

Divlja KUHINJA

☆☆☆

PRAVILA



Dobro došli u BISTRO ZALIV!

Dom supe u činiji bez dna

Nedelja restorana u Bistro zalivu!

U svojoj kuhinji spremaćete
ukusnu hranu i planirati
spektakularan obrok od sedam
jela, kako biste impresionirali
slavne kritičare!

Slaćete svoje najbolje kuvare da
nabave najkvalitetnije sastojke,
od kojih će praviti neverovatne
obroke i dokazati da je vaš
restoran najbolji u Bistro zalivu!

SADRŽAJ

Komponente	2
Postavka	4
Pregled igre	6
Tok igre	7
Obroci za izazove	14
Obrok za kritičara	16
Kraj igre	18
Ugostitelji	19
Solo varijanta	19
Pojašnjenja	23

ZAJEDNIČKE KOMPONENTE



8 tabli
lokacija

16 tokena
začina

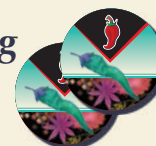


7 karata
izazova

91 token
sastojaka



2 tokena
univerzalnog
začina za
7. rundu



72 tokena zvezdica
(vrednosti 1, 5 i 10)



12 tokena
glasina



28 karata
glasina



1 karta
Sefa sale



12 karata
kritičara



10 karata
ugostitelja





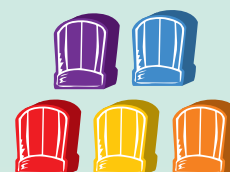
KOMPONENTE IGRAČA

5 tabli kuhinja

15 figura kuvara (miševi, gušteri i veprovi)



5 kuvarskih kapa



5 zastora restorana



45 karata lokacija



5 Tanjira za kritičare



15 tanjira za izazove



KOMPONENTE ZA SOLO VARIJANTU



Tabla MekDogaldove kuhinje



12 karata Kritičarev izbor



14 karata menadžera

30 karata MekDogaldovih kuvara



POSTAVKA

POSTAVKA IGRE

- 1 Šef sale:** Izaberite igrača koji će biti Šef sale i dajte mu istoimenu kartu. On će imati zadatak da vodi igrače kroz postavku na početku svake runde.
- 2 Vrećica za tokene:** Stavite sve tokene sastojaka, začina i glasina (duguljastog oblika) u vrećicu i protresite je.
- 3 Kej:** Postavite tablu Kej na sredinu stola i pratite sledeće korake:
 - a** Postavite marker rundi na prvo polje skale rundi. Postavite token *Na čekanju* na treće polje skale rundi. Postavite jedan token univerzalnog začina za 7. rundu na sedmo polje skale rundi.
 - b** Odvojeno promešajte karte izazova, kritičara i glasina i popunite polja duž vrha table, sleve nadesno, sledećim redosledom:
 - c** 6 karata izazova (licem nadole)
 - d** 1 kartu kritičara (licem nagore)
 - e** 3 karte glasina (licem nadole)

Preostale karte vratite u kutiju, a da ih ne pogledate.

Prva partija: *Ukoliko je ovo vaša prva partija, predlažemo vam da koristite Miša kao kritičara, i da uklonite sve napredne glasine iz špila, koje ćete prepoznati po konobaru sa narandžastom krpom.*



- 4 Lokacije:** Pratite sledeće korake da biste postavili lokacije.
 - f** Pronađite pet tabli lokacija sa brojem na poleđini. Vratite u kutiju 3 svaku tablu sa brojem većim od broja igrača (na primer, ukoliko igrate sa 3 igrača, zadržite lokacije 1, 2 i 3). Postavite preostale table u niz, u numerisanom redosledu sleve nadesno, a zatim okrenite svaku od njih licem nagore.
 - g** Postavite *Kamion za supu* na levi kraj niza. Tokene supe stavite na naznačeno mesto na *Kamionu za supu*, a tokene čorbe pored.
 - h** Postavite *Ponoćnog trgovca* i *Kuvarsku akademiju* (tim redosledom) na desni kraj niza. Koristite stranu označenu brojem 2 u partiji sa dva igrača, a ukoliko igrate u više od dva igrača koristite drugu stranu.
 - i** Promešajte karte pomoćnih kuvara i postavite ih u špil okrenut licem nadole na *Kuvarsku akademiju*. Postavite tokene pomoćnih kuvara pored *Kuvarske akademije*.
- 5 Tokeni zvezdica:** Postavite sve tokene zvezdica pored table Kej.

2 igrača



4 f

3 igrača
(prikazano)





4 igrača KS VP PP PV NP PT KA

5 igrača KS VP PP PV NP UL PT KA



POSTAVKA IGRAČA

Svaki igrač prati sledeće korake:

- Komponente:** Izaberite boju i uzmite zastor restorana, tablu kuhinje, kuvarsku kapu i tri figure kuvara (miš, gušter i vepar) u toj boji. Postavite zastor da biste napravili svoje skriveno skladište pored table kuhinje, tako da svi mogu da vide vašu kuhinju. Postavite tablu kuhinje tako da je strana sa finalnim bodovanjem okrenuta nadole i postavite kuvare u kuhinju.



- Karte lokacija:** Uzmite devet karata lokacija u svojoj boji. Kreirajte svoju ruku tako što ćete zadržati karte lokacija koje se koriste u igri, a preostale karte (uključujući kartu *Pauza*, koja se koristi samo u ekspanziji) vratite u kutiju.

- Tanjiri:** Uzmite jedan Tanjir za kritičara i tri tanjira za izazove. Tanjire postavite bilo gde ispred sebe. Oni mogu biti i skriveni iza vašeg zastora.

- Početna supa:** Uzmite jedan token supe i sakrijte ga iza svog zastora.

- Kuvarska kapa:** Pomešajte kuvarske kape svih igrača i nasumično ih poredajte na stazu prioriteta na tabli *Kej*.

- * Ugostitelji (opciono):** Podelite svakom igraču po dve karte ugostitelja. Svaki igrač bira jednu koju će postaviti licem nagore, pored svoje kuhinje, a drugu vraća u kutiju.



PREGLED IGRE

CILJ IGRE

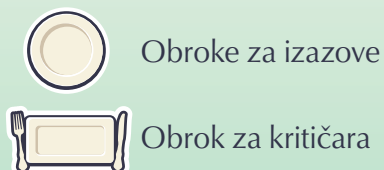
Da biste pobedili, vaš restoran mora da dobije najviše zvezdica. Zvezdice dobijate služenjem visokokvalitetnih obroka na kraju svakog dana. Slaćete svoje kuvare u Bistro zaliv da prikupe sveže sastojke i druge artikle, koji vam mogu pomoći da pripremite najbolja jela.



KRITIČARI

U svakoj partiji grad posećuje jedan kritičar, koji će želeći da proba obrok od sedam jela u svakom restoranu. Svaki kritičar ima svoja jedinstvena pravila.

Kritičar može uticati na:



SASTOJCI, ZAČINI, VREDNOST I KVALITET

Pripremite svoje obroke koristeći sedam različitih vrsta sastojaka.

Dodajte začini koji odgovara vrsti sastojka da udvostručite njegovu vrednost.



- Svaki sastojak ima svoju **VREDNOST**.
- Saberite vrednosti svih sastojaka da biste dobili **KVALITET** obroka.

LOKACIJE

Svaka lokacija pruža sveže zalihe sastojaka, začina, supe i glasina. Slaćete svoje kuvare na ove lokacije u svakoj rundi, koristeći svoje karte lokacija.



GLASINE, SUPA I ČORBA

- Glasine vam omogućavaju da pogledate skrivene informacije, i pružaju vam uvid u to kako će obrok za kritičara biti bodovan.
- Supa i čorba su savršen dodatak obrocima za izazove. Servirajte ih uz svoje obroke za izazove da biste im povećali kvalitet i/ili kao zamenu za neki od sastojaka koji vam nedostaje.



TOK IGRE

Igra traje sedam rundi, podeljenih u tri dana. Svaka runda ima pet koraka:

1. KORAK: POČETAK RUNDE



2. KORAK: PLANIRANJE



3. KORAK: TRČANJE



4. KORAK: KUPOVINA



5. KORAK: KRAJ RUNDE



1. KORAK: POČETAK RUNDE

Na početku svake runde, prodavci Bistro zaliva moraju da se pripreme za svoje mušterije. Šef sale treba da vas vodi kroz ovaj proces, prateći uputstva na istoimenoj karti.



- Otkrijte novi izazov:** Okrenite krajnju levu kartu izazova na tabli *Kej* licem nagore. Ako postoji token *Na čekanju* na skali runde koju trenutno pripremate, postavite ga na kartu izazova tako da njime prekrijete krajnji desni sastojak.



Samo u 7. rundi: Ne otkrivajte novi izazov.

- Obnovite zalihe čorbe:** Ukoliko je polje za čorbu na *Kamionu* za supu prazno, postavite na njega jedan token čorbe iz zaliha.



- Obnovite zalihe artikala:** Prođite kroz sve lokacije, sem *Kamiona* za supu, i popunite sva prazna polja artiklima koje ćete nasumično izvući iz vrećice. Ne stavljajte nikakve artikle na *Ponoćnog trgovca* i *Kuvarsku akademiju*.



Samo za dva igrača: Popunite tokenima iz vrećice dva mesta za artikle na *Kuvarskoj akademiji*.

- Otkrijte novog pomoćnog kuvara:** Okrenite novu kartu pomoćnog kuvara na *Kuvarskoj akademiji*. Pronađite odgovarajući token pomoćnog kuvara i postavite ga na tu lokaciju. Uklonite iz igre pomoćnog kuvara za prethodnu rundu, ukoliko ga niko nije izabrao.



Samo u 7. rundi: Umesto da otkrijete novog pomoćnog kuvara, uzmite token univerzalnog začina za 7. rundu sa skale runde i postavite ga na *Kuvarsku akademiju*.



2. KORAK: PLANIRANJE

Nakon što ste pogledali ponudu u Bistro zalivu, vreme je da isplanirate gde ćete da pošaljete svoje kuvare u ovoj rundi. Svi igrači istovremeno daju tajna uputstva svojim kuvarima postavljanjem karata lokacija, licem nadole, iznad kuhinje.

Morate da postavite po jednu kartu lokacije, licem nadole, na svako od tri polja za karte, kako biste dali uputstva svojim kuvarima. Svaki kuvar mora da ode na različitu lokaciju, pošto imate samo po jednu kartu svake lokacije. Kada svi igrači postavite karte za svoje kuvare, prelazite na sledeći korak.

3. KORAK: TRČANJE

Sada je vreme da pokrenete svoje planove! Svi igrači okreću sve svoje karte lokacija licem nagore i odmah postavljaju svoje kuvare na odgovarajuće lokacije.

Kada postavite kuvara na lokaciju, stavite ga na jedno od tri polja na vrhu lokacije, koja označavaju koliko artikala kuvar može da nosi. Kuvari koji mogu da nose istu količinu artikala stavljaju se na isto polje. Pomoćni kuvari se postavljaju prema nosivosti prikazanoj na njihovim kartama.



Primer:

Nakon pažljivog razmatranja (i nadajući se da će imati malo sreće), žuti igrač je izabrao karte lokacija za svoje kuvare - miša, guštera i vepa.



Primer:

Ljubičasti miš, žuti gušter i plavi vepar posetili su Vrh piljarnicu, i postavljeni su na odgovarajuća polja.

NOSIVOST



Svaki kuvar ima nosivost 1, 2 ili 3, što određuje kojim redosledom će uzimati artikle i koliko artikala će moći da uzme.

Brzi miš uzima svoj jedini artikal pre sporijeg guštera i najsporijeg vepa, koji može mnogo da ponese.



Primer:

Ljubičasti miš, žuti gušter i plavi vepar posetili su Vrh piljarnicu. Ljubičasti miš bira prvi, i uzima samo jedan artikal. Žuti gušter bira drugi, i uzima preostala dva artikla. Za plavog vepa nije preostao nijedan artikal.



UPUTSTVA ZA POMOĆNE KUVARE

U svakoj rundi *Kuvarska akademija* predstavlja jednog novog pomoćnog kuvara koji traži praksu. Izaberite ga, i dobićete pomoćnog kuvara sa jedinstvenom sposobnošću za sledeću rundu. Svaki pomoćni kuvar radi samo za sledeću rundu, pa dobro iskoristite njihovu pomoć!

Ako imate kartu pomoćnog kuvara u koraku planiranja, morate postaviti dodatnu kartu lokacije, licem nadole, na mesto za kartu na svojoj karti pomoćnog kuvara.

Ne možete odlučiti da sačuvate svog pomoćnog kuvara za neku buduću rundu. (Ukoliko zaboravite da date uputstva svom pomoćnom kuvaru, on svejedno odlazi na kraju runde!)

SPOSOBNOSTI

Svaki pomoćni kuvar ima jedinstvenu sposobnost, koja se aktivira u određeno vreme na lokaciji na kojoj se taj pomoćni kuvar nalazi:

- **Na početku lokacije:** pre nego što bilo koji igrač uzme artikal na ovoj lokaciji
- **Pre tvog prvog izbora:** pre nego što uzmete svoj prvi artikal na ovoj lokaciji
- **Posle tvog poslednjeg izbora:** nakon što uzmete sve svoje artikle na ovoj lokaciji



4. KORAK: KUPOVINA

Kada svi igrači završe sa postavljanjem svojih kuvara, rešite sve lokacije, jednu po jednu, počevši od *Kamiona za supu*, a zatim i ostale lokacije u nizu, sleva nadesno.

REŠAVANJE LOKACIJE

Kada rešavate lokaciju, svaki kuvar koji se nalazi na toj lokaciji imaće priliku da uzme artikle tačno određenim redosledom. Svi kuvari na polju nosivosti 1 prvi biraju, zatim kuvari na polju nosivosti 2 i na kraju kuvari na polju nosivosti 3.

- Ukoliko je samo jedan kuvar na polju, on može da izabere sve svoje artikle odjednom, pre svih kuvara na sledećem polju.
- Ukoliko se na istom polju nalaze dva, ili više od dva kuvara, oni naizmenično biraju po jedan artikal, redosledom koji je određen stazom prioriteta. Tek kada svaki od njih uzme onoliko artikala koliko može da nosi, kuvari na sledećem polju dolaze na red da biraju.

Primer:

Plavi miš (1) je prvi stigao do Pustinjskog prodavca, i može da bira koji će artikal uzeti. Uzima vino i vraća se u svoju kuhinju.

Crveni vepar (2) je ispred žutog vepara (3) na stazi prioriteta, i uzima glasinu kao svoj prvi izbor. Pošto crveni vepar može da nosi još artikala, on bi sada ponovo birao, ali pošto nema više artikala na ovoj lokaciji oba vepara se vraćaju u svoje kuhinje sa samo po jednim artiklom.



STAZA PRIORITETA

Ukoliko više igrača pošalje kuvare iste nosivosti na istu lokaciju, morate uzeti u obzir pozicije igrača na stazi prioriteta da biste odredili ko prvi igra. Kuvar igrača čija se kuvarska kapa nalazi bliže čelu staze prioriteta prvi će birati artikal.

Kada odredite koji kuvar ima prednost, kuvari iste nosivosti će zatim naizmenično uzimati po jedan artikal utvrđenim redosledom, dok svaki od njih ne bude imao dovoljno artikala (ili ih ne ponestane).

Proverite da li kuvar koji je prvi birao gubi poziciju na stazi prioriteta:

- Ukoliko je jedan od izjednačenih kuvara prvi kuvar koji je izabrao artikal na toj lokaciji, on (i samo on) mora da vrati svoju kuvarsku kapu na začelje staze prioriteta.
- U suprotnom, niko ne pomera svoju kuvarsku kapu.

Moguće je da se lokacija na kojoj se nalazi više kuvara sa istom nosivošću u potpunosti reši, a da niko ne izgubi poziciju na stazi prioriteta (pogledajte primer krajnje desno).

Primer:

Crveni (A) i žuti (B) miševi su izjednačeni za prvi izbor. Crveni kuvar bira prvi, jer se nalazi ispred žutog kuvara na stazi prioriteta.



Pored toga, pošto ima pravo prvi da bira, crveni igrač vraća svoju kuvarsku kapu na začelje staze prioriteta. Nakon što su oba miša uzela artikle, ispunjavajući svoju nosivost, plavi gušter dobija priliku da uzme artikal.



Primer:

Crveni miš (C) je jedini kuvar na ovoj lokaciji sa nosivošću 1, tako da on prvi bira. Nakon njega na red da biraju dolaze žuti (D) i plavi (E) gušter. Žuti kuvar bira prvi, pošto se njegova kapa nalazi bliže čelu staze prioriteta.



Pošto žuti kuvar nije prvi uzeo artikal na toj lokaciji, on ne menja poziciju svoje kuvarske kape na stazi prioriteta.



4. KORAK: KUPOVINA (NASTAVAK)

BIRANJE ARTIKALA

Različite artikle koje uzimate stavljate u specifične oblasti:

- Sastojke, začine, supu i čorbu stavite u skladište iza svog zastora restorana.



- Glasine stavite na određeno mesto na svojoj tabli kuhinje koje odgovara njihovom simbolu.



ARTIKLI

Sakupljate različite artikle po gradu! Artikli uključuju sastojke, začine, supu i čorbu – pa čak i šapatom izgovorene glasine o željama slavnih kritičara!

SASTOJCI

Sastojci su najbitniji za kvalitet vaših obroka. Postoji sedam različitih vrsta sastojaka koje možete sakupljati (hleb, šargarepa, sir, riba, meso, pečurke i vino), i vi ćete želeći sve da ih imate kako biste impresionirali kritičare!

Svaki token sastojka ima vrednost od 2 do 7, koja predstavlja njegov kvalitet (sastojak vrednosti 7 označava premium proizvod, dok je sastojak vrednosti 2 hrana najniže klase). Što više sastojaka sa većom vrednošću iskoristite u svom obroku, osvojite više zvezdica, ali ponekad ćete morati da se zadovoljite sastojcima koje imate!



U vrećici se nalazi po 13 tokena svake vrste sastojaka (2, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7).

ZAČINI

Začini ističu ukuse vaših jela. Začini se ne računaju kao sastojci i nikada ih ne možete koristiti samostalno u obroku. Međutim, ako dodate začin odgovarajućem sastojku, udvostručićete vrednost tog sastojka!

Svaki začin može da se doda samo jednom sastojku, i to udvostručuje vrednost samo tog sastojka. Većina začina mora da se doda odgovarajućem sastojku (npr. začin za meso mora da se doda mesu). Izuzetak je univerzalni začin, koji može da se doda bilo kom sastojku!



U vrećici se nalaze po dva tokena svake vrste začina, uključujući i univerzalni začin.

Univerzalni začin

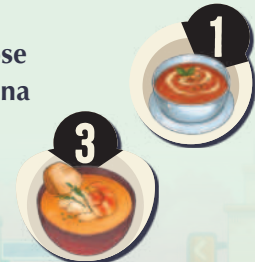
SUPA I ČORBA

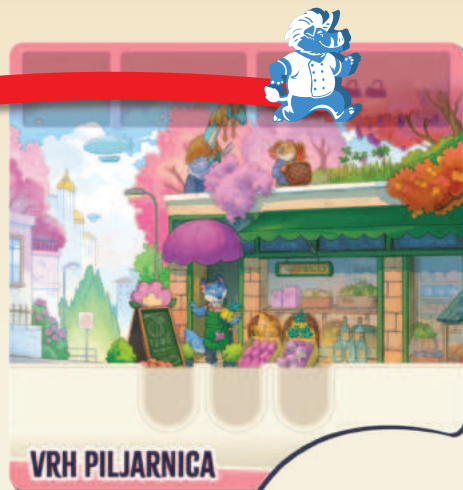
Kada sve drugo omane, tu je supa! Kritičar neće želeći da jede supu umesto ukusne šargarepe ili mesa, ali supa se može koristiti kao zamena za bilo koji sastojak u obrocima za izazove.

Supa ima vrednost 1, ali možete dodati bilo koju količinu supe da biste poboljšali kvalitet obroka za izazove, bez obzira na to da li je supa zamenski sastojak ili ne. Na primer, možete supom vrednosti 1 zameniti vino (čudno, ali radi) i tom obroku možete dodati supu da biste povećali kvalitet obroka za 1 po supi koju ste dodali.

Čorba se takođe može uzeti iz *Kamiona za supu*. Čorba funkcioniše isto kao supa, samo što ima vrednost 3. Igrači ne mogu zameniti čorbu za supu ili supu za čorbu.

Sva pravila koja se odnose na supu primenjuju se i na čorbu.





- Postavite kartu pomoćnog kuvara i odgovarajući token pored svoje table kuhinje.

Kada vaš kuvar sakupi onoliko artikala kolika mu je nosivost, vratite ga u svoju kuhinju. Ukoliko je na lokaciji ponestalo artikala pre nego što je vaš kuvar uzeo onoliko artikala koliko može da nosi, morate ga odmah vratiti u kuhinju, sa onoliko artikala koliko je uspeo da uzme. Ukoliko se vaš kuvar vrati bez ijednog artikla, dobijate utešnu supu (**pogledajte dole**).

UTEŠNA SUPA

Ukoliko se vaš kuvar vrati u kuhinju bez ijednog artikla (po vašem izboru ili zbog okolnosti), možete uzeti jednu supu. Dobijate samo jednu supu, bez obzira na nosivost kuvara. Ukoliko je kuvar uzeo bar jedan artikal, nema utešne supe za vas!

Odlazak pre vremena: Kada je vaš red da izaberete artikal, ako do tada niste uzeli nijedan, možete odlučiti da vratite svog kuvara u kuhinju pre vremena i uzmete utešnu supu. Ponekad, jedna supa u ruci вреди više nego dva hleba u radnji!

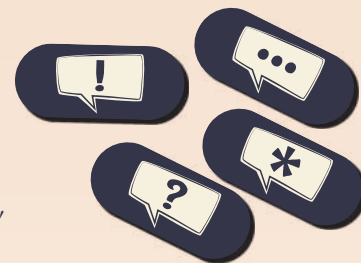


Primer:

Vepar ne želi sumnjivi hleb i ribu vrednosti 2 koji su ostali na ovoj lokaciji, pa je odlučio da umesto njih uzme jednu utešnu supu.

GLASINE

Glasine o tome šta koji kritičar naročito voli šire se gradom, i ako se vaši kuvari nađu na pravom mestu u pravo vreme, mogli biste da saznate delić ovih važnih informacija! Svaka karta glasina, okrenuta licem nadole, predstavlja dodatni uslov koji će kritičar koristiti za bodovanje vašeg obroka na kraju igre. Glasine se primenjuju samo na obrok za kritičara koji se boduje na kraju 7. runde.



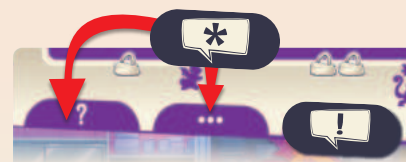
Vaši kuvari mogu uzimati glasine sa lokacija kao da su sastojci i začini. Ukoliko uzmete glasinu, možete odmah pogledati odgovarajuću kartu glasina na tabli Kej. Postavite glasinu na odgovarajuće polje za glasine u kuhinji, kako bi svi videli da vam je ona poznata.

Kada saznate glasinu, možete ponovo pogledati kartu glasine, u bilo kom trenutku tokom igre, ako to želite.



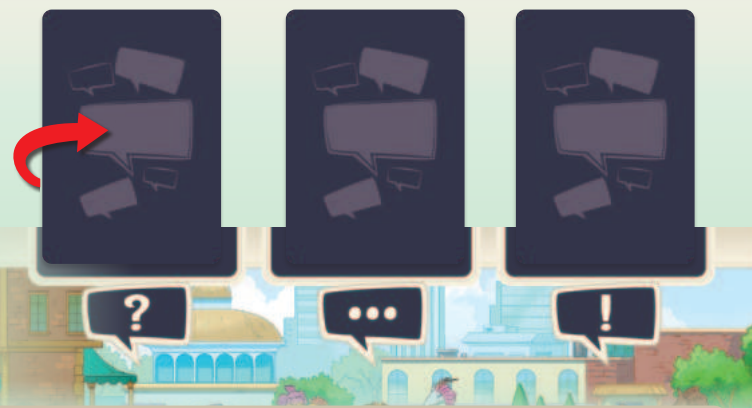
Ne bi trebalo da gledate više od jedne glasine u isto vreme, kako bi se izbegla mogućnost da ih vratite na pogrešno mesto.

Ne možete ponovo uzeti istu glasinu - ona za vas više ne postoji. Ukoliko na vašoj lokaciji postoji glasina koju znate, morate je ostaviti drugim igračima.



Džoker glasine: Ukoliko uzmete džoker glasinu, morate je odmah staviti na neko prazno polje za glasine, po svom izboru, i tretirati je kao glasinu tog tipa. Ukoliko već znate sve tri glasine, ne možete da uzmete džoker glasinu.

Otkrivanje glasina: Ukoliko svi igrači znaju istu glasinu, okrenite odgovarajuću kartu glasine licem nagore. U ostatku partije, ukoliko izvučete token glasine tog tipa, uklonite ga iz igre i izvucite novi token iz vrećice.



U vrećici se nalaze po tri tokena svakog tipa glasina, uključujući i džoker glasine.

4. KORAK: KUPOVINA (NASTAVAK)

ČIŠĆENJE LOKACIJA

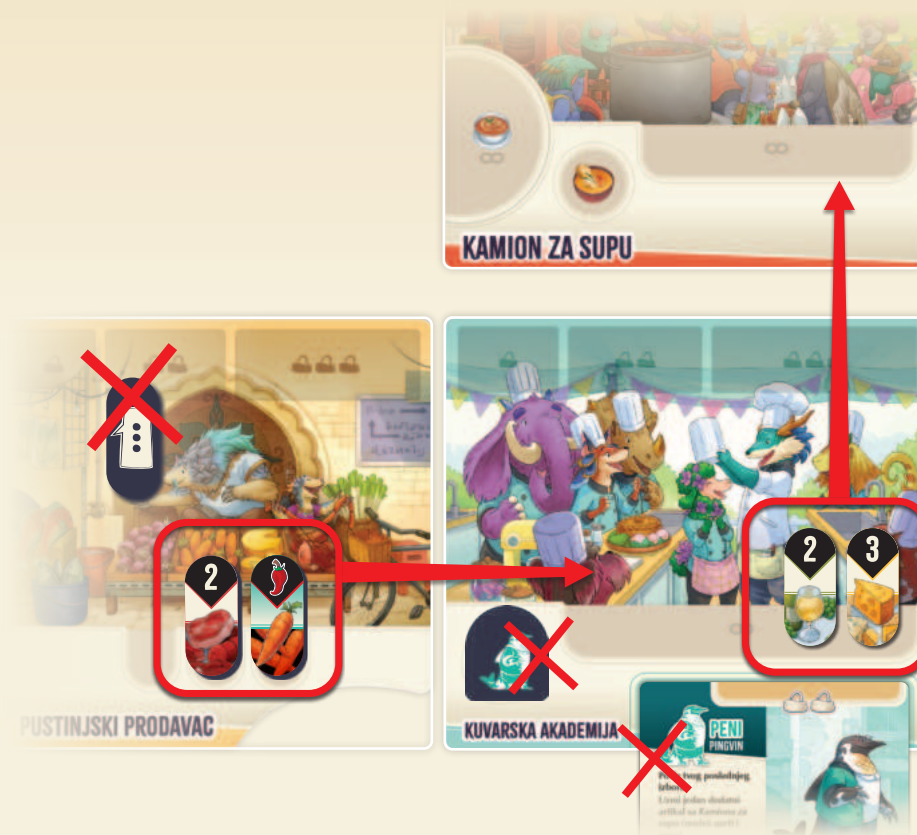
Od dobrih sastojaka prave se odlični obroci, a ostaci se koriste za časove kuvanja. Kada se poslednji kuvar na lokaciji, osim *Kamiona za supu* i *Kuvarске akademije*, vrati u svoju kuhinju, sledite ove korake da biste očistili sve ostatke pre nego što pređete na sledeću lokaciju:

- Sakupite sve preostale sastojke i začine, i premestite ih na *Kuvarsku akademiju*.
- Uklonite preostale tokene glasina iz igre. Sve glasine o ukusu kritičara gube se ako niko nije tu da ih čuje.

Pratite ove korake čak i ako nijedan kuvar nije posetio lokaciju.



Za Kuvarsku akademiju: Nakon što se poslednji kuvar vrati u svoju kuhinju, svi preostali sastojci i začini premeštaju se na *Kamion za supu*. Ukoliko niko nije uzeo pomoćnog kuvara, vratite ga u kutiju. Izvini novajlijo - doći će i tvoje vreme!



POSEBNE LOKACIJE

Posebne lokacije se rešavaju kao i druge lokacije, ali svaka ima svoje jedinstveno pravilo.

KAMION ZA SUPU

Stanite u red za supu iz kamiona u Bistro zalivu! Ova lokacija pruža veliki izbor artikala, ali je najpoznatija po svojoj supi u činiji bez dna. Pored svih ostataka iz prethodne runde i supe koje ne ponestaje, u svakoj rundi je dostupna i jedna čorba.

Zalihe supe (koja ima vrednost 1) su neograničene, tako da *Kamion za supu* nikada ne može ostati bez artikala i svaki kuvar može više puta uzeti supu.



Kamion za supu može biti dobra lokacija da na nju pošaljete svoje kuvare veće nosivosti, jer je to jedina lokacija sa neograničenim brojem artikala. Iako supa nije baš kvalitetna, može biti korisna za ispunjavanje izazova, jer vam omogućava da njome zamenite potrebne sastojke.

Primer:

Žuti gušter bira ukusnu čorbu i pečurke (sastojak), koje su prethodno premeštene na *Kamion za supu*.



Ljubičasti vepar uzima tri supe i na taj način u potpunosti ispunjava svoj kapacitet nosivosti.

PONOĆNI TRGOVAC

Ponoćni trgovac trguje sastojcima, začinima i glasinama kao i drugi prodavci, ali nećete znati šta nudi dok ne odete kod njega!

Nemojte dodavati artikle na ovu lokaciju na početku runde. Kada stignete do ove lokacije, prvo izvucite artikle iz vrećice i popunite sva mesta, čak i ako nijedan kuvar nije posetio ovu lokaciju. Kuvare zatim biraju artikle, kao i obično.



Slanje kuvara kod Ponoćnog trgovca zapravo je kockanje. Ne znate koji artikli će biti dostupni dok ne dođe vreme za biranje!

5. KORAK: KRAJ RUNDE

Nakon što rešite *Kuvarsku akademiju*, sledite ove korake da biste završili rundu:

- 1 Vratite karte lokacija:**
Svaki igrač vraća sve svoje karte lokacija u ruku.



- 3 Pripremite obroke:**
U 3. i 6. rundi (kraj prvog i drugog dana) serviraćete obroke za izazove! (pogledajte odeljak **Obroci za izazove**, na strani 14). U 7. rundi (poslednji dan) dolazi kritičar, pa će svaki restoran pripremiti poslednji obrok (pogledajte odeljak **Obrok za kritičara**, na strani 16).



- 4 Pomerite marker runde:**
Pomerite marker runde za jedno polje unapred.



- 2 Odlazak pomoćnog kuvara:**
Uklonite iz igre karte i tokene svih pomoćnih kuvara koji su korišćeni u toj rundi.



Primer:

Crveni miš i plavi vepar sa nestrpljenjem čekaju da vide koji će se artikli otkriti kod Ponoćnog trgovca.



Danas je nagrada vredna rizika - miš prvi bira i uzima odličan artikal, ali i vepar je zadovoljan izborom koji je njemu preostao.

KUVARSKA AKADEMIJA

Svetski poznata *Kuvarska akademija* Bistro zaliva predstavlja mesto gde se stvaraju kulinariski majstori. U njoj možete angažovati pomoćne kuvare, ali i dobiti drugu priliku da uzmete ostatke sastojaka i začina pre nego što se premeste na *Kamion* za supu. Odlazak na ovu lokaciju je avantura, jer tokom faze planiranja ne možete znati šta će se sve nuditi na *Kuvarskoj akademiji*.

Pomoćni kuvar se računa kao jedan artikal. Ukoliko ga uzmete, postavite kartu pomoćnog kuvara pored svoje kuhinje i stavite odgovarajući token na nju. Morate ga iskoristiti kao dodatnog kuvara u sledećoj rundi. U poslednjoj rundi, *Kuvarska akademija* nudi specijalni token univerzalnog začina za 7. rundu umesto pomoćnog kuvara (poklon za kraj igre pošto nema sledeće runde).

Uvek je korisno imati dodatnog kuvara! Što se tiče ostataka, većina artikala visokog kvaliteta obično će se razgrabiti pre nego što stignu u *Kuvarsku akademiju*, ali ako postoje lokacije koje nije posetio nijedan kuvar u toj rundi, izbor bi mogao biti dobar.



Primer:

Prvi bira crveni miš, koji uočava potencijal pomoćnog kuvara Ming, i dodaje nju u svoju kuhinju. Ljubičasti miš, tužan što je propustio priliku da dobije pomoć u kuhinji, zadovoljava se ribom vrednosti 5, koja je premeštena na *Kuvarsku akademiju* sa druge lokacije.

OBROCI ZA IZAZOVE

Vreme je da pokažete svoje kulinarske specijalitete Bistro zalivu, tako što ćete servirati svoje vrhunske obroke za izazove povodom Nedelje restorana. Tokom izazova bodovanje na kraju prvog i drugog dana (nakon 3. i 6. runde), svaki igrač može servirati do tri obroka, kako bi ispunio izazove otkrivene u poslednje tri runde. Svi igrači mogu ispuniti sve izazove i ne utiču jedni na druge, niti se takmiče.

Nakon izazova, svaki igrač koji je iznad trenutnog ograničenja za hlađenje u svom skladištu mora izabrati artikle koje će zadržati za sledeću rundu.

Kada premestite marker runde na polje obroka za izazove, sledite ove korake:

- 1 **PRIPREMA OBROKA ZA IZAZOVE**
- 2 **SERVIRANJE OBROKA**
- 3 **ČIŠĆENJE**
- 4 **FRIŽIDER**



1 PRIPREMA OBROKA ZA IZAZOVE

Možete pripremiti po jedan obrok za svaku od tri karte izazova okrenute licem nagore, koristeći svoja tri tanjira za izazove. Igrači pripremaju obroke istovremeno, javno ili skriveno iza svojih zastora, i serviraju ih kada svi budu spremni.



Svaki obrok koji odlučite da servirate mora da sadrži najmanje jedan sastojak koji odgovara uslovu na karti. Ukoliko nemate potreban sastojak, ili ne želite da ga iskoristite, možete ga zameniti jednom supom. Supom možete zameniti više različitih sastojaka, ali ne možete da pripremite obrok koji se sastoji samo od supe - morate imati najmanje jedan potreban sastojak. Otmeno ime neće zavarati goste ako im servirate samo supu!

Sve dok je gore navedeni uslov ispunjen, možete uključiti bilo koju količinu potrebnog sastojka u svoj obrok, kao i bilo koju količinu supe. Ubacite gomilu mesa u obrok za izazov *Pikantna lazanja* i dodajte činiju (ili dve) supe da popunite tanjir!

2 SERVIRANJE OBROKA

Kada svi igrači završe sa pripremanjem obroka za izazov, istovremeno otkrivajte svoje tanjire. Obroke servirate redom i odmah dobijate zvezdice za njih.

3 ČIŠĆENJE

Nakon bodovanja, vratite svu iskorišćenu supu i čorbu u njihove zalihe. Sastojci i začini servirani u obrocima za izazove vraćaju se u vrećicu, a igrači uzimaju svoje tanjire za izazove.

Ukoliko je ovo kraj prvog dana, stavite token *Na čekanju* na polje 6. runde na tabli *Kej*.

Čeda priprema obrok za izazov *Topljeni užitek* koristeći...

začinjeni hleb vrednosti 2, začinjenu ribu vrednosti 7 i čorbu da poveća kvalitet obroka i da ispuni uslov umesto sira koji mu nedostaje.

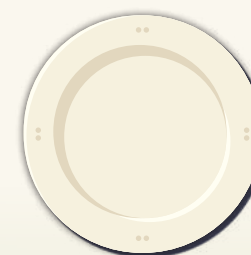


$$(2 \times 2) + (2 \times 7) + 3 = 21$$



Kvalitet ovog obroka je 21 i Čeda dobija četiri zvezdice.

Čeda nije imao dovoljno sastojaka da pripremi obrok za izazov *Vino i hrana* (ili je želeo da ih sačuva za kritičara).



Za izazov *Ukusno predjelo* Čeda priprema obrok koristeći...

šargarepu vrednosti 6, šargarepu vrednosti 2, pečurke vrednosti 3 i supu. Supa je povećala kvalitet obroka tako da će on doneti dve zvezdice, ali nije bila neophodna da zameni sastojak koji nedostaje.



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



Kvalitet ovog obroka je 12 i Čeda dobija dve zvezdice.

4 FRIŽIDER

Nakon čišćenja, proverite da li imate ostataka sastojaka i začina u svom skladištu koji premašuju kapacitet frižidera.

Na kraju prvog dana vaš mali frižider može da primi samo pet artikala. Do kraja drugog dana nabavićete profesionalni frižider, tako da ćete moći da zadržite deset artikala kako biste bili spremni za 7. rundu. Ova ograničenja su prikazana na tabli *Kej*. Bilo koji višak tokena vraćate u vrećicu.

Samo sastojci i začini čuvaju se u frižideru. Supa ne mora da se hladi, tako da možete zadržati bilo koju količinu supe bez uticaja na to koliko drugih artikala zadržavate. Glasine nikada ne utiču na kapacitet frižidera.



Primer:

Na kraju prvog dana vreme je da smanjite broj sastojaka i začina, tako da oni mogu da vam stanu u frižider.



Milica ne može da zadrži sve! Ona voli sir (a i kritičar ga ceni), pa će zadržati dva sira i još tri vredna artikla. Milica vraća preostalo meso, šargarepu i ribu nazad u vrećicu.

Supa se krčka u kuhinji preko noći, tako da se ona ne računa za kapacitet frižidera, a njena količina ostaje nepoznata drugim igračima.



TOKENI ZVEZDICA

Svaki restoran želi da dobija odlične ocene i zvezdice. Sve zvezdice koje ste sakupili moraju da budu javne - na kraju krajeva, one označavaju teško stečenu reputaciju vašeg restorana! Ukoliko je neophodno da razmenite tokene zvezdica različitih vrednosti sa zalihama, možete to učiniti u svakom trenutku.

Kvalitet obroka za izazove	Broj zvezdica koji dobijate za svaki obrok za izazove
0-5	Nedovoljno dobar da ga servirate!
6-11	Dobijate ★
12-20	Dobijate ★ ★
21+	Dobijate ★ ★ ★ ★



Obrok mora da ima najmanje kvalitet 6 da biste mogli da ga servirate!

DODAVANJE ZAČINA

Zapamtite da začine možete dodati odgovarajućim sastojcima, kako biste udvostručili njihovu vrednost i povećali kvalitet svog obroka. Svaki začin udvostručuje vrednost samo jednog sastojka kojem je dodat, a svaki sastojak može biti začinen samo jednim začinom.

Primer:

Dodavanje začina mesu vrednosti 6 udvostručuje njegovu vrednost, što doprinosi kvalitetu obroka.



TOKEN NA ČEKANJU

Prilikom pripreme poslednjeg obroka svakog dana moraćete da budete kreativni. Izazov koji se poslednji otkrije pre bodovanja dobija token *Na čekanju*, koji prekriva krajnji desni uslov. Imaćete manje sastojaka neophodnih da ispunite uslov, ali možda će vam trebati više njih da biste dobili zvezdice. I za ovaj obrok dodeljuju se zvezdice, isto kao i za ostale obroke za izazove.

OBROK ZA KRITIČARA

Slavni kritičar stići će svakog trenutka - vreme je da ga zapanjite svojom kulinarskom veštinom. Na kraju 7. runde svaki igrač mora da servira i boduje svoj poslednji obrok. Posle toga, igra se odmah završava, a pobednik je igrač koji ima najviše zvezdica!

Za finalno bodovanje sledite ove korake:

- 1 **PRIPREMA OBROKA ZA KRITIČARA**
- 2 **NAJVIŠE SUPE**
- 3 **SVIH SEDAM JELA**
- 4 **NAJBOLJE JELO**
- 5 **BODOVANJE GLASINA**
- 6 **BONUS BODOVANJE**
- 7 **FINALNO BODOVANJE**



SPECIJALNA PRAVILA KARATA KRITIČARA

Karta kritičara može da promeni određena pravila o tome koliko, ili koju vrstu artikala možete dodati svakom jelu. Imajte to na umu kada sakupljate sastojke i pripremate svoj obrok!



NEREŠEN REZULTAT

U slučaju nerešenog rezultata prilikom određivanja koji igrač dobija zvezdice, svi izjednačeni igrači dobijaju pun iznos zvezdica.

PRIPREMA OBROKA ZA KRITIČARA

1 PRIPREMA OBROKA ZA KRITIČARA

Kritičar posećuje sve restorane iste večeri! Uzeće samo jedan zalogaj od svakog jela, tako da mu morate servirati samo najbolje! Za svako jelo možete da izaberete samo jedan sastojak i možete mu dodati samo jedan začini, postavljajući ih na odgovarajuće mesto na svom Tanjiru za kritičara. Ne možete da servirate samo začini, niti možete da zamenite neki sastojak supom. Kritičara ne zanimaju vaši potaži, bujoni, pa čak ni čorbe!

Kritičaru jela moraju biti servirana redosledom označenim na Tanjiru za kritičara.

Kada svi igrači pripreme svoje obroke, istovremeno otkrivaju svoje Tanjire za kritičara.



Primer:

Čeda je iskoristio najbolje sastojke iz svoje ostave za svako jelo. Začin za ribu je dodao jelu sa ribom, a univerzalni začini je dodao jelu sa pečurkama, gde će imati najveći efekat.

2 NAJVIŠE SUPE

Igrač koji ima najveću ukupnu vrednost supe i čorbe dobija jednu zvezdicu. U slučaju nerešenog rezultata, svi izjednačeni igrači dobijaju pun iznos zvezdica.





**NAJVIŠE
SUPE**

2



**SVIH
SEDAM JELA**

3



**NAJBOLJE
JELO**

4



**BODOVANJE
GLASINA**

5



**BONUS
BODOVANJE**

6



**FINALNO
BODOVANJE**

7

3 SVIH SEDAM JELA

Svaki igrač koji ima bar jedan sastojak za svako od sedam jela dobija jednu zvezdicu. Čestitamo vam što ste uspeli da servirate obrok od sedam jela!

4 NAJBOLJE JELO

Uporedite svako od sedam jela. Za svako jelo, igrač koji ima najveći kvalitet dobija jednu zvezdicu.

Primer:

U igri za dva igrača Čeda i Milica upoređuju svoje obroke za kritičara, koji im omogućava da u svom obroku imaju jedno jelo koje će imati do četiri ista sastojka.



Čeda dobija po jednu zvezdicu za jela sa hlebom, šargarepom, ribom i pečurkama. On je izabrao da Kravi servira obimno jelo sa hlebom, što mu je pomoglo da ima najbolje jelo jer oboje imaju najvredniji sastojak iste vrednosti.

Milica dobija po jednu zvezdicu za jelo sa sirom i vinom.

Pošto su igrači izjednačeni za obrok sa mesom (imaju sastojak iste vrednosti), oboje dobijaju po jednu zvezdicu za to jelo.

5 BODOVANJE GLASINA

Okrenite sve karte glasina. Glasine koje donose zvezdice odmah se boduju. Zapamtite, ukoliko je nerešeno, svi izjednačeni igrači se nagrađuju. Glasine *Ljubitelj* (sa crvenim gornjim delom) utiču samo na bodovanje obroka za kritičara i primenjuju se kasnije, tokom finalnog bodovanja. Pojašnjenja efekata određenih glasina nalaze se na strani 24.



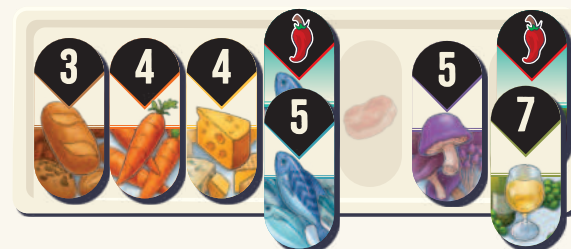
A



B



C



Primer:

A Milica ocenjuje svoj obrok za kritičara u odnosu na svaku glasinu. Dobija tri zvezdice za glasinu Mekano, pošto ima hleb vrednosti 3 i vino vrednosti 7, što ukupno čini traženu vrednost 10.

B Milica dobija dodatnih pet zvezdica za glasinu Noćna ptica, pošto svako jelo koje je servirala ima vrednost sastojka jednaku prethodnom jelu, ili veću od nje.

C Milica će dobiti i dve zvezdice za glasinu Začinoljubac, ako nijedan drugi igrač ne servira tri, ili više od tri začina u obroku za kritičara.

OBROK ZA KRITIČARA (NASTAVAK)

6 BONUS BODOVANJE

Ukoliko bilo koja karta (kritičar, ugostitelj, itd.) ima na sebi simbol Bonus, sada dobijate broj zvezdica prikazan na njoj.



7 FINALNO BODOVANJE

Svaki igrač okreće svoju tablu kuhinje na stranu sa bodovanjem. Koristeći token kuvara miša kao marker, izračunajte kvalitet svakog jela, počevši od krajnjeg levog sastojka, pa nadesno. Ne zaboravite da primenite sve efekte začina, kritičara i glasila *Ljubitelj*.

Ukoliko ste prešli polje 70, uzmite 10 zvezdica i nastavite ponovo od vrha skale bodovanja.

Uzmite onoliko zvezdica koliko je naznačeno na kraju reda u kom se nalazi vaš marker bodovanja.



KRAJ IGRE

Kada svi završe bodovanje svog obroka za kritičara, igra se završava. Pobjednik je igrač koji ima najviše zvezdica!

U slučaju nerešenog rezultata, pobjednik je onaj od izjednačenih igrača koji je stigao dalje na skali bodovanja. Ukoliko je i dalje nerešeno, pobjednik je igrač koji se među njima nalazi ispred na stazi prioriteta.

Čestitamo!

Dokazali ste da imate najbolji restoran u Bistro zalivu. Ispred vašeg restorana uvek će biti red, i bića svih oblika i veličina pričaće, tokom godina koje dolaze, priče o vašim ukusnim jelima.



Primer:



Milica boduje svoj obrok za kritičara, i tom prilikom uzima u obzir da joj Tupaja omogućava da utrostruči (umesto da duplira) vrednost sastojka za svaki začim.



Takođe, Milica duplira kvalitet jela sa vinom zbog glasilne Ljubitelj vina. Ona nije znala za ovu glasilnu, ali bez obzira na to boduje sve glasilne!



Ukupan kvalitet njenog obroka iznosi 76, što znači da je Milica prešla polje 70 na skali bodovanja, tako da uzima 10 zvezdica. Zatim vraća svoj marker u prvi red, na polje 6 što joj donosi još jednu zvezdicu.

FINALNO BODOVANJE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
108	109	110	111	112	113	114	115	116	117
118	119	120	121	122	123	124	125	126	127
128	129	130	131	132	133	134	135	136	137
138	139	140	141	142	143	144	145	146	147
148	149	150	151	152	153	154	155	156	157
158	159	160	161	162	163	164	165	166	167
168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187
188	189	190	191	192	193	194	195	196	197
198	199	200	201	202	203	204	205	206	207
208	209	210	211	212	213	214	215	216	217
218	219	220	221	222	223	224	225	226	227
228	229	230	231	232	233	234	235	236	237
238	239	240	241	242	243	244	245	246	247
248	249	250	251	252	253	254	255	256	257
258	259	260	261	262	263	264	265	266	267
268	269	270	271	272	273	274	275	276	277
278	279	280	281	282	283	284	285	286	287
288	289	290	291	292	293	294	295	296	297
298	299	300	301	302	303	304	305	306	307
308	309	310	311	312	313	314	315	316	317
318	319	320	321	322	323	324	325	326	327
328	329	330	331	332	333	334	335	336	337
338	339	340	341	342	343	344	345	346	347
348	349	350	351	352	353	354	355	356	357
358	359	360	361	362	363	364	365	366	367
368	369	370	371	372	373	374	375	376	377
378	379	380	381	382	383	384	385	386	387
388	389	390	391	392	393	394	395	396	397
398	399	400	401	402	403	404	405	406	407
408	409	410	411	412	413	414	415	416	417
418	419	420	421	422	423	424	425	426	427
428	429	430	431	432	433	434	435	436	437
438	439	440	441	442	443	444	445	446	447
448	449	450	451	452	453	454	455	456	457
458	459	460	461	462	463	464	465	466	467
468	469	470	471	472	473	474	475	476	477
478	479	480	481	482	483	484	485	486	487
488	489	490	491	492	493	494	495	496	497
498	499	500	501	502	503	504	505	506	507
508	509	510	511	512	513	514	515	516	517
518	519	520	521	522	523	524	525	526	527
528	529	530	531	532	533	534	535	536	537
538	539	540	541	542	543	544	545	546	547
548	549	550	551	552	553	554	555	556	557
558	559	560	561	562	563	564	565	566	567
568	569	570	571	572	573	574	575	576	577
578	579	580	581	582	583	584	585	586	587
588	589	590	591	592	593	594	595	596	597
598	599	600	601	602	603	604	605	606	607
608	609	610	611	612	613	614	615	616	617
618	619	620	621	622	623	624	625	626	627
628	629	630	631	632	633	634	635	636	637
638	639	640	641	642	643	644	645	646	647
648	649	650	651	652	653	654	655	656	657
658	659	660	661	662	663	664	665	666	667
668	669	670	671	672	673	674	675	676	677
678	679	680	681	682	683	684	685	686	687
688	689	690	691	692	693	694	695	696	697
698	699	700	701	702	703	704	705	706	707
708	709	710	711	712	713	714	715	716	717
718	719	720	721	722	723	724	725	726	727
728	729	730	731	732	733	734	735	736	737
738	739	740	741	742	743	744	745	746	747
748	749	750	751	752	753	754	755	756	757
758	759	760	761	762	763	764	765	766	767
768	769	770	771	772	773	774	775	776	777
778	779	780	781	782	783	784	785	786	787
788	789	790	791	792	793	794	795	796	797
798	799	800	801	802	803	804	805	806	807
808	809	810	811	812	813	814	815	816	817
818	819	820	821	822	823	824	825	826	827
828	829	830	831	832	833	834	835	836	837
838	839	840	841	842	843	844	845	846	847
848	849	850	851	852	853	854	855	856	857
858	859	860	861	862	863	864	865	866	867
868	869	870	871	872	873	874	875	876	877
878	879	880	881	882	883	884	885	886	887
888	889	890	891	892	893	894	895	896	897
898	899	900	901	902	903	904	905	906	907
908	909	910	911	912	913	914	915	916	917
918	919	920	921	922	923	924	925	926	927
928	929	930	931	932	933	934	935	936	937
938	939	940	941	942	943	944	945	946	947
948	949	950	951	952	953	954	955	956	957
958	959	960	961	962	963	964	965	966	967
968	969	970	971	972	973	974	975	976	977
978	979	980	981	982	983	984	985	986	987
988	989	990	991	992	993	994	995	996	997
998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007
1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017
1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027
1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037
1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047
1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057
1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067
1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077
1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087
1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097
1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107
1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117
1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127
1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137
1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147
1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157
1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167
1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177
1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187
1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197

UGOSTITELJI (OPCIONO)

Ugostitelji su ujedno i glavni kuvari koji svakom jelu daju svoj poseban i prepoznatljiv pečat.

Ugostitelji svakom igraču pružaju specijalnu sposobnost koju mogu da koriste u igri.

POSTAVKA

Ugostitelji: Podelite svakom igraču po dve karte ugostitelja. Svaki igrač bira jednu koju će da zadrži, a drugu vraća u kutiju. Kartu koju je zadržao postavlja licem nagore, pored svoje kuhinje.

BONUS BODOVANJE

Na kraju igre dobijate zvezdice označene na vrhu svoje karte ugostitelja. Pojašnjenja specijalnih sposobnosti ugostitelja nalaze se na strani 24.

Simbol bonus bodovanja

Ime

Sposobnost



SOLO VARIJANTA

MekDogald, lanac restorana brze hrane, došao je u Bistro zaliv i cilj mu je da preotme sve vaše mušterije! Čak su i neke poznate kuvare ubedili da rade za njih. Moraćete da nabavite odlične sastojke, napravite fantastična jela i impresionirate slavnog kritičara, ako želite da dobijete više zvezdica i pobedite!

POSTAVKA POSTAVKA IGRE

Postavite igru kao što biste je postavili za dva igrača. Pored toga, pronađite odgovarajuću kartu *Kritičarev izbor* za kritičara kojeg ste otkrili, i stavite je pored njega.

Dajte MekDogaldu onoliko zvezdica koliko je prikazano na karti *Kritičarev izbor*, a zatim je okrenite na stranu sa sastojcima.

Karta kritičara



Karta Kritičarev izbor

POSTAVKA IGRAČA

Postavka igrača je ista kao u igri za više igrača, sem što nećete koristiti karte lokacija i zastor restorana.

Pratite ove dodatne korake za MekDogalda:

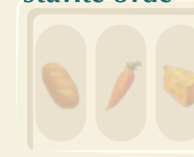
- 1 Postavite tablu MekDogaldove kuhinje nadohvat ruke, tako da se vidi strana sa kuhinjom. Postavite tri figure kuvara i Tanjir za kritičara, boje koju vi ne koristite, na MekDogaldovu tablu kuhinje.
- 2 Zasebno promešajte špilove menadžera, miša, guštera i vepra i postavite ih licem nadole, tim redosledom, pored table za igru.
- 3 Postavite kuvarsku kapu u MekDogaldovoj boji tako da se nalazi na čelu staze prioriteta.



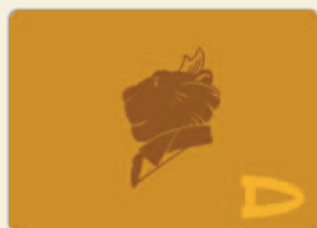
Glasine stavite ovde



Tanjir za kritičara stavite ovde



Mesto za MekDogaldovog pomoćnog kuvara



Špil MekDogaldovog menadžera



Špil MekDogaldovog miša



Špil MekDogaldovog guštera



Špil MekDogaldovog vepra

PREGLED IGRE

CILJ IGRE

Da biste pobedili, vaš restoran mora da dobije više zvezdica od MekDogalda. Dok vi pratite korake kao i u igri za više igrača, MekDogald igra po svojim pravilima.

TOK IGRE

Pratite iste korake kao u igri za više igrača, sa sledećim razlikama:

2. KORAK: PLANIRANJE

U svakom krugu, postavite svoje kuvare direktno na željene lokacije (umesto da koristite karte lokacija).

3. KORAK: TRČANJE

Pošaljite MekDogaldove kuvare na njihove lokacije, poštujući ova pravila:

- 1 Otkrijte kartu sa vrha špila menadžera i pratite uputstva.
- 2 Ukoliko je MekDogaldov miš i dalje u kuhinji, otkrijte kartu sa vrha njegovog špila i pratite uputstva.
- 3 Ukoliko je MekDogaldov gušter i dalje u kuhinji, otkrijte kartu sa vrha njegovog špila i pratite uputstva.
- 4 Ukoliko je MekDogaldov vepar i dalje u kuhinji, otkrijte kartu sa vrha njegovog špila i pratite uputstva.
- 5 Ukoliko MekDogald u ovoj rundi ima pomoćnog kuvara koji je i dalje u kuhinji, otkrijte kartu sa vrha špila koji odgovara njegovoj nosivosti i pratite uputstva.



Primer:

MekDogaldov miš treba da poseti lokaciju sa sastojkom vrednosti 7. Sastojci vrednosti 7 nalaze se u Vrh piljarnici i kod Pustinskog prodavca. Strelica u donjem delu karte usmerava miša na prvu lokaciju koja ispunjava taj uslov, počevši od Kuvarske akademije pa nalevo, što je u ovom slučaju Pustinski prodavac.



Primer:

MekDogaldov vepar treba da poseti lokaciju sa najvećom ukupnom vrednošću sastojaka, a to je Pustinski prodavac, ali na toj lokaciji se već nalazi MekDogaldov miš. Umesto toga, vepar posećuje lokaciju sa sledećom najvećom ukupnom vrednošću sastojaka, na kojoj se ne nalazi MekDogaldov kuvar, a to je Vrh piljarnica.

POSTAVLJANJE MEKDOGALDOVIH KUVARA

Ukoliko karta pošalje kuvara na lokaciju na kojoj se već nalazi drugi MekDogaldov kuvar (ili MekDogaldov pomoćni kuvar), zanemarite tu lokaciju i pređite na sledeću koja ispunjava uslove sa karte, i na kojoj se ne nalazi MekDogaldov kuvar.

Ukoliko ne postoji nijedna lokacija koja ispunjava uslove sa karte, ili postoji više njih koje ih podjednako ispunjavaju, koristite strelicu na dnu karte da odredite na koju lokaciju da postavite MekDogaldovog kuvara. Strelice pokazuju redosled lokacija koje treba razmotriti, počevši ili od Kamiona za supu, ili od Kuvarske akademije, i nastavljajući desno ili levo. Zatim pratite pravila za postavljanje MekDogaldovih kuvara.

4. KORAK: KUPOVINA

Rešite svaku lokaciju počevši sleva na desno, kao i u varijanti za više igrača. Za svakog MekDogaldovog kuvara (uključujući i svakog pomoćnog kuvara kojeg kontroliše MekDogald), pogledajte red karte *Kritičarev izbor* koji se odnosi na tekući dan. Izaberite dostupni artikal koji ispunjava krajnji levi uslov u tom redu.

Ukoliko postoji više artikala koji ispunjavaju taj uslov, koristite listu na dnu karte *Kritičarev izbor* i uzmite artikal koji je prvi naveden, gledajući sleva nadesno.



MekDogald ignoriše sve kritičareve promene pravila kada bira artikle za Tanjir za kritičara.

5. KORAK: KRAJ RUNDE

Pored uobičajenih koraka, odbacite sve izvučene karte menadžera, miša, guštera i vepira.

Primer:

MekDogaldov gušter je prvog dana sam na lokaciji Pustinjiski prodavac i bira artikle.



A Karta Kritičarev izbor određuje da prvog dana prvi artikal koji gušter treba da uzme, mora da bude glasina.

Kao drugi artikal, pošto više nema glasina na ovoj lokaciji, gušter gleda uslove sleva nadesno tražeći koji sledeći artikal da uzme.

B Nijedan od sastojaka nije uslov za izazov, niti ima pomoćnog kuvara, začina i sastojka vrednosti 7.

C I šargarepe i hleb imaju vrednost 6, tako da spisak na dnu karte određuje da gušter treba da uzme hleb, jer se on nalazi prvi na spisku.

SASTOJCI I ZAČINI

MekDogald postavlja sastojak najveće vrednosti svake vrste na odgovarajuće mesto na Tanjiru za kritičara, čuvajući sastojke niže vrednosti sa strane. Ukoliko uzme sastojak vrednosti koja je veća od vrednosti sastojka iste vrste koji se trenutno nalazi na Tanjiru za kritičara, zamenite sastojak niže vrednosti novim sastojkom, i stavite ga sa strane. Začin koji ste uzeli dodajete odgovarajućem sastojku, ukoliko već nije začinja.

Univerzalni začin

Univerzalni začin se čuva zasebno i dodaje se jelu prilikom pripreme obroka za kritičara.



Sastojci za izazov

Sastojci za izazov su sastojci koji se nalaze na kartama izazova. Kada MekDogald bira sastojak ili začin (ne i univerzalni začin) koji odgovara sastojku za izazov, stavite zvezdicu iznad prvog sastojka na kartama izazova koji još nema zvezdicu. Svaki sastojak na kartama može imati samo jednu zvezdicu iznad sebe, ali svaki različit primerak tog sastojka može imati zvezdicu.



Primer:

Sastojci za izazov

Artikal za Tanjir za kritičara

Kada MekDogald bira artikal koji treba da odgovara ovom simbolu, uzmite sastojak ili začin koji će najviše doprineti kvalitetu MekDogaldovog obroka za kritičara.



SUPA

MekDogald vraća svu supu i čorbu u zalihe. Nema supe kod MekDogalda!



GLASINE

MekDogald odmah dobija zvezdice za svaku glasinu koju uzme, u zavisnosti od toga koji je dan:



Prvi dan



Drugi dan



Treći dan

Nijednu

Čuvajte glasine na MekDogaldovoj kuhinjskoj tabli. Džoker glasine stavite na krajnje levo, prazno polje. MekDogald ne može da uzme drugu glasinu istog tipa. MekDogald zanemaruje karte glasina kada bira tokene glasina.

POMOĆNI KUVARI

Svi pomoćni kuvari koje odabere MekDogald koriste se u sledećoj rundi, baš kao i kada igra bilo koji drugi igrač. Stavite kartu pomoćnog kuvara i token desno od špila karata vepira, za sledeću rundu. Ne zaboravite da aktivirate njihove sposobnosti za MekDogalda, ukoliko je moguće.



OBROCI ZA IZAZOVE

MekDogald uzima zvezdice postavljene iznad karata izazova. MekDogald ne služi obroke.

FRIŽIDER

MekDogald ne mora da odbacuje artikle zbog malog kapaciteta frižidera. Ako ičega MekDogald ima dovoljno, ima mesta u frižideru - u njemu se nalaze smrznuti krompiriči stariji od vas!

OBROK ZA KRITIČARA

PRIPREMA OBROKA ZA KRITIČARA

MekDogaldov Tanjir za kritičara trebalo bi da se sastoji od najvrednijih sastojaka svake vrste koje je sakupio, sa odgovarajućim začinima, ako ih ima. Ukoliko MekDogald ima univerzalni začin, on se dodaje nezačinjenom sastojku najveće vrednosti. Ukoliko više sastojaka ima istu vrednost, koristite listu na dnu karte *Kritičarev izbor*.



MekDogald ignoriše sve kritičareve promene pravila kada priprema obrok za kritičara.

NAJVIŠE SUPE

Izvucite jedan artikal iz vrećice. Vrednost ovog artikla (nula ukoliko je začin, univerzalni začin ili glasina) predstavlja ukupnu vrednost MekDogaldovih supa. Uporedite tu vrednost sa vrednošću svojih supa da biste odredili ko ima najviše supe.

SVIH SEDAM JELA

MekDogald takođe dobija zvezdicu ukoliko je servirao svih sedam jela.

NAJBOLJE JELO

MekDogald dobija zvezdicu ukoliko njegovo jelo ima veći kvalitet od vašeg (u slučaju da je nerešeno, oboje dobijate po zvezdicu).

Čeda dobija zvezdicu za **jelo sa hlebom**, pošto Kengur pretvara vrednost njegovog hleba iz 6 u 9.



Za **jelo sa šargarepom** Čeda ponovo dobija zvezdicu, jer je njegova šargarepa vrednija od MekDogaldove, a MekDogald ignoriše Kengurovu sposobnost.



BODOVANJE GLASINA

MekDogald dobija zvezdice za tri glasine, bez obzira na to da li je pokupio odgovarajući token glasine ili ne.

Da biste lakše saznali koliko koja karta glasine donosi zvezdica MekDogaldu, pogledajte tačke u donjem desnom uglu karte. Svaka tačka je jedna zvezdica.



Zvezdice	Glasine
Nijedna	Hibernacija, Ljubitelj hleba, Ljubitelj mesa, Ljubitelj pečuraka, Ljubitelj ribe, Ljubitelj sira, Ljubitelj šargarepe, Ljubitelj vina, Mekano, Začinoljubac, Psihodelični ukus, Vrhunski kvalitet.
★	Čudan ukus, Jednostavno jelo, Moča, Radio Mileva, Suptilni ukusi, Veliki sir, Vinski podrum, Za poneti.
★★	Izbirljiv, Kratkovidost, Nebalansiran obrok, Noćna ptica, Nesofisticirano, Ostaci hrane, Raznovrsne porcije, Somelijer.

FINALNO BODOVANJE

Izračunajte kvalitet MekDogaldovog obroka za kritičara.



MekDogald ne primenjuje nikakva pravila kritičara na finalno bodovanje; međutim, sve glasine Ljubitelj u igri se primenjuju na odgovarajuća jela.

KRAJ IGRE

Ukoliko imate više zvezdica od MekDogalda, čestitamo! Porazili ste korporaciju koja je pokušala da spusti standard obroka u Bistro zalivu. Zašto ne biste pojeli hamburger, da proslavite?

Ukoliko nemate više zvezdica od MekDogalda, vaša reputacija je uništena! Zašto ne odete na hamburger da se utešite? Ako ne možete da ih pobedite...



POJAŠNENJA

Sledeći odeljci pružaju pojašnjenja efekata i sposobnosti pojedinih karata kritičara, glasina, pomoćnih kuvara i ugostitelja. Ova pojašnjenja ne pokrivaju sve karte.

KRITIČARI

KRITIČAR	POJAŠNENJE
Kapibara	Morate servirati obrok za izazov da biste dobili bonus zvezdicu od ovog kritičara.
Krava	Možete dodati začim svakom od ovih sastojaka.
Veliki ljiljak	Vrednost dodatog vina dodaje se kvalitetu tog jela.
Džerboa	Uklonite tokene glasina iz vaše kuhinje i koristite ih kao univerzalni začim. I dalje se računaju kao glasine koje znate.
Kengur	Ovo pravilo se odnosi samo na sastojke sa odštampanom vrednošću 6. Na primer, začinjeno sastojak vrednosti 3 ima kvalitet 6, ali Kengur ne utiče na njega. Sastojak vrednosti 6 postaje sastojak vrednosti 9, a ako je začinjen, ima kvalitet 18.
Miš	Možete dodati začim svakom siru.
Zec	Pravilo ovog kritičara može imati sinergijsku snagu sa efektima drugih karata. Na primer, ako se začinjena šargarepa vrednosti 5 servira Zecu dok je glasina <i>Ljubitelj šargarepe</i> u igri, ta šargarepa ima ukupan kvalitet 40.

POMOĆNI KUVARI

Ukoliko vam sposobnost omogućava da izvučete artikal iz vrećice, pa izvučete glasinu koju već znate, izvucite još jedan artikal, a glasinu vratite u vrećicu.

Opšta napomena: Ukoliko bi sposobnost prouzrokovala da dva, ili više od dva pomoćna kuvara treba da uzmu ili dobiju artikle u isto vreme, nosivost određuje redosled kojim će uzimati. Ukoliko imaju istu nosivost, redosled određuje staza prioriteta.

POMOĆNI KUVAR	POJAŠNENJE
Kerol	Ukoliko se zbog Kerol pomerite unazad na stazi prioriteta, dobijate jednu zvezdicu.
Njutn	U solo verziji, MekDogald ne uzima supu koju obezbeđuje Njutn.
Oto	Otova sposobnost nagrađuje svakog igrača koji ima kuvara nosivosti 2 na ovoj lokaciji.
Peni	Peni ne mora da bude na lokaciji <i>Kamion za supu</i> da biste koristili njenu sposobnost.

POJAŠNENJA nastavak na sledećoj strani

AUTORI: Alex Cutler, Peter C. Hayward

ILUSTRATOR: Sandara Tang

RAZVOJ IGRE: Christian Strain, Peter Vaughan

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

GRAFIČKI DIZAJN: Christian Strain, Duane Nichols

DODATNI GRAFIČKI DIZAJN: Stephanie Gustafsson, Stephen Lambert, Sandara Tang

3D MODELI: Erick Tosco

LEKTURA, PRELOM: Jason Harris

LEKTURA: Brad Brooks, Jeff Fraser, Christian Strain, Peter Vaughan

PRIČA: Alex Cutler, Sandara Tang

SOLO VARIJANTA: Peter C. Hayward, Christian Strain

ODNOSI SA JAVNOŠĆU: Rozie Powell

KORISNIČKI SERVIS: Judy Neff

TEST-IGRAČI: 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

PROTOTIPI: Print and Play, Longpack

POSEBNO ZAHVALJUJEMO: Backerkit, Banzinator, Before You Play, Board Game Co, Board Game Garden, Board Game Tutorials, Cardboard Alchemy Discord, Casual Game Revolution, Cozy Board Games, Dani Standring, 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

Prvo srpsko izdanje © Mipl 2025.
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs



POJAŠNENJA (NASTAVAK)

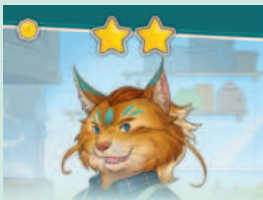
GLASINE

Opšta napomena: Glasine nikada ne utiču na obroke za izazove, već samo na obrok za kritičara.

GLASINA	POJAŠNENJE
Ljubitelj hleba Ljubitelj šargarepe Ljubitelj sira Ljubitelj ribe Ljubitelj mesa Ljubitelj pečuraka Ljubitelj vina	Ove glasine utiču samo na finalno bodovanje. Ukoliko vam kritičar omogućava da servirate više sastojaka u jednom jelu, ova glasina duplira vrednost svakog sastojka. Duplira se ukupni kvalitet jela (nakon što dodate začin).
Vrhunski kvalitet	Najmanje jedan pojedinačni sastojak u svakom jelu mora imati odštampanu vrednost 5, ili veću od 5.
Hibernacija	Ukoliko niste servirali jelo sa vinom, u obzir uzimate krajnje desno jelo koje ste servirali (tj. pečurke, zatim meso itd.). Na glasinu <i>Hibernacija</i> ne utiču glasine <i>Ljubitelj</i> .
Nebalansirani obrok	Na primer, ako vaš najveći servirani sastojak ima vrednost 7, a najmanji ima vrednost 3, dobijate četiri zvezdice.
Čudan ukus	Ukoliko je Kengur kritičar, sastojci vrednosti 6 su zapravo sastojci vrednosti 9, i samim tim su neparni.
Psihodelični ukus	Na glasinu <i>Psihodelični ukus</i> ne utiču glasine <i>Ljubitelj</i> .
Radio Mileva	<i>Radio Mileva</i> uzima u obzir samo tokene glasina, a ne i dodatne karte glasina koje su u igri iz bilo kog drugog razloga. Tokeni glasina koji su servirani zahvaljujući Džerboi i dalje vam donose zvezdice.

UGOSTITELJI

Igrači dobijaju zvezdice na vrhu svoje karte ugostitelja tokom koraka bonus bodovanja obroka za kritičara.



UGOSTITELJ	POJAŠNENJE
Entoni Vepar	Možete odlučiti da odete ranije (pogledajte odeljak Utešna supa , na strani 11) da biste iskoristili ovu sposobnost.
Gordon Ovan	Ukoliko je Zec kritičar, šargarepama vrednosti 2 dodaje se vrednost 2 pre nego što kritičar duplira njihovu vrednost.
Grejem Slon	Na ovaj način možete dobiti više bonusa ★ u istoj rundi.
Aron Čaplja	Ovo možete primeniti na više sastojaka i u više obroka. Na primer, ovaj obrok za izazov <i>Ukusno predjelo</i> ima kvalitet 23 (hleb vrednosti 7 x 2, šargarepa vrednosti 4 x 2, plus 1 za supu). 
Džejmi Sova	Nijedan drugi igrač ne može pogledati vašu dodatnu kartu glasine. Na ovu kartu glasine ne utiče glasina <i>Radio Mileva</i> .

