

Állati

FOGÁSOK



JÁTÉKSZABÁLY



Üdvözlünk A BISZTRÓ-ÖBÖLBEN!

Bisztró-öböl: a Kifogyhatatlan Levesekondér otthona!

Az öbölben mindenki
az Éttermek Hetére készül...

A konyhák szorgoskodó
személyzet kitűnő ételeket
süt-főz – grandiózus hétfogásos
menüre készültek, amivel
lenyűgözhetitek a városba
látogató híres étteremkritikust.

Küldjétek el a legjobb séfjeiteket
a városba alapanyagokért,
majd készítsétek ínycsiklandó
fogásokat, hogy megmutassátok:
a ti éttermetek a legjobb
a városban!

TARTALOMJEGYZÉK

Tartozékok	2
Előkészületek	4
Áttekintés	6
Játékmenet	7
Kihívások	14
A kritikusmenü	16
Győzelem	18
Vendéglősök	19
Egyszemélyes játékváltozat	19
Magyarázatok	23



8 helyszíntábla

16 fűszerjelző



91 alapanyagjelző

7 kihíváskártya



2 szegfűbors-jelző



72 csillagjelző
(1-es, 5-ös, 10-es)



12 szóbeszédjelző

28 szóbeszéd-kártya



1 főpincérkártya



10 vendéglőskártya

12 kritikuskártya





JÁTÉKOSTARTOZÉKOK

5 játékos tábla

15 séffigura (egerek, gyíkok, vaddisznók)



5 séf-sapka



45 helyszín-kártya



5 tál a kritikus-menühöz



15 tányér



TARTOZÉKOK AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZATHOZ



Dönci Burger tábla



12 preferencia-kártya



14 menedzser-kártya

30 séfkártya



ELŐKÉSZÜLETEK

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- 1 Főpincér:** Nevezetek ki egy játékost főpincérnek, majd adjátok neki a főpincérkártyát. Ez a játékos fogja vezetni az előkészületeket minden forduló elején.
- 2 Húzózsák:** Tegyétek az alapanyag-, fűszer- és szóbeszédjelzőket (hosszúka jelzők) a húzózsákba, és rázzátok össze őket.
- 3 Vízpart:** Tegyétek a vízparttáblát az asztal közepére, és kövessétek az alábbi lépéseket:
 - a** Tegyétek a fordulójelölőt a fordulósáv 1. mezőjére, a hiánycikkjelölőt pedig a 3. mezőre. Az egyik szegfűborsjelzőt tegyétek a 7. mezőre.
 - b** Keverjétek meg külön-külön a kihívás-, a kritikus- és a szóbeszédkártyákat, és tegyétek a paklikat a vízparttábla fölé balról jobbra az alábbiak szerint. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat.
 - c** 6 kihíváskártya (képpel lefelé)
 - d** 1 kritikuskártya (képpel felfelé)
 - e** 3 szóbeszédkártya (képpel lefelé)

Első játék: Az első játék során érdemes Sajtosy P. Elemért választani a kritikuskártyák közül, valamint eltávolítani az összes haladó szintű szóbeszédkártyát a pakliból. A haladó szintű szóbeszédkártyákat narancssárga konyharuhát tartó pincér jelzi.



- 4 Helyszínek:** A helyszínek előkészületeihez kövessétek az alábbi lépéseket:
 - f** Vegyétek elő az 5 számozott hátoldalú helyszíntáblát. Tegyétek vissza a dobozba azokat a helyszíntáblákat, amiken magasabb szám látható, mint ahányan játszatok (pl. 3 játékos esetén használjátok az 1-es, 2-es és 3-as táblákat). A megmaradt helyszíntáblákat helyezzétek egymás mellé, balról jobbra emelkedő számsorrendben, majd fordítsátok képpel felfelé.
 - g** Helyezzétek a Levesezőt a sor bal szélére. A levesjelzőket helyezzétek a táblán kijelölt helyre, a krémlevesjelzőket pedig tegyétek a Levesező mellé.
 - h** Helyezzétek az Éjféli kufárt és a Sэфakadémiát (ebben a sorrendben) a sor jobb szélére. 2 játékos esetén fordítsátok ezeket a 2-essel jelzett oldalukkal felfelé, egyéb esetben használjátok a másik oldalukat.
 - i** Keverjétek meg a gyakornok-kártyákat, majd helyezzétek a paklit képpel lefelé a Sэфakadémiára. A gyakornok-jelölőket helyezzétek egy könnyen elérhető helyre.
- 5 Csillagjelzők:** A csillagjelzőkből alkossatok készletet a játéktér mellé.





A JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos kövesse az alábbi lépéseket:

- 1 Tartozékok:** Válassz egy színt, és vedd magadhoz a hozzá tartozó paravánt, játékosábrát, séfsapkát és 3 séffigurát (egér, gyík és vaddisznó). Állítsd fel a paravánodat, kialakítva a titkos kamrádat, majd helyezd a paraván mellé a játékosábrát a konyha oldalával felfelé, mindenki által jól látható helyre. A séfjeidet helyezd a játékosábrákra.

4 játékos L T S Ú L É S

5 játékos L T S Ú L L É S



- 2 Helyszínekártyák:** Vedd a kezédbe a saját színedhez tartozó 9 helyszínekártyát. Tartsd meg a játékban lévő helyszínekhez tartozó kártyákat, a többi helyszínekártyát (és a Kávészünet kártyát) tedd vissza a dobozba.

- 3 Étkészlet:** Helyezz 1 tálat és 3 tányért a játékterületre. Ezeket tarthatod a paravánod mögött a játék során, hogy a többiek ne lássák.

- 4 Kezdő leves:** Vegyél el 1 levesjelzőt, és rejtisd el a paravánod mögé.

- 5 Séfsapkák:** Keverjétek meg a séfsapkákat, majd helyezzétek azokat véletlenszerű sorrendben a játékosrendsávr a vízparttáblán.

- * Vendéglősök (választható):** Osszatok minden játékosnak 2 vendéglőskártyát. Minden játékos válasszon 1-et, és helyezze azt képpel felfelé a konyhája mellé. A többi vendéglőskártyát tegyék vissza a dobozba.



ÁTTEKINTÉS

A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos győz, akinek az étterme a legtöbb csillaggal büszkélkedhet. Csillagokat a napok végén feltálat kiemelkedő minőségű ételekkel szerezhettek. Ezek elkészítésében a Bisztró-öböl piacaira kiküldött séfjeitek és az általuk összegyűjtött friss alapanyagok (és egyéb áruk) fognak segíteni.



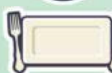
KRITIKUSOK

A játék során egy híres kritikus látogat a városba, hogy megkóstoljon minden étteremben egy hétfogásos menüt. Minden kritikus új szabályokkal fűszerezi a játékot.

A kritikusok az alábbi szabályokat befolyásolhatják:



Kihívások



Kritikusmenü



HELYSZÍNEK

A helyszíneken friss alapanyagokat, fűszereket, leveseket és szóbeszédeket szerezhettek. A séfeket a helyszínkártyákkal tudjátok a helyszínekre küldeni.

Helyszín neve



Polcok

ALAPANYAGOK, FŰSZEREK, ÉRTÉK ÉS MINŐSÉG

7 különböző típusú alapanyagból készíthetitek a fogásokat.

Az alapanyaghoz illő fűszer hozzáadásával megduplázható az alapanyag értéke.



Minőség: 12

- Minden alapanyag a saját **ÉRTÉKÉVEL** járul hozzá a fogáshoz.
- Az értékek összeadásával kapjátok meg a fogás **MINŐSÉGÉT**.

SZÓBESZÉDEK, LEVESEK ÉS KRÉMLEVES

- A szóbeszédekkel titkos információkhoz juthattok a kritikusmenü pontozási szabályairól.
- A leves és a krémleves a legjobb körítés a kihívásokhoz. Adjátok hozzá a fogáshoz, hogy javítsatok a minőségén és/vagy helyettesítsétek velük más alapanyagot.



Szóbeszéd típusa



Hallatlan szóbeszéd



Krémleves



Leves

JÁTÉKMENET

A játék 7 fordulóból áll, ami összesen 3 napot ölel fel. Minden forduló 5 lépésből áll:

1. LÉPÉS: FORDULÓ KEZDETE



2. LÉPÉS: TERVEZÉS



3. LÉPÉS: SORBAN ÁLLÁS



4. LÉPÉS: BEVÁSÁRLÁS



5. LÉPÉS: FORDULÓ VÉGE



1. LÉPÉS: FORDULÓ KEZDETE

Minden forduló elején a Bisztró-öböl árusai felkészülnek, hogy kiszolgálják az aznap oda érkező vevőket. Ezeket a lépéseket a főpincér vezeti a főpincérkártya segítségével.



1 Új kihívás felfedése:

Fordítsátok képpel felfelé a vízparttábla legelső, képpel lefelé lévő kihíváskártyáját. Ha a hiánycikkjelölő az aktuális forduló mezőjén áll a fordulósávon, tegyétek át a kártyára úgy, hogy letakarja a jobb szélső alapanyagot.



2 Krémleves újratöltése:

Ha a Levesező krémleves mezője üres, tegyetek rá 1 krémlevesjelzőt a készletből.



3 Polcok feltöltése:

A Levesező, az Éjféli kufár és a Séfakadémia kivételével töltsétek fel a húzózsákból árukkal a helyszínek polcait, balról jobbra haladva.



4 Új gyakornok felfedése:

A Séfakadémián fordítsátok fel egy új gyakornokkártyát. Vegyétek elő a hozzá tartozó gyakornokjelölőt, és helyezzétek a helyszínre. Ha senki nem választotta az előző forduló gyakornokát, azt távolítsátok el a játékból.



A 7. fordulóban: Új gyakornok felfedése helyett helyezzétek át a szegfűborsjelzőt a fordulósávról a Séfakadémiára.



A 7. fordulóban:
Ne fordítsátok fel új kihívást.

2 játékos esetén: Töltsétek fel a húzózsákból a Séfakadémia 2 polcát is.

2. LÉPÉS: TERVEZÉS

Miután átnéztétek, mit nyújt a Bisztró-öböl kínálata, itt az ideje megtervezni, hová külditek a séfeket a forduló során. Minden játékos egyszerre adja ki a titkos utasításait a séfjeinek a helyszínkártyák segítségével.

Helyezz a játékoslábad fölé mindhárom kártyahelyre 1-1 helyszínkártyát, hogy elküldd a séfjeidet a helyszínekre. A séfeknek különböző helyszínekre kell menniük, mivel minden helyszínhez csak 1 kártyád van. Miután minden játékos adott utasítást a séfjeinek, folytassátok a játékot a sorban állással.

3. LÉPÉS: SORBAN ÁLLÁS

A lehelyezett helyszínkártyákat fordítsátok képpel felfelé, és mindenki tegye a séfjeit a megfelelő helyszínekre.

Amikor egy séfet lehelyezel egy helyszínrre, állítsd az adott helyszínen abba a sorba, amelyik egyezik a séf teherbírásával. Az azonos teherbírású séfek azonos sorba állnak. A gyakornokok a kártyájukon jelzett teherbírásuk szerint állnak sorba.



Példa:

Alapos megfontolás után (és némi szerencsében reménykedve) a sárga játékos mindhárom séfjéhez (egér, gyík, vaddisznó) kiválasztott egy-egy helyszínkártyát.



Példa:

A lila egér, a sárga gyík és a kék vaddisznó a Tetőkertnél áll sorban, a teherbírásuk szerint lehelyezve.

TEHERBÍRÁS



Minden séfnek van teherbírása (1, 2 vagy 3), ami jelzi, milyen sorrendben kerülnek sorra és hány árut vihetnek magukkal.

A fürgé egér elsőként választja ki az egyetlen árut, amit elvihet, ezután a gyík, majd a nála is lassabb vaddisznó következik.



Példa:

A lila egér, a sárga gyík és a kék vaddisznó a Tetőkertnél állnak sorban. A lila egér választ először, és elvisz 1 árut. Utána a sárga gyík kerül sorra, aki elviszi a másik 2 árut. A vaddisznónak így végül nem jut áru.



GYAKORNOKOK

Az akadémia minden fordulóban bemutat egy új gyakornokot.

Aki a gyakornokot választja, az egy különleges képességű séfet kap a következő fordulóra. Minden gyakornok egy fordulóig elérhető, ezért fontold meg, milyen feladatot adsz neki.

Ha a tervezés során van nálad gyakornokkártya, a gyakornokkártya fölé is le kell helyezned képpel lefelé egy helyszínkártyát.

Nem tarthatod meg a gyakornokot egy későbbi fordulóra. (Akár adsz utasítást a gyakornokodnak, akár nem, a forduló végén távozik.)

GYAKORNOKOK KÉPESSÉGEI

Minden gyakornoknak van egy képessége, ami a jelzett időpontban aktiválódik a helyszínen:

- **Nyitás előtt:** mielőtt bármelyik játékos elvisz árut erről a helyszínről.
- **Az első választásod előtt:** mielőtt elviszel árut erről a helyszínről.
- **Az utolsó választásod után:** miután elvitted minden választott árut a helyszínről.



Teherbírás



4. LÉPÉS: BEVÁSÁRLÁS

Miután minden játékos lehelyezte a séfjeit, egyenként haladnak végig a helyszíneken, balról jobbra, a Levesezővel kezdve.

ÁRUK KIVÁLASZTÁSA

Amikor egy helyszín megnyit, minden séfnek lehetősége van árut választani a sorban elfoglalt helye szerint. A sorban álló 1-es teherbírású séfek választanak először, majd a 2-es, és végül a sorban álló 3-as teherbírású séfek kerülnek sorra.

- Ha az adott sorban csak 1 séf áll, ez a séf elviszi az összes általa választott árut, amit a teherbírása enged. Utána lépnek tovább a következő sorra.
- Ha az adott sorban 2 vagy több séf áll, a séfek egyesével visznek el árukat a játékosorrendszávnak megfelelően. Miután minden sorban álló séf elvitte a teherbírásának megfelelő mennyiségű árut, haladnak tovább a következő sorra.

Példa:

A kék egér (1) érkezik elsőként a Sivatagi bazárba, ezért ő választ először árut. Elveszi a bort, és visszafut vele a konyhájába.

A piros vaddisznó (2) a sárga vaddisznó (3) előtt áll a játékosorrendszávon. Első választásként elveszi a szóbeszédet. A sárga vaddisznó ezután elveszi a gombát. Mivel a piros vaddisznónak magas a teherbírása, elvihetne még árut, de kiürültek a polcok. Mindkét vaddisznó egy-egy áruval tér haza.



DÖNTETLEN BEVÁSÁRLÁS ESETÉN

Ha több játékosnak is áll séfje ugyanabban a sorban, az a játékos kezdi a választást, akinek a séfsapkája közelebb áll a játékosorrendszávnak jobb széléhez.

A sorrend tisztázása után a döntetlenben érintett játékosok felváltva visznek el 1-1 árut a helyszínről a játékosorrendszávnak szerinti sorrendben, míg el nem érik a maximális teherbírásukat (vagy ki nem ürülnek a polcok a helyszínen).

Ellenőrizték, hogy az elsőként választó játékos elveszti-e a pozícióját a játékosorrendszávon:

- Ha az egyik döntetlenben érintett séf elsőként visz el árut az adott helyszínről, a játékos séfsapkáját mozgassátok a játékosorrendszávnak végére.
- Más esetben ne mozgassátok a séfsapkákat.

Elképzelhető, hogy egy helyszínen úgy alakul ki egy vagy több döntetlen, hogy a végleges sorrend nem befolyásolja a séfsapkák sorrendjét (lásd az oldal utolsó ábráján).

Példa

A piros (A) és a sárga (B) egér is az első sorban áll. A piros egér választ először, mivel a hozzá tartozó séfsapka a sárga előtt áll a játékosorrendszávon.



A választott áru elvitele után a piros játékos a séfsapkáját a játékosorrendszávnak végére teszi. Miután mindkét egér elvitte a maximális teherbírásának megfelelő mennyiségű árut, a kék gyík választ.



Példa

A piros egér (C) az egyetlen 1-es teherbírású séf ezen a helyszínen, így ő visz el elsőként árut. A sárga (D) és a kék (E) gyík következnek: a sárga választ előbb, mivel a sárga séfsapka közelebb áll a játékosorrendszávnak jobb széléhez.



Mivel a sárga séf nem elsőként vitt el árut a helyszínről, a játékosorrendszávnak nem módosul.



4. LÉPÉS: BEVÁSÁRLÁS (FOLYTATÁS)

ÁRUK LEHELVEZÉSE

A megszerzett árukat a nekik megfelelő helyekre kell tenned:

- Az alapanyagokat, fűszereket, leveseket és krémleveseket helyezd a kamrádba, a paravánod mögé.



- A szóbeszédet tedd a játékos táblán az azonos ikonú kijelölt helyre.



ÁRUK

Az áruk lehetnek alapanyagok, fűszerek, levesek és krémlevesek – sőt, akár szóbeszéd is a híres kritikus szeszélyeiről.

ALAPANYAGOK

Mivel az alapanyagok adják a fogásaid... alapját, a minőségük kiemelkedően fontos. Hét különböző típusú alapanyagot tudsz gyűjteni (kenyér, répa, sajt, hal, hús, gomba, bor), és a kritikus lenyűgözéséhez szükséged is lesz mindre.

Mindegyik alapanyagjelzőn található egy 2 és 7 közötti szám, ami az értékét jelzi (a 7-es prémium termék, a 2-es épphogy súrolja az étel fogalmát). Ha egy ételben magasabb értékű alapanyagot használ, több csillagot szerezhetsz érte, de időnként kénytelen vagy azzal dolgozni, ami van.



Minden típusból 13 darab található a húzózsákbán (2, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7).

FŰSZEREK

A fűszerek adják a fogásaid sava-borsát. A fűszerek nem számítanak alapanyagoknak, így sosem használhatod azokat magukban. Ha a megfelelő típusú alapanyaggal párosítod őket, megduplázzák az alapanyag értékét.

Mindegyik fűszerjelző kizárólag 1 alapanyaggal párosítható, amelynek megduplázza az értékét. A legtöbb fűszer a rajta látható alapanyagtípussal párosítható (tehát a húsfűszer kizárólag húshoz használható), kivéve a legendás szegfűbors, ami bármelyik alapanyaggal párosítható.



Minden típusból 2 darab található a húzózsákbán (a szegfűborsból is).

szegfűbors

LEVESEK ÉS KRÉMLEVESEK

Ha nincs más megoldás, marad a leves. A kritikus nem dől be annak a trükknek, hogy levest tálalsz fel neki egy ízletes répa helyett, de a kihívások során bármelyik alapanyagot helyettesítheted levestel.

A levesek értéke mindössze 1-es, viszont bármennyi levest hozzáadhatsz egy fogáshoz, hogy javíts a minőségén, akár más alapanyag helyett használod, akár önmagában. Például használhatsz levest 1-es értékű borként (fura, de működik), ÉS adhatsz további leveseket a fogáshoz, hogy 1-1 ponttal javíts a minőségén.

Krémlevest is szerezhetsz a Levesezőből. A krémleves ugyanúgy használható, mint a leves, viszont 3-as értékű. Nem cserélhetsz levest krémlevesre vagy krémlevest levesre.

Minden szabály, ami levesre vonatkozik, ugyanúgy vonatkozik a krémlevesre is.





TETŐKERT

Miután a séféd összeszedte a teherbírásának megfelelő árumennyiséget, visszatér a konyhádba. Ha a helyszín polcai hamarabb kiürülnek, a séféd azonnal visszatér a konyhádba annyi áruval, amennyit össze tudott szedni. Ha egy séféd áru nélkül tér vissza egy helyszínről, kapsz 1 vigaszlevest (lásd alább).



- A gyakornokkártyát és a hozzá tartozó jelölőt tedd a játéktáblád mellé.

VIGASZLEVES

Ha az egyik séféd áru nélkül érkezik vissza a konyhádba (akár saját döntés miatt, akár kényszerből), elvehetsz 1 levest. Csak 1 levest kapsz, a séf teherbírásától függetlenül. Ha csak 1 árut is elvitt a séf, nem jár a vigaszleves.

Korai távozás: Amikor rajtad a sor, hogy árut válassz, és még nem választottál árut az adott helyszínről, dönthetsz úgy, hogy a séfedet hamarabb visszahívod, és elveszel inkább 1 vigaszlevest. Érdemes lehet inkább 1 vigaszlevest választani, mint egy 2-es értékű kenyeret.



Példa

A vaddisznó nem akarja elvinni a 2-es értékű halat és/vagy kenyeret, amik a helyszínen maradtak, inkább elvisz 1 vigaszlevest.

SZÓBESZÉDEK

Azt csiripelik a verebek a városban, hogy ha az ember jókor van jó helyen, megtudhat ezt-azt a híres kritikus szeszélyeiről. Mindegyik képpel lefelé fordított szóbeszédkártyán található egy extra információ arról, hogy a kritikus mi alapján fogja értékelni a kritikusmenüt a játék végén.

A szóbeszéddek csak a kritikusmenüre vonatkoznak, a 7. forduló végén.

A séfjeid ugyanúgy elvihetik a szóbeszéddek a helyszínekről, ahogyan az alapanyagokat és a fűszereket. Ha szóbeszédet viszel el, azonnal megnézheted a jelzőnek megfelelő szóbeszédkártyát a vízparttáblán. Helyezd a szóbeszédjelzőt az annak kijelölt helyre a játéktábládon, hogy minden játékos tudja: te már hallottad ezt a szóbeszédet.

Ha már hallottál egy bizonyos szóbeszédet, azt bármikor megnézheted a játék során.



Egyszerre csak 1 szóbeszédkártyát nézz meg, hogy véletlenül se kerüljenek vissza rossz helyre.

Nem vihetsz el kétszer ugyanolyan szóbeszédjelzőt, hiszen már nincs rá szükség. Ha van egy általad már hallott szóbeszéd egy helyszínen, aminél sorban állsz, azt meg kell hagynod a többi játékosnak.



Hallatlan szóbeszéd: Ha hallatlan szóbeszédet szerzel, azonnal helyezd azt egy általad választott, még üres mezőre a játéktábládon – ez a jelző annak a szóbeszédnek számít. Ha már mindhárom szóbeszédet hallottad, nem vihetsz el hallatlan szóbeszédet.

Nyílt titok: Ha minden játékos ismer egy adott szóbeszédet, fordítsátok az adott kártyát képpel felfelé. A játék során, amikor ilyen szóbeszédjelzőt húztok a húzózsákból, távolítsátok el, és húzzatok helyette másik jelzőt.



Minden szóbeszédjelzőből 3 darab található a zsákban, beleértve a hallatlan szóbeszéddek.

4. LÉPÉS: BEVÁSÁRLÁS (FOLYTATÁS)

A NYITVATARTÁSI IDŐ VÉGE

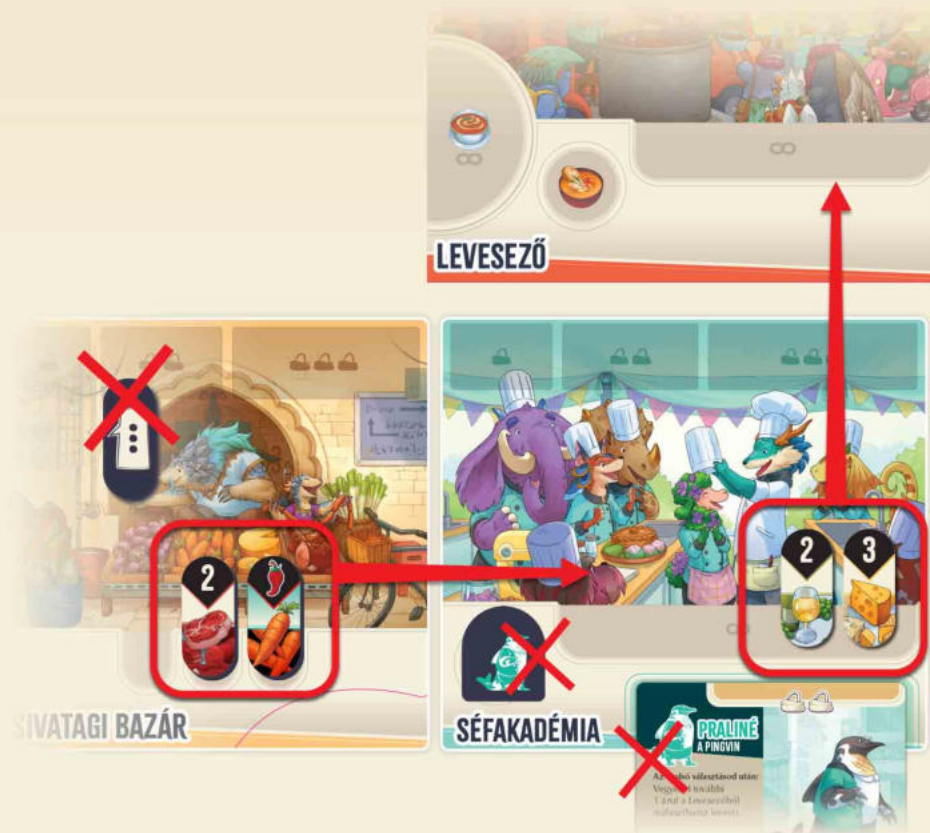
Jó alapanyagokból jó ételek készülnek – a többit meg felhasználják a konyhai képzéseken. Amikor egy helyszínről távozott az összes séf (a Levesezőt és a Sэфakadémiát kivéve), kövessétek az alábbi utasításokat, hogy eltakarítsátok a megmaradt árukat, még mielőtt továbbhaladnátok a következő helyszínre:

- Helyezzétek a megmaradt alapanyagokat és fűszereket a Sэфakadémiára.
- Távolítsátok el a megmaradt szóbeszédet. Ha senki nem kíváncsi a kritikusról szóló pletykákra, a szó elszáll...

Akkor is hajtsátok végre ezeket az utasításokat, ha egy séf sem állt sorban a helyszínen.



A Sэфakadémia: Miután az utolsó séf is távozott, helyezzétek a megmaradt alapanyagokat és fűszereket a Levesezőre. Ha senki nem választotta a gyakornokot, tegyétek vissza a dobozba. Sajnáljuk, ifjú titán, eljön majd a te időd!



SPECIÁLIS HELYSZÍNEK

A speciális helyszíneken a bevásárlás a többi helyszínhez hasonlóan zajlik, pár módosítással fűszerezve.

LEVESEZŐ

A Levesezőből többféle árut is elvihetnek a séfek, de ez a helyszín elsősorban a Kifogyhatatlan Kondérról ismert. Ráadásul az előző forduló maradékai és a végtelen mennyiségű leves mellett itt találhattok fordulónként 1 krémlevest is (a legmagasabb értékű levest).

Az 1-es értékű levesek mennyisége korlátlan, így a Levesező sosem fog ki a készletből. A séfek akár többször is elvihetnek levest egy fordulóban.



A Levesező kiváló választás a nagyobb séfeknek, hiszen ez az egyetlen helyszín, ahol kifogyhatatlan az árukészlet. Bár a leves értéke nem túl magas, a kihívások teljesítéséhez hasznos lehet, mivel helyettesíthettek vele más alapanyagokat.

Példa

A sárga gyík a krémlevest és egy előző fordulóból megmaradt gombát választ.



A lila vaddisznó a 3-as teherbírását 3 darab levestel tölti fel.

ÉJFÉLI KUFÁR

Az Éjféli kufár is alapanyagokkal, fűszerekkel és szóbeszédekkel kereskedik, akár a többi árus, azonban nála nem lehet előre tudni, mi lesz a kínálat.

Ne helyezzétek árukat erre a helyszínre a forduló elején. Amikor ehhez a helyszínhez értek, tegyetek minden mezőre 1 árut a húzózsákból, akkor is, ha egy séf sem áll sorban. A séfek ezután a szokásos sorrend szerint választhatnak árukat.



Az Éjféli kufárhoz küldeni a séfedet kockázatos lehet, mivel csak a választás előtt tudod meg, milyen áruk közül választhatsz.

5. LÉPÉS: FORDULÓ VÉGE

Ha elértétek a nyitvatartási idő végét a Sэфakadémián, kövessétek az alábbi utasításokat:

1 Helyszínkártyák visszavétele:

Vegyétek vissza a kezetekbe a helyszínkártyákat.



2 Gyakornok távozása:

Távolítsátok el a játékból a forduló során használt gyakornok kártyáját és jelölőjét.



3 Fogások tálalása:

A 3. és a 6. fordulóban (az 1. és a 2. nap végén) a kihívásokra fogtok feltálalni fogásokat (lásd **Kihívások** a 14. oldalon). A 7. fordulóban (az utolsó napon) megérkezik a kritikus, így minden étterem elkészíti a kritikusmenüt (lásd **A kritikusmenü** a 16. oldalon).



4 Fordulójelölő mozgatása:

Mozgassátok a fordulójelölőt 1 mezővel előre.



Példa

A piros egér és a kék vaddisznó tűkön ülve várják, mit vehetnek az Éjféli kufártól.



Ebben az esetben a türelem finomságokat termett. Az egér ugyan elviszi a legjobb alapanyagot, de a vaddisznó így is elégedett a lehetőségeivel.

SÉFAKADÉMIA

A méltán világhírű Bisztró-öböli Sэфakadémián válhatnak az állatkák igazi konyhai nagymenökké. Ezen a helyszínen minden fordulóban rendelkezésre áll egy gyakornok, valamint a lehetőség, hogy elvigyék a forduló maradékait, mielőtt azok mennének a Levesezőbe. Ez a helyszín azért is izgalmas, mert a tervezés alatt még nem tudod, milyen áruk kerülnek ide.

A gyakornok 1 árunak számít. Ha őt viszed el, helyezd a gyakornokkártyát a játékosáblád mellé, és tedd rá a jelölőjét. A gyakornokkal még egy séfet szerzel a következő fordulóra. A 7. fordulóban a Sэфakadémia új tanonc helyett egy különleges szegfűborsjelzővel szolgál (ez egyfajta tanév végi búcsúajándék, mivel nincs több forduló).



A maradékokat illetően a magas értékű árukat rendszerint elviszik, még mielőtt a Sэфakadémián kötnének ki. Persze ha van olyan helyszín, amit senki nem látogatott meg, ide is kerülhetnek értékes áruk.



Példa

A piros egér választ először, és meglátja Kifliben, a kolibriben rejlő potenciált, így el is viszi. A lila egér – kissé bánva, hogy nem kap plusz segítséget a következő fordulóra – elviszi az 5-ös értékű halat, ami egy másik helyszínről érkezett a Sэфakadémiára.

KIHÍVÁSOK

A kihívásokkal bebizonyíthatod, hogy tiéd az egész Bisztró-öböl legjobb étterme. A kihívásokat az 1. és a 2. nap végén fogjátok pontozni (a 3. és a 6. forduló végén). A kihívások során minden játékos feltálalhat legfeljebb 3 fogást, amellyel teljesíti a 3 forduló alatt felfordított kihíváskártyákat. Minden játékos teljesíthet minden kihívást, a fogásaitok nem befolyásolják egymás eredményeit, és nem versenyeznek egymással.

A kihívások után minden olyan játékosnak, aki a hűtőkapacitásánál több alapanyaggal rendelkezik, döntenie kell, mit tart meg a következő fordulóra.

Amikor a fordulójelölő egy kihívásmezőre ér, kövessétek az alábbi lépéseket:

1 FOGÁSOK ELKÉSZÍTÉSE

Mindhárom képpel felfelé fordított kihíváskártyát megpróbálhatod teljesíteni a tányérjaidon lévő 1-1 fogással. A fogásokat egyszerre készítsétek el, ízlés szerint mindenki által láthatóan, vagy titokban, paraván mögött, és ha mindenki elkészült, egyszerre tálaljátok fel azokat.



A fogásnak, amit egy kihívásra feltálalsz, tartalmaznia kell a kihíváskártyán látható minden alapanyagfajtából legalább 1-et. Ha nincs megfelelő típusú alapanyagod, vagy nem szeretnéd használni, helyettesítheted 1 levessel. Több alapanyagfajtát is helyettesíthetsz levessel, de nem tálalhatsz fel olyan fogást, ami csak levesből áll – a fogásnak legalább 1 megjelölt alapanyagot tartalmaznia kell. Egy jól hangzó névvel nem tudod átverni a vevőket, hamar rájönnek, hogy csak levest kaptak.

Amíg a fent leírt feltételeket teljesíted, bármennyit használhatsz a szükséges alapanyagfajtákból és levesekből. A Húsimádó kihíváshoz pakolj fel annyi húst, amennyit csak bírsz, és nyugodtan egészítsd ki 1-2 levessel, hogy megteljen a tányér.

2 FOGÁSOK TÁLALÁSA

Ha minden játékos elkészült a fogások előkészítésével, fedjétek fel egyszerre a tányérokat. Egyesével tálaljátok fel az elkészült fogásokat, és vegyétek el az értük járó csillagokat.

3 ELTAKARÍTÁS

A pontozás után tegyetek vissza minden felhasznált levest és krémlevest a készletbe. A felhasznált alapanyagokat és fűszereket tegyetek vissza a húzózsákba, majd minden játékos vegye vissza a tányérjait.

Az 1. nap végén helyezétek át a hiánycikkjelölőt a 6. forduló mezőjére a vízparttáblán.

- 1 FOGÁSOK ELKÉSZÍTÉSE
- 2 FOGÁSOK TÁLALÁSA
- 3 ELTAKARÍTÁS
- 4 TÁROLÁS



Netti a Haltál kihívásra készített egy fogást.

Egy 2-es értékű fűszerezett kenyeret, egy 7-es fűszerezett halat és egy krémlevest használt fel hozzá. A krémlevesrel egyszerre javította a minőséget és helyettesítette a hiányzó sajtot.

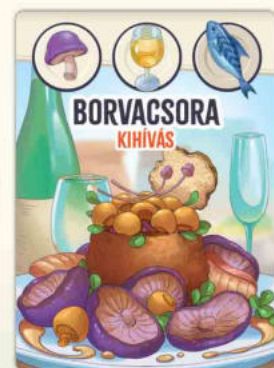


$$(2 \times 2) + (2 \times 7) + 3 = 21$$



A fogás összesített minősége 21, ezzel Netti 4 csillagot szerez.

Nettinek nem volt elegendő alapanyaga a Borvacsora kihívás teljesítéséhez (vagy félretette azokat a kritikusmenühöz).



Netti a Tapas kihívásra is készített egy fogást.

Egy 6-os és egy 2-es értékű répát, egy 3-as gombát és egy levest használt fel. A levessel nem kellett hiányzó alapanyagot helyettesítenie, de pont annyit javított a fogás minőségén, hogy ezzel sikerült elérnie a 2 csillagot.



$$6 + 2 + 3 + 1 = 12$$



A fogás összesített minősége 12, ezzel Netti 2 csillagot szerez.

4 TÁROLÁS

Az eltakarítás után számold össze, hogy a kamrádban megmaradt alapanyagok és fűszerek meghaladják-e a hűtőkapacitásodat.

Az 1. nap végén a kicsi hűtődben 5 árut tudsz eltárolni. A 2. nap végére a nagyobb hűtőt is beüzemeled, így már összesen 10 árut tudsz eltárolni. Ezeket a korlátozásokat a vízparttáblán láthatod. Az el nem tárolt áruk visszakerülnek a húzózsákba.

Csak az alapanyagok és a fűszerek mennyisége számít. A leveseket nem kell hűtőben tárolni, ezért ezekből bármennyit megtarthatasz anélkül, hogy befolyásolná az eltárolt áruk mennyiségét. A szóbeszédet szintén nem kell hűtőben tárolni.



Példa

Az 1. nap végén Janinak össze kell vetnie az alapanyagait és fűszereit mennyiségét a hűtője kapacitásával.



Sajnos nem tárolhat el mindent. Jani imádja a sajtot (és a kritikus is odavan érte), ezért eltárolja mindkét sajtot és még 3 minőségi árut. Az el nem tárolt húst, répát és halat a húzózsákba teszi.

A levesek éjszakára a konyhában maradnak alacsony lángon. Bár a gyűjtött mennyiségük titkos, a hűtőkapacitást nem befolyásolják.



CSILLAGJELZŐK

Minden étterem csillagokra és jó kritikákra vágyik. A Bisztró-öbölben sincs ez másképp, a győzelmet csillagok gyűjtésével érheted el. Az összegyűjtött csillagaidat tartsd úgy, hogy mindenki lássa – légy büszke rájuk, megdolgoztál értük! A csillagjelzőket bármikor felválthatod a készletből nagyobb vagy kisebb értékűekre.

Feltálat fogás minősége	Az egyes fogásokkal szerzett csillagok mennyisége
0–5	Ezt inkább ne tálald fel
6–11	Vegyd el ★-ot
12–20	Vegyd el ★★-ot
21+	Vegyd el ★★★★★-ot



A feltálat fogásoddal legalább 6-os minőséget kell elérned, hogy kapj érte csillagot.

FŰSZEREZÉS

Emlékeztető: az alapanyagokat összepárosíthatod a hozzájuk tartozó fűszerekkel, hogy megduplázd az értéküket, ezzel javítva a fogásod minőségén. Minden fűszer csak 1 alapanyag értékét duplázza, és minden alapanyag csak 1 fűszerrel párosítható össze.

Példa

A húsfűszer megduplázza a 6-os hús értékét, ezzel emelve a fogás minőségén.



HIÁNYCIKK

Minden nap utolsó kihívásánál kreatívnak kell lenned. Az utolsóként felfordított kihíváskártya jobb szélső alapanyagára hiánycikkjelölő kerül. Kevesebb alapanyagtípusra lesz szükséged, de azokból lehet, hogy több jelzőre. Az ilyen kihívások pontozása ugyanúgy zajlik, mint a többi kihívásé.

A KRITIKUSMENÜ

A híres kritikus bármelyik pillanatban megérkezhet! Kápráztassátok el fenomenális konyhai tudásotokkal! A 7. forduló végén minden játékosnak fel kell tálalnia és le kell pontoznia a kritikusmenüt. A játék ezután véget ér. Az a játékos győz, aki a legtöbb csillagot gyűjti.

A pontozáshoz kövessétek az alábbi lépéseket:

- 1 A KRITIKUSMENÜ TÁLALÁSA
- 2 LEGTÖBB LEVES
- 3 7 KÓSTOLÓ
- 4 LEGJOBB KÓSTOLÓK
- 5 SZÓBESZÉDEK
- 6 BÓNUSZPONTOK
- 7 VÉGSŐ PONTOZÁS



KRITIKUSKÁRTYÁK SZABÁLYAI

A kritikuskaarták módosíthatják a szabályokat, hogy milyen és mennyi árut használhattok fel a fogásaitokban. Ezeket a módosításokat tartsátok észben az alapanyagok beszerzésénél és a fogások elkészítésénél.



BARÁTI DÖNTETLENEK

A kritikusmenü pontozása során minden döntetlen baráti döntetlen. Ha 2 vagy több játékos döntetlenre áll, a játékosok osztozás nélkül megkapják az összes kiérdemelt csillagot.

1 A KRITIKUSMENÜ TÁLALÁSA

A kritikus egy este alatt járja végig az összes éttermet. Minden fogást épp csak megkóstol, szóval igyekezz a legjobb formádat hozni. Minden kóstolónál választhatsz 1 alapanyagot, amihez hozzáadhatsz 1 fűszert, a kritikusnál a kijelölt helyre tálalva. Sosem tálalhatsz fel fűszert önmagában, és ebben az esetben nem helyettesíthetsz alapanyagot levestel. A kritikust nem érdekli holmi alaplé, erőleves vagy ragu.



A kritikus a kóstolókat a tálon jelzett sorrendben fogja végigkóstolni.

Miután minden játékos elkészítette a menüt, fedjétek fel egyszerre a tálakat.



Példa

Erik minden kóstolója a kamrája legjobb alapanyagaiból készül. Halfűszert használ a halhoz, valamint szegfűborsot ad a gombához, mivel a gombakóstolónál a leghatásosabb az érték duplázása.

2 LEGTÖBB LEVES

Az a játékos, akinél a legmagasabb a levesek és krémlevesek összértéke, 1 csillagot szerez.





LEGTÖBB
LEVES

2



7 KÓSTOLÓ

3



LEGJOBB
KÓSTOLÓK

4



SZÓBESZÉDEK

5



BÓNUSZ-
PONTOK

6



VÉGŐ
PONTOZÁS

7

3 7 KÓSTOLÓ

Minden játékos, aki legalább 1 alapanyagot feltálal mind a 7 kóstolóhoz, 1 csillagot szerez. Gratulálunk a teljes menü elkészítéséhez!

4 LEGJOBB KÓSTOLÓK

Nézzétek végig mind a 7 kóstolót. Kóstolónként a legmagasabb minőséget feltálaló játékos 1 csillagot szerez.

Példa

Egy kétszemélyes játék során Andris és Peti összehasonlítják a kritikus számára készített ételeiket. Ez a kritikus megengedi, hogy 1 választott alapanyagból 4-et is felhasználhassanak egy kóstolóhoz.



Andris 1-1 csillagot szerzett a kenyér-, a répa-, a hal- és a gombakóstolóért. Andris a kritikus számára egy nagy adag kenyérkóstolóval készült. Ezek a pékáruk segítettek neki, hogy egyedülként szerezzen 1 csillagot, hiszen az extra kenyerek nélkül döntetlenre álltak volna Petivel.

Peti 1-1 csillagot szerzett a sajt- és a borkóstolóért. Úgy tűnik, Marha Jónás kifejezetten szereti a bort!

Mivel a játékosok azonos értékű húst használtak, mindketten 1 csillagot szereztek ezért a kóstolóért.

5 SZÓBESZÉDEK

Fordítsatok fel minden képpel lefelé lévő szóbeszédkártyát. Pontozzátok le azonnal azokat a szóbeszédkártyákat, amikkel csillagokat lehet gyűjteni. Ne feledjétek, a döntetlenek barátiak, a döntetlenben érintett játékosok ugyanannyi csillagot szereznek. A pirossal jelzett kártyák módosítják a kóstolók pontozását, ezért ezeket csak a végső pontozásnál nézzétek át. A szóbeszédkártyák magyarázatait a játékszabály utolsó oldalán találjátok.



Példa

- A** Niki összeveti a kritikusmenüjét a szóbeszédkártyákkal. A 10 ujjad megnyalod utána szóbeszédkártyáért 3 csillagot szerez, mivel a 3-as kenyérének és a 7-es borának az összértéke 10.
- B** Niki 5 csillagot szerez a Javuló tendenciáért, mivel a feltálat kóstolói növekvő számsorrendben helyezkednek el.
- C** Végül 2 csillagot szerez Az élet sava-borsa szóbeszédért, ha nincs olyan játékos, aki 3 vagy annál több fűszert használt a kritikusmenüjében.

A KRITIKUSMENÜ (FOLYTATÁS)

6 BÓNUSZPONTOK

Ha bármelyik kártyán (kritikus, vendéglős stb.) látható ez a bónuszpont ikon, ebben a fázisban vegyétek el az értékük járó csillagokat.



7 VÉGSŐ PONTOZÁS

Minden játékos fordítsa át a játékosabláját a pontozó oldalára. Az egér séfekkel lépjétek le a kóstolóitok minőségét, a bal szélső fogással kezdve. A minőség kiszámításánál ne feledkezzetek meg a felhasznált fűszerekről, a kritikus szabálmódosításairól, valamint a pirossal jelzett szóbeszédkártyákról.

Ha bármelyik játékos egér séfje eléri a 70-es mezőt, vegyen magához 10 csillagot, majd folytassa a pontozást a pontozósáv első mezőjéről.

Minden játékos vegyen magához annyi csillagot, amennyi annak a sornak a végén látható, ahol az egér séfje áll.



GYŐZELEM

Miután lepontoztátok a kritikusmenüiteket, az a játékos győz, aki a legtöbb csillagot gyűjtötte.

Döntetlen esetén a pontozósávon messzebb jutó játékos győz. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az a játékos győz, aki előrébb áll a játékosorrendszávon.

Gratulálunk!

Bebizonyítottátok, hogy ti vagytok a Bisztró-öböl legjobbjai. Kígyózó sorok fognak állni a bejáratoknál, és a legkülönbözőbb állatkák fognak hetedhét határon túl is áradozni a konyhaművészetekről még sok éven át.



Példa



Kriszti lepontozza a kritikusmenüjét, észben tartva, hogy Keleti Gyömbér módosítja a szokásos szabályt, így a fűszerei megtriplázzák az alapanyagok értékét.



Kriszti a Bor-Ász szóbeszédkártya miatt megduplázza a borkóstolója minőségét. Erről a szóbeszédről egyébként nem is tudott a játék során, de rá is vonatkozik.



Kriszti 76 pontot szerzett, így a 70-es mezőre érve **magához vesz 10 csillagot**, majd a pontozósáv elejétől indulva lép még 6-ot, így szerez **még 1 csillagot**.



VENDÉGLŐSÖK (OPCIONÁLIS)

Séfek vagytok, akiknek a keze alatt minden étel arannyá válik.

A vendéglőskártyák a játék során használható egyedi képességeket adnak a játékosoknak.

ELŐKÉSZÜLETEK

Vendéglősök: Az előkészületek utolsó lépéseként osszatok mindenkinek 2 vendéglőskártyát. Minden játékos válasszon 1-et, majd helyezze azt a játékosablája mellé, a másikat tegye vissza a dobozba.

BÓNUSZPONTOK

A játék végén pontozzátok le a vendéglőskártyák tetején látható csillagokat. A vendéglőskártyák magyarázatait a játékszabály utolsó oldalán találjátok.

Bónuszpont ikon

Név

Képesség



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

A Bisztró-öbölbe megérkezett a Dönci Burger, egy gyorsétterem-hálózat, és szeretné elcsábítani az összes vendégedet. Még a legismertebb séfeket is sikerült felvenniük, így a te feladatod lesz, hogy minél jobb alapanyagokat szerezz, ínycsiklandó fogásokat készíts, és lenyűgözd a híres étteremkritikust, hogy begyűjtsd a jól megérdemelt csillagokat.

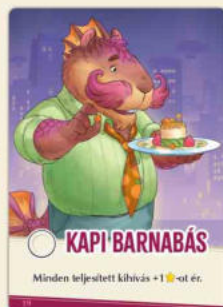
ELŐKÉSZÜLETEK

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Készítsd elő a játékot az alapjáték szabályai szerint két főre. Keresd ki a felfordított kritikuskártyához tartozó preferenciakártyát, és tedd a kártya mellé.

A Dönci Burger annyi csillaggal kezd, amennyi a preferenciakártyán látható. Amint ezt megkapta, fordítsd át a kártyát az alapanyagokat mutató oldalára.

Kritikus-kártya



preferenciakártya

JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEI

Készítsd elő a játéktérletedet az alapjáték szabályai szerint. A helyszínkártyákat és a paravánt a dobozban hagyhatod, ezekre nem lesz szükséged.

A Dönci Burger előkészületeihez kövesd az alábbi lépéseket:

- 1 Helyezd a Dönci Burger tábláját az asztalra, a konyhát mutató oldalával felfelé, majd helyezz rá 3 séffigurát és egy tálalt egy nem használt játékoszínből.
- 2 Keverd meg külön-külön a menedzser-, az egér-, a gyík- és a vaddisznókártyákat, majd a paklikat tedd képpel lefelé ebben a sorrendben az asztalra.
- 3 Helyezd a Dönci Burgernek választott szín séfsapkáját a játékosorrendszár elejére.

Ide kerülnek a szóbeszéddek



A tálalt ide helyezd



Dönci Burger
gyakornokkártya
helye



menedzserpakli



egérpakli



gyípkakli



vaddisznópakli

JÁTÉKMENET

A JÁTÉK CÉLJA

A győzelemhez több csillagot kell gyűjtened, mint a Dönci Burger.
A szokásos szabályok szerint fogsz játszani, viszont a Dönci Burgerre kicsit más szabályok vonatkoznak.

JÁTÉKMENET

Kövesd az alapszabály lépéseit, a következő módosításokkal:

2. LÉPÉS: TERVEZÉS

Minden fordulóban azonnal helyezd a séfjeidet a helyszínekre (helyszínkártyák használata nélkül).

3. LÉPÉS: BEVÁSÁRLÁS

Helyezd le a Dönci Burger séfjeit a helyszínekre az alábbiak szerint:

- 1 Fordítsd fel a menedzserpakli legfelső kártyáját, és kövesd az utasításait.
- 2 Ha a Dönci Burger egér séfje még a konyhában van, fordítsd fel az egérpakli legfelső kártyáját, és kövesd az utasításait.
- 3 Ha a Dönci Burger gyík séfje még a konyhában van, fordítsd fel a gyípkakli legfelső kártyáját, és kövesd az utasításait.
- 4 Ha a Dönci Burger vaddisznó séfje még a konyhában van, fordítsd fel a vaddisznópakli legfelső kártyáját, és kövesd az utasításait.
- 5 Ha a Dönci Burgernek van gyakornoka ebben a fordulóban, és a gyakornok még a konyhában van, fordítsd fel a teherbírásának megfelelő pakli legfelső kártyáját, és kövesd az utasításait.



A DÖNCI BURGER SÉFJEINEK LEHELYEZÉSE

Ha a kártya egy olyan helyszínre küldené a séfet, amelyen már sorban áll egy másik séfje (vagy a Dönci Burger szolgálatában álló gyakornok), a séf a következő olyan helyszínt látogatja meg, ami megfelel a kártya utasításainak, és nem áll sorban rajta másik séfje.

Abban az esetben, ha több helyszín is megfelel a kártya utasításainak (vagy egy sem), a kártya alján látható nyíl ikon határozza meg, melyik helyszínt kell meglátogatnia a séfnek. A nyíl a helyszínek sorrendiségét jelzi vagy a Levesezőtől jobbra, vagy a Sэфakadémiától balra haladva. A megjelölt sorrendiség alapján helyezd le a séfet az utasításnak megfelelő helyszínre.



Példa

A Dönci Burger egér séfje az utasítás szerint egy 7-es értékű alapanyagot kínáló helyszínt látogat meg. A Tetőkert és a Sivatagi bazár is kínál ilyen. A kártya alján látható nyíl ikon jelzi, hogy az egér a Sэфakadémia irányából indul, így arról az első helyszínt választja, és a Sivatagi bazárt látogatja meg.



Példa

A Dönci Burger vaddisznó séfje az utasítás szerint azt a helyszínt látogatja meg, ahol a legmagasabb az alapanyagok összértéke. Ez a Sivatagi bazár – azonban ezen a helyszínen már sorban áll a Dönci Burger egér séfje. Így a vaddisznó azt a helyszínt látogatja meg, ahol a második legmagasabb az alapanyagok összértéke (és nem áll sorban séfje), ez a Tetőkert.

4. LÉPÉS: BEVÁSÁRLÁS

Az alapjátékhoz hasonlóan a helyszíneken balról jobbra haladj. A Dönci Burger séfjei (és a Dönci Burger szolgálatában álló gyakornokok) a preferenciakártya szerint választanak alapanyagot. Az aktuális nap (1., 2. vagy 3. nap) sorában keresd ki balról az első olyan árut, ami megtalálható az adott helyszínen.

Ha a helyszínen több alapanyag is megfelel a feltételeknek, a séf azt az árut veszi el, ami a preferenciakártya alján látható listában balról jobbra haladva előrébb van.



A Dönci Burger séfje figyelmen kívül hagyja a kritikuskártya szabálmódosításait, amikor a kritikusmenühöz választ árut.

5. LÉPÉS: FORDULÓ VÉGE

Az alapszabály lépéseinek végrehajtása mellett dobj el minden felhúzott menedzser-, egér-, gyík- és vaddisznókártyát.

Példa

A Dönci Burger gyík séfje egyedül áll sorban a Sivatagi bazárnál az 1. napon, és épp árut választ.



A A preferenciakártya szerint az 1. napon a gyík a szóbeszédet preferálja.

Második választásaként – mivel nincs több szóbeszéd ezen a helyszínen – a kártyán látható sor következő olyan elemét fogja elvenni, ami megtalálható a helyszínen.

B Egyik alapanyag sem szükséges a kihívásokhoz, valamint gyakornok, fűszer és 7-es értékű alapanyag sincs a helyszínen.

C A kenyér és a répa is 6-os értékű, ezért a kártya alján látható lista határozza meg, hogy a gyík inkább a kenyeret választja, mivel ez van előrébb a listában.

ALAPANYAGOK ÉS FŰSZEREK

A Dönci Burger minden alapanyagtípusból a legmagasabb értékűt a kritikusmenüjére helyezi, félretéve az alacsonyabb értékű alapanyagokat. Ha olyan alapanyagot vesz el, ami magasabb értékű, mint az adott típusú alapanyagból már meglévő jelzője, cseréld le a korábban elvett jelzőt a kritikusmenün az új, magasabb értékű alapanyagra, a másik jelzőt pedig tedd félre. Ha fűszert vesz el, az a hozzá tartozó alapanyagra kerül a kritikusmenün, kivéve, ha az alapanyag már fűszerezett.

Szegfűbors

A szegfűborsot félreteszi, és csak a kritikusmenünél használja fel.



Kihívások alapanyagai

A kihívások alapanyagai olyan alapanyagok, amelyek szerepelnek legalább 1 kihíváskártyán. Ha a Dönci Burger elvesz egy olyan alapanyagot vagy fűszert (nem szegfűborsot), ami egyezik egy kihívás alapanyagával, helyez egy csillagot az áru első olyan, a kihíváskártyán látható ikonja fölé, ami fölött még nincs csillag. A kihíváskártyák minden ikonja fölött legfeljebb 1 csillag lehet, és ha egy alapanyag többször is szerepel, akkor minden előfordulása fölött lehet 1 csillag.



Példa

A kihívások alapanyagai.

Kritikusmenü ikon



Amikor a preferenciakártyán ez az ikon látható, a Dönci Burger séfje azt az alapanyagot vagy fűszert veszi el, ami leginkább javítja a kritikusmenüje minőségét.

LEVESEK

A Dönci Burger minden levest és krémlevest visszatesz a készletbe. A Dönci Burgernél nem szolgálnak fel levest!



SZÓBESZÉDEK

A Dönci Burger minden elvitt szóbeszédért azonnal szerez csillagokat, naptól függően:



1. nap



2. nap



3. nap

Nem szerez

A szóbeszédet helyezd a Dönci Burger tábláján nekik kijelölt helyre, a hallatlan szóbeszédet pedig mindig a bal szélső szabad helyre. A Dönci Burger nem vihet el kétszer ugyanolyan szóbeszédet, és nem fordít fel szóbeszédkártyát.

GYAKORNOKOK

Ha a Dönci Burger gyakornokot vesz el, azt a következő fordulóban használja, pont mint egy játékos. A gyakornokkártyát és a gyakornokjelölőt tedd a vaddisznópaklitól jobbra a következő fordulóra. Ne felejtse el a Dönci Burgernél is használni a gyakornok képességét, ha lehetséges.



KIHÍVÁSOK

A Dönci Burger megszerez minden olyan csillagot, amit a kihíváskártyák fölé helyezett, viszont nem talál fel fogásokat (gyorsétteremként nem rúgna labdába ilyen téren).

TÁROLÁS

A Dönci Burgernek nem kell eldobnia árukat hűtőkapacitás miatt. Ha van valami a Dönci Burgernél, az a hűtőkapacitás – akadnak ott olyan krumplik, amiket még azelőtt tettek a hűtőbe, hogy a dolgozók megszülettek volna.

A KRITIKUSMENÜ

A KRITIKUSMENÜ TÁLALÁSA

A Dönci Burger kritikumenüje minden elvitt alapanyagtípusból a legmagasabb értékűt tartalmazza, (a hozzá tartozó fűszerrel, ha van). Ha a Dönci Burger vitt el szegfűborsot, azt helyezd a legmagasabb fűszer nélküli alapanyagára (döntetlen esetén használd a preferenciakártya alján látható listát).



A Dönci Burger figyelmen kívül hagyja a kritikus szabálymódosításait a kritikumenü tálalásánál.

LEGTÖBB LEVES

Húzz 1 árut a húzózsákból. Ennek az árunak az értéke határozza meg a Dönci Burger leveseinek értékét (az érték nulla, ha a húzott áru fűszer, szegfűbors vagy szóbeszéd). Hasonlítsd össze ezt az értéket a saját leveseid összértékével. Ha tiéd a magasabb érték, vedd el 1 csillagot.

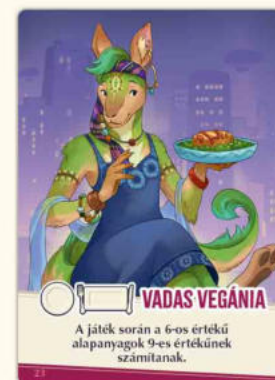
7 KÓSTOLÓ

A Dönci Burger is szerez 1 csillagot, ha sikeresen feltálal 7 kóstolót.

LEGJOBB KÓSTOLÓK

A Dönci Burger csillagokat szerez minden olyan kóstolóért, amiben ő érte el a magasabb minőséget (a döntetlenek továbbra is barátiak).

Erik szerez 1 csillagot a **kenyérkóstolójaért**, mivel Vadas Vegánia a 6-os értékű kenyerét 9-es értékűre módosítja.



A **répakóstolóért** Erik szintén szerez 1 csillagot, mivel a 7-es értékű répája magasabb minőségű, mint a Dönci Burger 6-os értékű répája, és a Dönci Burger figyelmen kívül hagyja a kritikus szabálymódosítását.

SZÓBESZÉDEK

A Dönci Burger a szóbeszédért az alábbi táblázat alapján szerez csillagokat, függetlenül attól, hogy elvitte-e az adott szóbeszédjelzőt a játék során.

A könnyebbesség kedvéért minden szóbeszédkártya alján pöttyöket helyeztünk el: ezeknek a száma jelzi, hogy a Dönci Burger hány csillagot szerez.



Csillagok	Szóbeszéd
Nem szerez	pirossal jelzett kártyák, 10 ujjad megnyalod utána, Az élet sava-borsa, Az élvezetek halmozása, A legjobbat a végére, Begombázva
★	Azt még megeszed?, Egységes színvonal, Hagyjuk érnei, Kenyérre lehet kenni, Páratlan!, Pletykafészek, Sajtszabadság, Tunkolnivaló
★★	Abban van A-vitamin, Borszakértő, Egyszerű lélek, Ingadozó teljesítmény, Javuló tendencia, Válogatós, Változatos maradékok, Változatos menü

VÉGSŐ PONTOZÁS

A Dönci Burger összesíti a kritikumenüért szerzett pontjait.



A Dönci Burgerre nem vonatkoznak a kritikus szabálymódosításai a végső pontozásnál, azonban a pirossal jelzett szóbeszédkártyák vonatkoznak a megfelelő kóstolóira.

GYŐZELEM

Ha több csillagot gyűjtöttél, mint a Dönci Burger, gratulálunk! Legyőzted a nagyüzemi gyorskajládát, ami megpróbálta lehúzni a Bisztró-öböl színvonalát. Kijár az ünneplés – mit szólnál egy burgerhez?

Ha nem győztél, sajnos mindennek vége, és ez csakis a te hibád! A fájdalom enyhítésére egyél egy burgert.



MAGYARÁZATOK

Az alábbi táblázatokban kritikusok, szóbeszéddek, gyakornokok és vendéglősök magyarázatait olvashatjátok.

KRITIKUSOK

KRITIKUS	MAGYARÁZAT
Kapi Barnabás	Ahhoz, hogy megszerezd a bónusz csillagot a kihívásért, fel kell tálalnod fogást az adott kihívásra.
Marha Jónás	A kiválasztott kóstolód minden alapanyagát megfűszerezheted.
Fehér Otelló	A hozzáadott borok értéke beleszámít a kóstolók minőségébe.
Ugró E. Gerda	Vedd le a szóbeszédjelzőket a játékos tábláról, és használd azokat szegfűborsként. Ezeket a szóbeszéddek továbbra is ismered.
Vadas Vegánia	Csak a nyomtatott 6-os értékű alapanyagokat változtatja 9-es értékűvé. Például egy fűszerezett 3-as értékű, tehát 6-os minőségű alapanyagot nem módosít. Ha egy 6-os, tehát Vegánia által 9-es értékű alapanyagot megfűszerez, annak a minősége 18.
Sajtossy P. Elemér	Megfűszerezheted mindegyik sajt alapanyagot.
Czukor Réka	Ez többszöröződhet. Például, ha egy 5-ös értékű répát tálalsz fel Rékának, miközben a Füttyölök minden másra szóbeszéd játékban van, a répa 20-as minőségű lesz.

GYAKORNOKOK

Ha egy különleges képesség miatt árut húzol a húzózsákból, és olyan szóbeszédet húzol, amit már ismersz, húzz helyette másik árut, és tedd vissza a szóbeszédet a húzózsákba.

Általános megjegyzés: Ha egy képesség miatt 2 vagy több gyakornok egyszerre kapna vagy venne el árut, a teherbírásuk határozza meg a sorrendjüket. Ha ez megegyezik, a játékos sorrend sáv dönti el a sorrendjüket.

GYAKORNOK	MAGYARÁZAT
Kesu	Ha Kesu döntetlenben érintett ebben a fordulóban, és hátrakerül a sorban, vegyél el 1 csillagot.
Tócsni	Egyszemélyes játékváltozatban a Dönci Burger nem veszi el Tócsni levesét.
Vargánya	Vargánya képessége minden játékost jutalmaz, aki 2-es teherbírású séffel áll sorban a helyszínen.
Praliné	Pralinének nem kell a Levesezőnél sorban állnia, hogy használja a képességét.

MAGYARÁZATOK folytatása a hátoldalon

JÁTÉKTERVEZÉS: Alex Cutler, Peter C. Hayward

ILLUSZTRÁCIÓK: Sandara Tang

FEJLESZTÉS: Christian Strain, Peter Vaughan

GYÁRTÁS: Christian Strain, Lauren Ino, Peter Vaughan, Brad Brooks

GRAFIKAI TERVEZÉS: Christian Strain, Duane Nichols

GRAFIKAI TERVEZÉSBEN KÖZREMŰKÖDÖTT:

Stephanie Gustafsson, Stephen Lambert, Sandara Tang

3D MODELLEZÉS: Erick Tosco

TÁLCA ÉS TÁROLÓK TERVEZÉSE (DELUXE VÁLTOZAT):

Noah Adelman, Game Trayz

JÁTÉKSZABÁLY: Jason Harris

JÁTÉKSZABÁLYBAN KÖZREMŰKÖDÖTT: Brad Brooks, Jeff Fraser, Christian Strain, Peter Vaughan

VILÁGÉPÍTÉS: Alex Cutler, Sandara Tang

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT: Peter C. Hayward, Christian Strain

KOMMUNIKÁCIÓ: Rozie Powell

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT: Judy Neff

KAMPÁNYOLDAL: Christian Strain, Peter Vaughan

TESZTELÉS: Aoife Baker, Khadija Brey, Sarah Brown, William Brown III, Jacob Burke, Elli Burns, Maryann Calligan, Sean Calligan, Claudio Cellucci, Nathan "Chappy" Chapman, Allison Chase, Christian Ching, Alex Chiolo, Áxel Cisneros, Joel Colombo, Curt Covert, John Cutler, Mark Dainty, Anne-Marie De Witt, Justin De Witt, Fox Fox, Gavin Fox, Shaun Fox, Jeff Fraser, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Yuval Grinspun, Lady Gypsum, Hp Hanson, Matthew Justice, David Laciak, Sea LinYao, Terence Lui, Greg Machlin, Rich Malena, David Marron, Mark McGee, Adam Michaud, Mike Mihealsick, Rohan Mirchandaney, Alena Mokráňová, Chris Montgomery, Iain Murphy, Stephanie Noack, Anna Palmer, Emerson Rivera, Joel Salda, Mitch Schroeder, Suzanne Seyfi, Isaac Shalev, Zev Shlasinger, Mike Vander Veen, James Vaughan, Mitch Wallace, Ed Wiscombe, Matt Wolfe, Kristin Yadamec

KÜLÖN KÖSZÖNET: Backerkit, Banzinator, Before You Play, Board Game Co, Board Game Garden, Board Game Tutorials, Cardboard Alchemy Discord, Casual Game Revolution, Cozy Board Games, Dani Standing, Daniel Tosco, Dice Tower Summer Spectacular, Ezeekat, First Play LA, Game Trayz (Deluxe Edition), Grant Lyon, Hungry Gamer, Kickstarter, Kim-Joy, Lucky Duck Games, Mark Streed, Not Bored Gaming, Oniro, Paper Fort Games, Play the Game, Rahdo Runs Through, Rich Malena, Tantrum House, The Full 42, Thinker Themer, Tim Chuon

A MAGYAR KIADÁS MUNKATÁRSAI:

Bence Domonkos, Hajnal Gábor, Horváth Lajos, Nagy Levente, Vágó I. Dániel



MAGYARÁZATOK (FOLYTATÁS)

SZÓBESZÉDEK

Általános megjegyzés: A szóbeszéd-ek sosem befolyásolják a kihívásokat, kizárólag a kritikusmenüket.

SZÓBESZÉD	MAGYARÁZAT
Pirossal jelzett szóbeszéd-kártyák	Ezek a szóbeszéd-ek csak a végső pontozást befolyásolják. Ha egy kritikuskártya miatt hozzáadatsz több alapanyagot egy kóstolóhoz, ezek a szóbeszéd-ek mindegyik alapanyag értékét megduplázzák. A kóstoló fűszerezés utáni minőségét duplázzák.
Az élvezetek halmozása	Minden fogásban lennie kell legalább 1 alapanyagnak, aminek az alapértéke 5 vagy annál több.
A legjobbat a végére	Ha nem tálaltál fel borkóstolót, a jobb szélső feltálat kóstolód számít (azaz a gomba, ha nincs, akkor hús, és így tovább). Ez a szóbeszéd-kártya nem veszi figyelembe a pirossal jelzett szóbeszéd-eket.
Ingadozó teljesítmény	Például, ha 7-es a legmagasabb és 3-as a legalacsonyabb értékű feltálat alapanyagod, vegyél el 4 csillagot.
Páratlan!	A Vadas Vegánia által 6-os értékűből 9-es értékűvé változtatott alapanyagok páratlannak számítanak.
Begombázva	Ez a szóbeszéd-kártya nem veszi figyelembe a pirossal jelzett szóbeszéd-eket.
Pletykafészek	A Pletykafészek csak a szóbeszéd-jelzőket veszi figyelembe, más módon megismert szóbeszéd-eket nem. Az Ugró E. Gerdának feltálat szóbeszéd-ekért szintén szerzel csillagot.

VENDÉGLŐSÖK

A vendéglőskártya tetején látható csillagokat a kritikusmenü bónuszpontok fázisában vedd el.



VENDÉGLŐSÖK	MAGYARÁZAT
Kolbászi Gyula	Dönthetsz úgy, hogy korán távozol (lásd Vigaszeles a 11. oldalon), hogy használd ezt a képességet.
Bakos Gordon	Ha Czukor Réka játékban van, a 2-es répa alapanyagok értékéhez adj hozzá 2-t, mielőtt a kritikus megduplázza az értéküket.
Zserbó Emil	Több bónusz ★-ot is szerezhetsz egy fordulóban.
Gém Ernő	Ezt megetheded több alapanyag-típussal, több fogásban is. Például ez a Tapas kihívás 23-as minőségű (kenyér 7×2, répa 4×2, valamint +1 a levesért).
Gianni	A többi játékos nem nézheti meg a felhúzott szóbeszéd-kártyádat. Ez a szóbeszéd-kártya nem befolyásolja a Pletykafészek szóbeszéd-kártyát.

