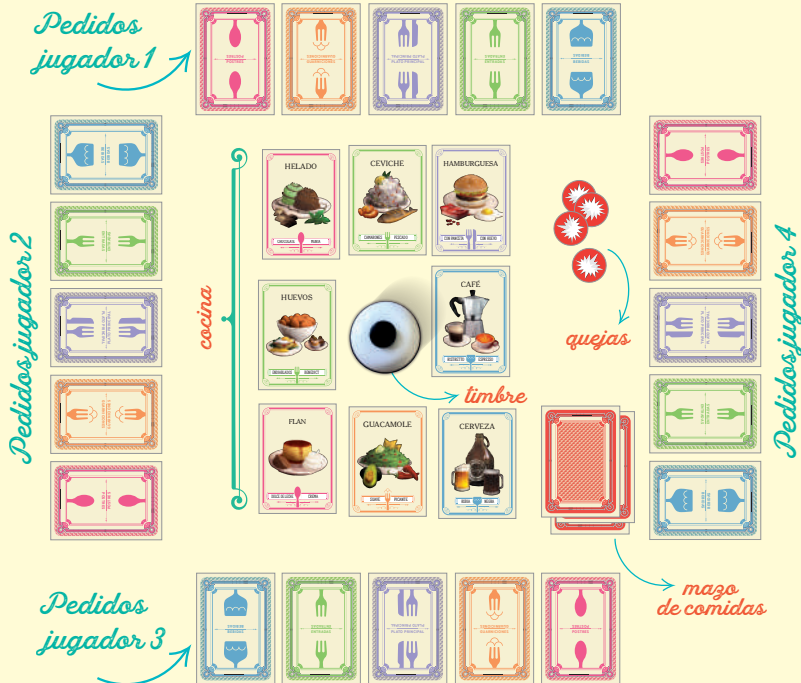
En esta ronda es importante intentar recordar la mayor cantidad de pedidos posibles, inclusive los propios, ya que en la próxima ronda saldrán los platos de la cocina y habrá que servirlos al comensal que lo haya pedido o reclamárselos al camarero distraído.

## 2 Ronda de entrega

En esta ronda, todos los jugadores son expertos CAMAREROS atentos a servir los platos que salen de la cocina al comensal correcto. Y como buenos compañeros, estarán atentos a corregir lo errores y lograr que el plato llegue a quien corresponda, porque a fin de cuentas un comensal feliz es el motor principal de todo gran CAMARERO.

Se disponen los elementos de la siguiente manera:

EL JUGADOR  
QUE MÁS RECIENTEMENTE  
HAYA IDO A UN RESTAURANTE  
COMENZARÁ LA RONDA Y  
LUEGO SEGUIRÁ EL TURNO  
HACIA LA DERECHA.



## EN SU TURNO CADA JUGADOR PUEDE:

**A** *Servir un plato al comensal correspondiente o* **B** *Devolver un plato que no fue pedido por nadie en la mesa.*  
*Debe anunciar cuál de las dos acciones realizará. El objetivo es acumular cartas que definirán el puntaje al final del juego.*  
*Si realiza mal alguna de estas acciones los otros jugadores se podrán meter en su turno (pero eso lo vemos después).*

### **A** *Servir un plato*

El jugador observará los platos en la cocina e intentará recordar algún pedido que no sea suyo (no podrá servirse sus propios platos). Si reconoce alguno, anuncia que va a **servir un plato**. Toma la carta de comida de la cocina y dice en voz alta a quién le corresponde ese pedido. Luego la ubicará sobre la orden del jugador que cree que la pidió y dirá cuál variedad del plato pidió.

EJEMPLO: ANDRESITO MIRA LOS PLATOS EN LA COCINA Y RECUERDA QUE EL COLO PIDIÓ UNA SOPA. DICE ENTONCES: VOY A SERVIR UN PLATO. TOMA LA CARTA DE SOPA DE LA COCINA Y DICE: "COLO, VOS PEDISTE UNA SOPA", LA UBICA SOBRE LA CARTA DE PRINCIPALES DEL COLO MIENTRAS DICE: "DE CEBOLLA".

El jugador que hizo el pedido chequea que el plato sea el pedido (es el único momento del juego donde se puede mirar

la carta). De ser correcto, el CAMARERO servirá el plato en el lugar que corresponde, quedando a la vista y se quedará con la **carta de pedido que estaba sobre la mesa del jugador**. Termina su turno y sigue la ronda el jugador de la derecha.  
**De ser incorrecto, recibirá una ficha de queja.**

Si el error estaba en el plato (sirvió una sopa donde se había pedido unos garbanzos), la carta de plato (la sopa) se descarta y la carta de pedido (los garbanzos) no se revela. Si el error estaba en la variedad del plato (le sirvieron la sopa de cebolla y había pedido sopa de fideos), el plato se servirá, pero la carta de pedido se descarta.

**Solo se puede servir un plato por turno.**  
**Se rellena la cocina con cartas nuevas del mazo y sigue la ronda el jugador de la derecha.**

## *Devolver un plato*

A veces la cocina funciona medio mal, hay problemas de comunicación y salen platos que nadie pidió. Un buen CAMARERO está atento a este engaño.

El jugador que no quiera servir un plato porque no está seguro de quién lo pidió puede optar por devolver platos que nadie haya pedido a la cocina. Anuncia entonces que **devolverá platos**. La cantidad de platos a devolver por turno depende de la cantidad de jugadores:

3 CARTAS	2 CARTAS	1 CARTA	NO HAY DEVOLUCIÓN
2 / 3 / 4	5 / 6 / 7	8 / 9	10 JUGADORES

Elige de a uno por vez uno/dos/tres (de acuerdo a la cantidad de jugadores) **platos que cree no fueron pedidos por ninguno de los comensales**. Toma de a una las cartas de los platos que crea huérfanos y las leerá en voz alta.

EJEMPLO: ANDRESITO MIRA LOS PLATOS EN LA COCINA Y DECIDE DEVOLVER PLATOS PORQUE NO RECUERDA NINGÚN PEDIDO. DICE: "VOY A DEVOLVER PLATOS". TOMA LA CARTA DE GUACAMOLE DE LA COCINA Y DICE: NADIE PIDIÓ EL GUACAMOLE. TOMA LUEGO LA CARTA DE ESPAGUETI Y DICE: NADIE PIDIÓ ESPAGUETI. COMO ESTÁ JUGANDO CON SOFI, COLO, BABI Y CANDI Y SON 5 JUGADORES SU TURNO TERMINA Y SE QUEDA CON LAS DOS CARTAS.

Si nadie reclama estos platos (ver luego "¡Este plato no va ahí!"), el jugador se quedará con esas cartas de platos y la ronda continua hacia la derecha. **De cometer algún error recibirá una queja** y terminará su turno inmediatamente. De haber cometido el error en el segundo o tercer plato, se quedará con los platos devueltos anteriormente. Es decir: si comete un error en la primera, no se queda con ninguna carta. Si comete un error en la segunda, se queda con la primera que devolvió correctamente. Si comete un error en la tercera, se queda con la primera y la segunda que devolvió correctamente.

**EL CAMARERO ESTÁ OBLIGADO A DEVOLVER LA CANTIDAD DE PLATOS FIJA SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES.** NO PODRÁ DEVOLVER MENOS PORQUE NO ESTÁ SEGURO Y PASAR EL TURNO. SÓLO DEVOLVERÁ MENOS SI COMETIÓ UN ERROR.

## ERROR: ¡ESTE PLATO NO VA AHÍ!

Si bien los buenos CAMAREROS son infalibles, el resto de los mortales no lo es. Y esa es la razón por la que este juego es divertido y por la que se necesita contemplar todo lo que ocurre cuando el oficio se complica.

En este juego, cuando el CAMARERO comete un error, cualquier otro jugador se lo puede marcar. Para eso está el timbre.

Los CAMAREROS pueden cometer errores al servir platos o al devolver platos.



### ERROR AL SERVIR UN PLATO:

Cuando algún jugador se da cuenta que el CAMARERO cometió un error al servir un plato podrá tocar el timbre. El primero que toque el timbre anunciará el error del CAMARERO y lo corregirá. De ser una corrección válida, el CAMARERO recibirá una queja y el jugador que lo desafió correctamente servirá el plato.

**EJEMPLO: ANDRESITO EN SU TURNO TOMA LA CARTA DE SOPA Y DICE: CANDE, VOS PEDISTE UNA SOPA. SOFI TOCA EL TIMBRE Y DICE: ¡NO!, LA SOPA LA PIDÍO COLO Y ¡ERA DE CEBOLLA!. EL COLO ACEPTA EL PLATO, CHEQUEA CON SU CARTA QUE SEA CORRECTO Y SOFI LE SIRVE EL PLATO. SOFI ENTONCES SE QUEDA CON LA CARTA DE PEDIDO Y ANDRESITO RECIBE UNA QUEJA.**

De ser una corrección inválida, el que corrigió será quien reciba la queja y el CAMARERO continuará sirviendo su plato.

A su vez, el jugador que lo desafió puede también estar equivocado otros jugadores podrán tocar el timbre para desafiarlo a él. Y así hasta que el plato sea bien servido o descartado porque nadie lo reclame. Todos los jugadores que cometan un error reciben una queja. El jugador que finalmente lo sirva bien se quedará con la carta de pedido.

El CAMARERO (o los jugadores que desafiaron al CAMARERO) puede cometer el error al determinar la variedad del plato elegido. Es decir, servir el plato al comensal correcto pero luego elegir la variante equivocada. Si el jugador al que le están sirviendo el plato anuncia que no es correcta ya no se podrá tocar el timbre. En este caso ya nadie puede reclamarle el error, ya que variante correcta resulta evidente. El plato queda servido, recibe una queja y la carta de comanda se descarta.

### ERROR AL DEVOLVER PLATOS A LA COCINA:

Cuando un CAMARERO decide devolver platos, lo anuncia claramente antes de elegir el plato. Es decir: el CAMARERO dice "voy a devolver platos a la cocina. Empezando por los ravioles." En este instante, una vez que terminó de pronunciar la palabra "ravioles", si algún comensal cree que está cometiendo un error





puede tocar el timbre para desafiarlo. El primero en hacerlo lo corregirá e intentará servir el plato con la misma lógica de **A** servir un plato.

De ser una corrección válida, el CAMARERO recibirá una queja, se acabará su turno y la carta de comida se la quedará el jugador que lo corrigió. De ser una corrección inválida, el jugador que lo corrigió obtendrá una queja y el CAMARERO continuará su turno normalmente.

**El dueño del plato también puede reclamar su plato.** Es decir, cuando el mozo anuncie (mal) el comensal al que le corresponde el plato, o devuelva a la cocina su plato, tendrá que tocar el timbre. Si es el primero en hacerlo desafiará al CAMARERO, anunciará que el plato es suyo, dirá la variedad elegida y se servirá el plato, quedándose con la carta de pedido correspondiente. **Este es el único momento del juego en que un jugador puede servirse sus propios platos.**

**¡Es muy importante estar atentos!** Al final del juego no pueden quedar comandas sin servir. **De quedar algún pedido sin servir al terminar el juego, el jugador recibirá una queja por cada pedido insatisfecho.**

## el FINAL DEL JUEGO le

El juego se termina cuando todos los pedidos se sirvieron o cuando no queden cartas en la cocina. De quedar algún pedido sin servir, ese jugador recibirá una ficha de queja por cada pedido insatisfecho.

## GANADOR

Al finalizar el juego los jugadores contarán sus cartas y sus quejas y contarán el siguiente puntaje:

CARTAS DE PEDIDO: +3

CARTAS DE COMIDA: +1

QUEJAS: -2

QUIEN MÁS PUNTOS TENGA  
GANARÁ EL PARTIDO Y  
OBTENDRÁ UNA PRUEBA  
FEHACIENTE DE QUE ES  
EL MEJOR CAMARERO DE LA  
MESA.



# ACLARACIONES Y DUDAS FRECUENTES

## SOBRE MIRAR LAS CARTAS DE PEDIDO:

**Las cartas de pedido se ven sólo al principio del juego cuando se hace el pedido.** Luego no se podrán mirar. El único momento donde se pueden mirar es para corroborar que el plato que te están sirviendo sea el correcto. Si cualquier jugador mira la carta en cualquier otro momento del partido que no le corresponde se **penalizará con una queja.**

Si en algún momento del juego algún jugador muestra por error una carta de pedido (se confundió y agarró la carta de entrada en lugar de la de postre que están sirviendo por ejemplo), ésta se volverá a dar vuelta, permanecerá tapada como si nada hubiera ocurrido y el juego continúa normalmente. El jugador sin embargo, recibirá una queja.

## SOBRE QUÉ HACER CON LAS CARTAS Y CUÁNDO SE DESCARTAN:

A lo largo del juego los jugadores irán acumulando las cartas de pedido de las comidas que sirvieron bien y las cartas de comida de los platos que devolvieron. Estas son las que determinan quien gana el juego.

El único momento en el juego en que se **descarta una carta de pedido** es cuando un jugador sirve un plato al comensal correcto pero con la variedad incorrecta y nadie lo corrige, o sea, nadie

toca el timbre. En cualquier otro momento alguien se quedará con la carta, fuere el camarero o el jugador que lo corrigió.

El único momento en que se **descarta una carta de comida** es cuando un camarero sirve un plato que resulta incorrecto (sirve una sopa de cebollas a alguien que pidió garbanzos) y nadie lo reclama.

## SOBRE CÓMO SE RESUELVEN LOS CONFLICTOS:

Toda queja comienza con el timbre. **Si no se toca el timbre, no vale la corrección.** Es decir, si un jugador corrige al camarero sin tocar el timbre, otro jugador podría tocar el timbre y repetir esa corrección que entonces sí será válida.

**Tocar el timbre implica corregir al camarero.** Es decir una vez que tocó el timbre el jugador debiera decir cuál es el error. No puede simplemente decir: El camarero se equivocó, el no pidió los ravioles. Tendrá que decir quién pidió los ravioles y servir el plato anunciando la variedad elegida.

## SOBRE QUÉ PASA CUANDO ALGUIEN HACE ALGO MAL:

**Todo error en este juego se penaliza con una queja:** mostrar una carta que no se tenía que mostrar, mirar una carta de pedido en el momento incorrecto, tocar el timbre y no decir nada,





Impreso en Buenos Aires en abril de 2018  
Fabricado en Argentina por Maldón S.R.L.  
Godoy Cruz 2017, CP1414, Capital Federal, ARGENTINA  
Diseño gráfico: [www.estudioargiz.com.ar](http://www.estudioargiz.com.ar)  
Ilustraciones: Nacho Rodríguez



SI TE GUSTÓ, NO TE GUSTÓ, NO LO ENTENDISTE O  
SIMPLEMENTE QUERÉS DECIRNOS ALGO, ESCRIBINOS:

[WWW.MALDON.COM.AR](http://WWW.MALDON.COM.AR)



/JUEGOSMALDON



## Ronda de entrega

A Servir un plato

B Devolver un plato

## el RESUMEN

COMENSAL CORRECTO



VARIEDAD DE PLATO CORRECTA



El CAMARERO se queda con la carta de pedido y el plato se sirve.

VERSIÓN DE PLATO INCORRECTA



El que tocó timbre recibe una queja por haber corregido mal.

El que tocó timbre recibe una queja por haber corregido mal.



El CAMARERO recibe una queja, el plato se sirve y la carta de pedido se descarta.



El CAMARERO recibe una queja, el plato se sirve y la carta de pedido se la queda el jugador que corrigió.

COMENSAL INCORRECTO



NADIE LO RECLAMA

El CAMARERO recibe una queja y la carta de comida se descarta.



ALGUIEN LO RECLAMA

El CAMARERO recibe una queja y el plato lo intenta servir el nuevo CAMARERO que lo reclamó.

OTRO JUGADOR HACE EL RECLAMO

El CAMARERO recibe una queja y el jugador que hizo el reclamo sirve el plato

EL DUEÑO DEL PLATO LO RECLAMA

El CAMARERO recibe una queja, el jugador que lo reclamó se sirve su plato y se queda con la carta de pedido

El CAMARERO se guarda la carta de comida y continua devolviendo otro plato (según cantidad de jugadores).



: NADIE TOCA EL TIMBRE



: ALGUIEN TOCA EL TIMBRE