

Zvířecí KUCHTÍCI

☆☆☆

PRAVIDLA HRY



Vitá vás ZÁTOKA GURMÁNŮ!

Zde podáváme polévku v bezedné misce.

V Zátocce Gurmánů probíhá týden restaurací!

Vaši zvířecí kuchtíci budou vařit lahodné pokrmy a zároveň připravovat velkolepé sedmichodové menu, kterým chtějí zapůsobit na slavného kritika!

Vysílejte své nejlepší kuchaře do města pro přísady, připravujte úžasná jídla a ukažte, že vedete tu nejlepší restauraci ve městě!

OBSAH

Herní materiál	2
Příprava hry	4
Přehled hry	6
Průběh hry	7
Soutěžní jídla	14
Jídlo pro kritika	16
Vítězství	18
Provozní	19
Sólový režim	19
Upřesnění	23



8 desek lokací

16 žetonů koření



91 žetonů přísad

2 žetony nového koření pro 7. kolo

7 karet soutěží

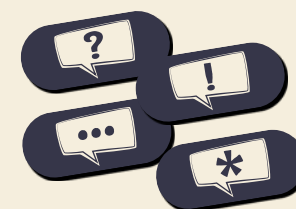


72 žetonů hvězdiček (v hodnotách 1, 5 a 10)



12 žetonů šeptandy

28 karet šeptandy



1 karta vrchního

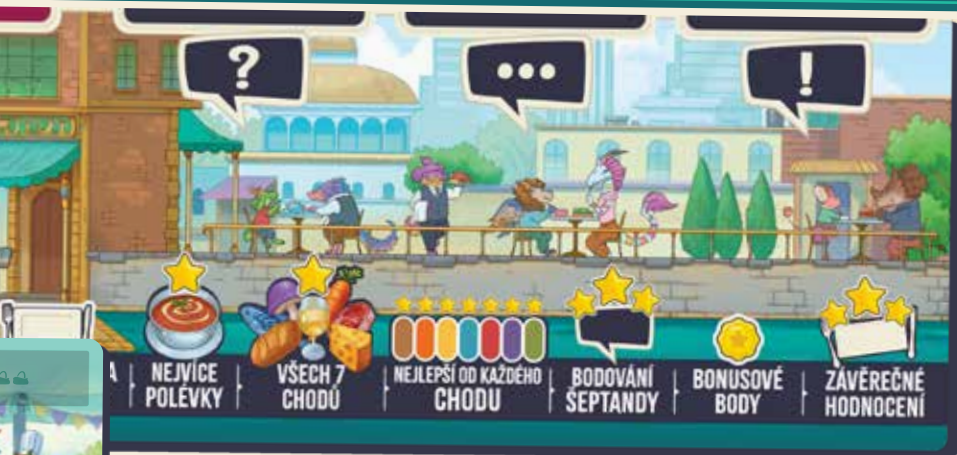


12 karet kritiků



10 karet provozních





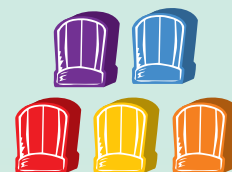
MATERIÁL PRO HRÁČE

5 desek kuchyní

15 figurek kuchařů (myši, ještěrky a divočáci)



5 kuchařských čepic



5 zástěn restaurací



45 karet lokací



5 talířů pro kritika



15 soutěžních talířů



MATERIÁL PRO SÓLOVÝ REŽIM



deska McDogaldovy kuchyně



12 karet výběrů kritiků



14 karet manažerů

30 karet McDogaldových kuchařů



PŘÍPRAVA

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Vrchní:** Vyberte hráče, který se zhostí této role, a dejte mu kartu vrchního. Vrchní má zodpovědnost za přípravu na začátku každého kola.
- 2 Pytlík na žetony:** Vložte všechny žetony přísad, koření a šeptandy (oválné žetony) do pytlíku a důkladně jej protřepejte.
- 3 Nábřeží:** Umístěte desku nábřeží do prostředku stolu a připravte ji následovně:
 - a** Umístěte ukazatel kola na políčko 1 počítadla kol. Umístěte žeton vynechání na políčko 3 počítadla kol. Umístěte jeden žeton nového koření pro 7. kolo na políčko 7 počítadla kol.
 - b** Zamíchejte zvlášť karty soutěží, kritiků a šeptandy a vyložte je na místa podél horního okraje desky nábřeží v níže uvedeném pořadí zleva doprava. Nepoužité karty vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
 - c** 6 karet soutěží (lícem dolů)
 - d** 1 karta kritika (lícem vzhůru)
 - e** 3 karty šeptandy (lícem dolů)

První partie: Hrajete-li poprvé, doporučujeme, abyste si za kritika vybrali Myšáka a odebrali z balíčku všechny karty pokročilé šeptandy. Karty pokročilé šeptandy jsou označeny čísničkou s oranžovou utěrkou.



1



4

4 Lokace: Desky lokací připravte následovně:

- f** Najděte 5 desek lokací s čísly na rubových stranách. Vraťte do krabice všechny desky s číslem vyšším, než kolik hraje hráčů (tj. ve hře 3 hráčů použijete lokace 1–3). Zbývající desky vyložte v číselném pořadí vzestupně zleva doprava do řady pod desku nábřeží, poté je otočte lícem vzhůru.
- g** Vyložte Polívkáru na levý konec této řady. Na naznačeném místě na desce Polívkáry vytvořte hromádku žetonů polévek a umístěte žetony krémů vedle Polívkáry.
- h** Vyložte desky Půlnočního kupce a Kulinářské akademie (v tomto pořadí) na pravý konec řady. Ve hře 2 hráčů použijte strany těchto desek označené „2“, ve vyšším počtu použijte opačné strany.
- i** Zamíchejte karty pomocníků a položte je v balíčku lícem dolů na Kulinářskou akademii. Všechny žetony pomocníků umístěte poblíž.

5

5 Žetony hvězdiček: Vytvořte hromádku žetonů hvězdiček poblíž desky nábřeží.



4f

2 hráči



3 hráči
(na ilustraci)

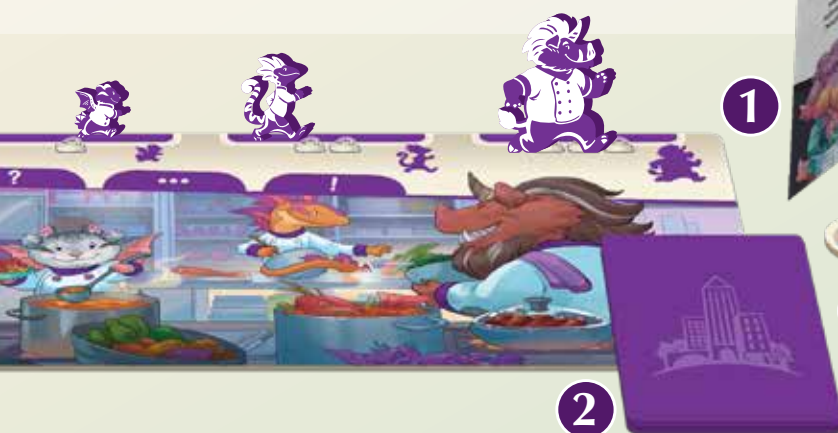




4 hráči



5 hráčů



PŘÍPRAVA HRÁČŮ

Každý hráč provede následující kroky přípravy:

- 1 Herní materiál:** Vyberte si barvu a vezměte si zástěnu restaurace, desku kuchyně a 3 figurky kuchařů (myš, ještěrka a divočák) ve zvolené barvě. Postavte svou zástěnu, za níž budete mít tajnou zásobu, vedle své desky kuchyně, aniž byste ji zakrývali. Desku kuchyně položte stranou s počítadlem bodů dolů a položte na kuchyni své kuchaře.

- 2 Karty lokací:** Najděte 9 karet lokací ve své barvě. Vezměte si do ruky karty lokací odpovídající deskám lokací ve hře a zbývající karty (včetně karty Přestávka) vraťte do krabice.

- 3 Talíře:** Umístěte talíř pro kritika a 3 současně talíře kamkoli do své herní oblasti. V průběhu hry je můžete skrývat za svou zástěnu.

- 4 Polévka:** Vezměte si 1 polévku a schovejte ji za svoji zástěnu.

- 5 Kuchařské čepice:** Zamíchejte kuchařské čepice všech hráčů a vyskládejte je v náhodném pořadí na stupnici přednosti na desce nábreží.

- * Provozní (volitelné):** Rozdejte každému hráči 2 karty provozních. Vyberte si jednu z nich a vyložte ji lícem vzhůru vedle své kuchyně, druhou kartu vraťte do krabice.



PŘÍPRAVA

5

PŘEHLED HRY

CÍL HRY

Abyste vyhráli, musí vaše restaurace získat nejvíce hvězdiček. Ty získáte tak, že na konci každého dne budete podávat co nejvyšší kvalitu jídla. Vysílíte své kuchaře na nábřeží Zátoky Gurmánů, kde budou nakupovat čerstvé přísady a další zboží nezbytné k přípravě těch nejlepších pokrmů.



KRITICI

V každé partii do města přijede slavný kritik se zájmem ochutnat úžasné sedmichodové menu v každé restauraci. Každý kritik do hry přináší jedinečné pravidlo.

Pravidla kritiků mohou mít vliv na:

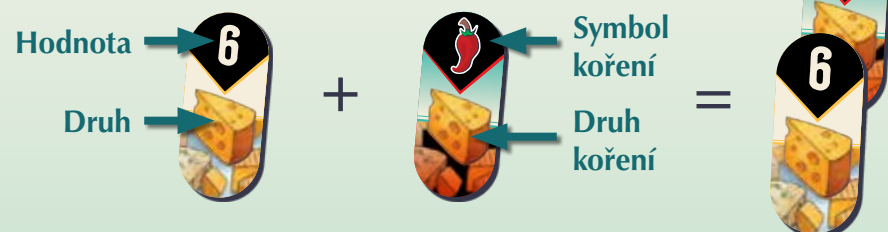
-  Soutěžní jídla
-  Jídlo pro kritika



PŘÍSADY, KOŘENÍ, HODNOTA A KVALITA

Jídla budete připravovat ze 7 různých druhů přísad.

Když k přísadě přidáte odpovídající koření, zdvojnásobíte její hodnotu.



- Každá přísada jídlům přidává svoji **HODNOTU**.
- Součet hodnot všech přísad udává **KVALITU** jídla.

Celková kvalita 12!

LOKACE

Každá lokace přináší čerstvou zásobu přísad, koření, polévky a šeptandy. Každé kolo budete do těchto lokací vysílat své kuchaře pomocí svých karet lokací.



ŠEPTANDA, POLÉVKA A KRÉM

- Díky šeptandě si můžete prohlédnout tajnou informaci a zjistit, jak se bude hodnotit jídlo pro kritika.
- Rajčatové polévky a krevetové krémy skvěle doplňují soutěžní jídla. Když je budete podávat, můžete zvýšit kvalitu svých soutěžních jídel a/nebo nahradit některou přísadu.



PRŮBĚH HRY

Hra trvá po 7 kol rozdělených do tří dnů. Každé kolo sestává z pěti kroků:

KROK 1: ZAČÁTEK KOLA



KROK 2: PLÁNOVÁNÍ



KROK 3: VYSLÁNÍ



KROK 4: NAKUPOVÁNÍ



KROK 5: KONEC KOLA



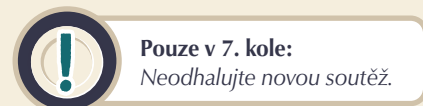
KROK 1: ZAČÁTEK KOLA

Na začátku každého kola se stánkaři ze Zátoky Gurmánů musí připravit na své zákazníky. Vrchní může všechny hráče tímto krokem provést za pomoci karty vrchního.



1 Odhalte novou soutěž:

Otočte lícem dolů ležící kartu soutěže na desce nábřeží nejvíce vlevo. Pokud se na aktuálním políčku počítadla kol nachází žeton vynechání, položte jej na právě otočenou kartu a překryjte jím požadovanou přísadu nejvíce vpravo.



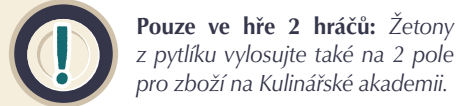
2 Doplňte krém:

Pokud je pole pro krém na Polívkáře prázdné, položte na něj 1 krém ze zásoby.



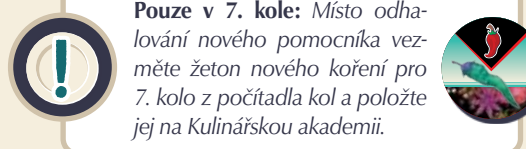
3 Doplňte zboží:

Projděte všechny lokace, kromě Polívkáře, a na každé pole pro zboží vylosujte po jednom žetonu z pytlíku. Neumisťujte žádné žetony na pole Půlnočního obchodníka ani Kulinařské akademie.



4 Odhalte nového pomocníka:

Odhalte novou kartu pomocníka v Kulinařské akademii. Najděte odpovídající žeton pomocníka a položte jej na desku této lokace. Pokud na desce zůstává pomocník z předchozího kola, odstraňte jej.



KROK 2: PLÁNOVÁNÍ

Jakmile si prohlédnete nabídku prodejců, je načase naplánovat, kam vyšle- te své kuchaře. Všichni hráči současně dají tajné pokyny svým kuchařům tím, že nad své desky kuchyně umístí lícem dolů karty lokací.

Na každé ze svých 3 polí pro kartu musíte umístit 1 kartu lokace lícem dolů. Takto svým kuchařům řeknete, kam mají jít. Každý kuchař musí jít na jinou lokaci, jelikož kartu každé lokace máte pouze jedenkrát. Jakmile všichni hráči umístí karty lokací ke všem kuchařům, můžete přejít k dalšímu kroku.



Příklad:

Po důkladné úvaze (a se sázkou na štěstí) si žlutý hráč vybral karty lokací pro své tři kuchaře.

KROK 3: VYSLÁNÍ

Nastává čas provést své plány! Každý hráč otočí všechny své karty lokací lícem vzhůru a ihned přesune kuchaře na odpovídající lokace.

Když umístíte kuchaře na lokaci, položte jej do jedné ze 3 front v horní části desky – do té, která odpovídá jeho nosnosti. Kuchaři se stejnou nosností se umísťují do stejné fronty. Pomocníky umísťujete podle nosnosti uvedené na jejich kartách.



Příklad:

Fialová myš, žlutá ještěrka i modrý divočák byli vysláni do Zahradní sklizeň a umístí se do příslušných front.

NOSNOST



Každý kuchař má nosnost 1, 2 nebo 3. Ta udává, v jakém pořadí bude nakupovat a kolik zboží unese.

Rychlá myš si vybere jednu věc dříve, než ještěrka nebo divočák poberou více zboží.



Příklad:

Fialová myš, žlutá ještěrka i modrý divočák se rozhodli navštívit Zahradní sklizeň. Fialová myš si vybírá jako první a vezme si jedno zboží. Žlutá ještěrka je na radě druhá a vybere si zbylé dva žetony. Divočák si nic nevezme, protože zde již žádné zboží nezbývá.



POKYNY PRO POMOCNÍKY

V Kulinářské akademii je v každém kole k dispozici čerstvý student připravený na stáž. Když si jej vyberete jako pomocníka, získáte pro následující kolo navíc jednoho kuchaře s jedinečnou zvláštní schopností. Každý pomocník funguje pouze v následujícím kole, takže jeho pomoc dobře využijte!

Pokud máte v kroku Plánování kartu pomocníka, musíte na pole na této kartě umístit kartu lokace lícem dolů (navíc ke třem kartám na desce kuchyně).

Pomocníka si nemůžete „odložit“ na některé další kolo. (Pokud pomocníkovi zapomenete dát pokyny, na konci kola vás i tak opustí!)

SCHOPNOSTI POMOCNÍKŮ

Každý pomocník má zvláštní schopnost, která se aktivuje v určitou chvíli v jeho lokaci:

- **Začátek výběru:** Předtím než si kterýkoli hráč vezme zboží z této lokace.
- **Před tvým prvním výběrem:** Předtím než si vezmete první zboží z této lokace.
- **Po tvém posledním výběru:** Poté co si vezmete poslední zboží z této lokace.



Nosnost

Jméno



Schopnost

KROK 4: NAKUPOVÁNÍ

Jakmile všichni hráči umístí své kuchaře, vyhodnotte postupně všechny lokace zleva doprava, počínaje Polívkárou.

VYHODNOCENÍ LOKACE

Když se vyhodnocuje lokace, každý kuchař dostane příležitost vybrat si zboží v pořadí dle fronty. Jako první si vybírají kuchaři ve frontě s nosností 1, poté kuchaři s nosností 2 a nakonec kuchaři s nosností 3.

- Pokud je ve frontě pouze jeden kuchař, může si vybrat všechno své zboží najednou, než se k výběru dostanou kuchaři v další frontě.
- Pokud je ve stejné frontě více kuchařů, střídají se ve výběru po 1 zboží podle pořadí na stupnici přednosti. Teprve poté, co si každý kuchař vezme tolik zboží, kolik unese, se k výběru dostanou kuchaři v následující frontě.

Příklad:

Modrá myš (1) rychle doběhne ke Stánkaři z pouště a může si zboží vybrat jako první. Sebere víno a vrátí se do své kuchyně.

Červený divočák (2) je na stupnici přednosti před žlutým divočákem (3) a za svůj první výběr si vezme žeton šeptandy. Poté je na řadě s výběrem žlutý divočák a vezme si houbu. Jelikož má červený divočák stále nevyčerpanou nosnost, byl by znovu na řadě s výběrem, protože již ale v lokaci nezbývá žádné zboží, oba divočáci se vrátí do kuchyní s lehkým nákladem.



ROZHODOVÁNÍ SHOD PŘI NAKUPOVÁNÍ

Pokud má kuchaře ve stejné frontě více hráčů, rozhodne se shoda podle aktuálních pozic na stupnici přednosti. Kuchařská čepice nejvíce vpravo udává, kdo bude na řadě jako první.

Jakmile je shoda rozhodnuta, kuchaři ve shodě se střídají ve výběru po 1 zboží v určeném pořadí, dokud si všichni nevezmou zboží dle své nosnosti (nebo dokud v lokaci nedojde zboží).

Zkontrolujte, zda kuchař ve shodě, který je na řadě první, přijde o pozici na stupnici přednosti:

- Pokud si tento kuchař vybírá v této lokaci zboží jako úplně první, přesuňte jeho (a pouze jeho) kuchařskou čepici na konec stupnice přednosti.
- Jinak se kuchařské čepice nepřesunou.

Je možné, že se lokace s jednou nebo více shodami zcela vyhodnotí, aniž by se pozice na stupnici přednosti jakkoli změnila (viz příklad vpravo).

Příklad

Červená (A) a žlutá (B) myš jsou ve shodě o první výběr. Červená kuchařka si vybírá jako první, jelikož je na stupnici přednosti před žlutou.



Navíc, jelikož se jedná o první výběr v této lokaci, červená hráčka přesune svou kuchařskou čepici na konec stupnice přednosti. Jakmile si obě myši kuchařky vezmou zboží a naplní svou nosnost, bude si vybírat modrá ještěrka.

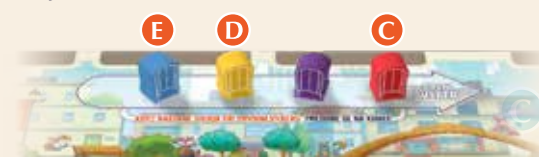


Příklad

Červená myš (C) má jako jediná v této lokaci nosnost 1, takže si vybírá první. Žlutá (D) a modrá (E) ještěrka jsou na řadě jako další, žlutá kuchařka si přitom vybírá jako první, jelikož je na stupnici přednosti více vpravo.



Jelikož si žlutá kuchařka nevybírala zboží v této lokaci jako úplně první, pozice na stupnici přednosti se nijak nezmění.





- Kartu pomocníka a odpovídající žeton položte vedle své desky kuchyně.

Jakmile váš kuchař sebere tolik zboží, kolik unese, vraťte ho do své kuchyně. Pokud na lokaci dojdou předměty dříve, než kuchař dokončí nákup, musíte ho okamžitě vrátit do kuchyně i se zbožím, které získal. Pokud se kuchař vrátí bez jakéhokoli zboží, dostanete polévku útěchy (viz níže).

POLÉVKA ÚTĚCHY

Pokud se jeden z vašich kuchařů vrátí do kuchyně bez jakéhokoliv zboží, ať už z vlastního rozhodnutí, nebo kvůli okolnostem, můžete si vzít 1 polévku. Dostanete pouze 1 polévku bez ohledu na nosnost kuchaře. Pokud kuchař získal byt jen 1 zboží, žádnou polévku nezískáte!

Předčasný odchod: Když jste na řadě s výběrem zboží, můžete se rozhodnout, pokud jste dosud žádné zboží nezískali, odejít se svým kuchařem předčasně a vzít si polévku útěchy. Někdy má 1 miska polévky v ruce větší cenu než 2 bochníky chleba v obchodě!

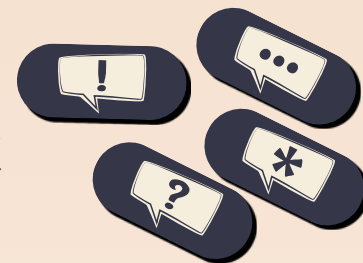


Příklad

Divočák si nechce vzít chléb ani rybu v hodnotě 2, které v této lokaci zbývají, a rozhodne se místo toho vzít jednu polévku.

ŠEPTANDA

Po městě se šušká o jedinečném vkusu kritika, a pokud budou vaši kuchaři ve správný čas na správném místě, mohou zachytit útržek důležitých informací! Na každé lícem dolů umístěné kartě šeptandy je uvedena dodatečná podmínka, kterou kritik na konci hry použije k ohodnocení vašeho posledního jídla. Šeptanda se týká pouze jídla pro kritika na konci 7. kola.



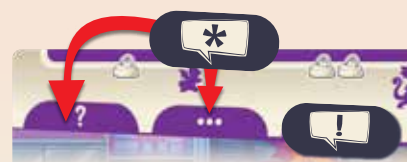
Vaši kuchaři si mohou vybírat šeptandu z různých lokací stejně jako přísady a koření. Když si vezmete šeptandu, můžete si okamžitě prohlédnout odpovídající kartu šeptandy na desce nábřeží. Umístěte získaný žeton šeptandy na odpovídající pole pro šeptandu na své desce kuchyně, aby všichni viděli, že tuto šeptandu znáte.

Jakmile se šeptandu dozvíte, můžete si ji až do konce hry kdykoli znovu prohlédnout, pokud ji náhodou zapomenete.



V jednu chvíli vždy prohlížejte pouze jednu kartu šeptandy, abyste omylem karty nevrátili na špatné místo.

Stejnou šeptandu již znovu získat nesmíte – jako by pro vás neexistovala. Pokud se ve vaší lokaci nachází šeptanda, kterou již znáte, musíte ji tam nechat pro ostatní hráče.



Žolíková šeptanda: Když získáte žolíkovou šeptandu, musíte ji ihned umístit na libovolné prázdné pole pro šeptandu na své desce kuchyně. Považujte ji za šeptandu tohoto druhu. Pokud již znáte všechny

3 šeptandy, žolíkovou šeptandu si brát nesmíte.

Odhalení šeptandy: Pokud některou šeptandu znají všichni hráči, otočte příslušnou kartu lícem vzhůru. Pokud po zbytek hry žeton této šeptandy vylosujete z pytlíku, vyřaďte ho ze hry a vylosujte místo něj nový žeton.



Od každého druhu šeptandy jsou v pytlíku 3 žetony, včetně žolíkových.

KROK 4: NAKUPOVÁNÍ (POKRAČOVÁNÍ)

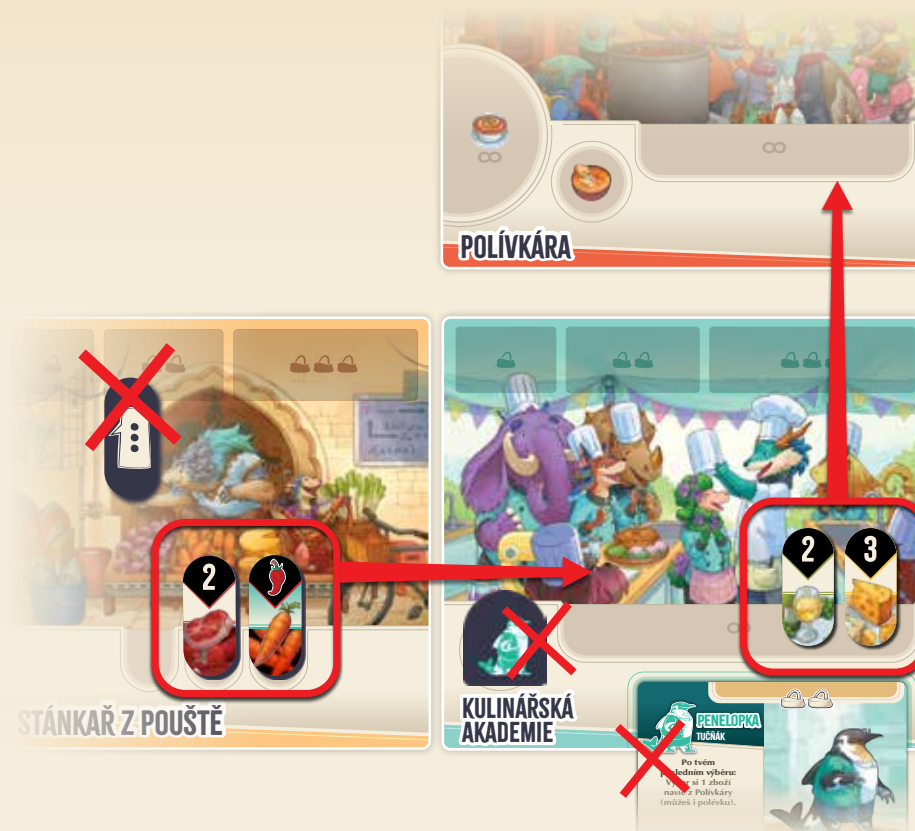
ÚKLID KAŽDÉ LOKACE

Z dobrých přísad lze připravit skvělá jídla a ty ostatní se využijí při hodinách vaření. Když se z lokace, s výjimkou Kulinářské akademie a Polívkáry, vrátí poslední kuchař do své kuchyně, ještě před vyhodnocením následující lokace uklidte případné zbývající zboží:

- Veškeré zbývající přísady a koření přesuňte na Kulinářskou akademii.
- Zbývající žetony šeptandy vyřadte ze hry. Informace o vkusu kritika jsou ztraceny, když je nikdo neslyší.

Postupujte podle těchto pokynů i v případě, že v lokaci nebyl žádný kuchař.

Kulinářská akademie: Když se do kuchyně vrátí poslední kuchař, přesuňte veškeré zbývající přísady a koření na Polívkáru. Pokud si nikdo nevzal pomocníka, vraťte jeho kartu i žeton do krabice. Tak snad příště!



ZVLÁŠTNÍ LOKACE

Zvláštní lokace se vyhodnocují podobně jako jiné lokace, ale každá z nich je trochu jiná.

POLÍVKÁRA

Stoupněte si do fronty před vyhlášenou zátokogurmánskou Polívkárou! Kuchaři si zde mohou vybrat spoustu různého zboží, ale nejznámější je pro své bezedné mísy polévky. Kromě zbytků z předchozího kola a nekonečné polévky je zde v každém kole k dispozici jeden krém (nejhodnotnější krevetová polévka).

Zásoba polévek s hodnotou 1 je neomezená, na Polívkáře tedy nikdy nedojde zboží a kuchaři si polévku mohou vybrat vícekrát.



Polívkára může být vhodná lokace pro větší kuchaře, protože se jedná o jediné místo s neomezeným množstvím zboží. Ačkoli polévka není příliš kvalitní, může být užitečná při plnění soutěží, protože umožňuje ignorovat požadované ingredience.

Příklad

Žlutá ještěrka si z Polívkáry vybere lahodný krém a houbu, která se sem přesunula v minulém kole.



Fialový divočák naplní svou nosnost třemi polévkami.

PŮLNOČNÍ KUPEC

Půlnoční kupec obchoduje s přísadami i šeptandou stejně jako ostatní stánkaři, jeho nabídku ovšem dopředu neznáte!

Na začátku kola na tuto lokaci nepřidávejte žetony z pytlíku. Jakmile se dostanete k vyhodnocení této lokace, nejprve vylosujte žetony na pole pro zboží, a to i pokud zde nejsou žádní kuchaři. Kuchaři pak vybírají zboží dle pořadí ve frontě jako obvykle.



Vyslání kuchaře k Půlnočnímu kupci je hazard. Nevíte, co se objeví, dokud nenastane čas vybírat zboží!

KROK 5: KONEC KOLA

Po vyhodnocení Kulinářské akademie podle těchto kroků ukončíte kolo:

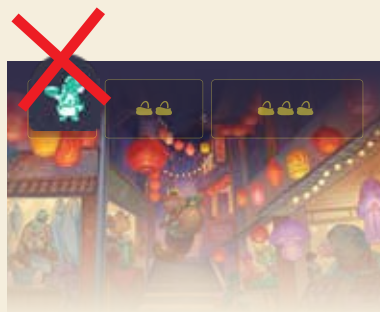
- 1 Vrácení karet lokací:**
Každý hráč si do ruky vrátí všechny karty lokací.



- 3 Příprava jídel:**
Ve 3. a 6. kole (na konci 1. a 2. dne) budete servírovat soutěžní jídla! (viz **Soutěžní jídla**, str. 14). V 7. kole (poslední den) přichází kritik, každá restaurace tedy připraví své závěrečné jídlo (viz **Jídlo pro kritika**, str. 16).



- 2 Odchod pomocníka:**
Vyřadte ze hry kartu a žeton každého pomocníka, který byl v tomto kole použit.



- 4 Posun ukazatele kola:**
Posuňte ukazatel o 1 políčko na počítadle kol.



Příklad

Červená myš a modrý divočák netrpělivě čekají, jaké zboží bude k dispozici u Půlnočního kupce.



Odměna dnes stojí za riziko – myš si vybírá první a vezme si hodnotné zboží, divočák má ale spoustu možností.



Mít kuchaře navíc pro další kolo se vždycky hodí! Co se týče zbytků, většina kvalitních surovin se obvykle rozebere dřív, než se dostanou do Kulinářské akademie, pokud ale některou lokaci v tomto kole nenavštíví žádný kuchař, může tady být slušný výběr.



KULINÁŘSKÁ AKADEMIE

Ve světově proslulé Kulinářské akademii Zátoky Gurmánů se ze zvířátek stávají kuchařští machři. Akademie poskytuje pomocníky a také dává druhou šanci zbytkům z tohoto kola, než skončí na Polívkáře.

Je to dobrodružství – při plánování ještě netušíte, jaké zboží tady bude k dispozici.

Pomocník se počítá jako 1 zboží. Pokud si ho vezmete, umístíte kartu pomocníka vedle své desky kuchyně a položíte na ni odpovídající žeton. V následujícím kole musíte pomocníka použít jako čtvrtého kuchaře. V posledním kole Kulinářská akademie namísto pomocníka nabízí žeton nového koření (dárek na rozloučenou na konci ročníku, jelikož už není žádné další kolo).



Příklad

Červená myš si vybírá první a vidí potenciál v pomocníku Mingovi, takže jej přidá do své kuchyně. Fialovou myš mrzí, že jí unikla možnost získat pomocníka, a spokojí se s rybou hodnoty 5, která se na Kulinářskou akademii přesunula z jiné lokace.



SOUTĚŽNÍ JÍDLA

Nastává čas předvést Zátocce Gurmánů své kulinářské umění a naservírovat to nejlepší do týdenní soutěže restaurací o nejchutnější pokrm. Při bodování soutěží na konci 1. a 2. dne (po 3. a 6. kole) může každý hráč podávat až 3 jídla a získat body za soutěže odhalené během předchozích 3 kol. Všichni hráči se mohou pokusit o všechny soutěže a vzájemně se neovlivňují ani se mezi sebou nepoměřují.

Po soutěžích se musí hráči, kteří překročí aktuální limit lednice ve své zásobě, rozhodnout, co si chtějí nechat do dalšího kola.

Když se ukazatel kola posune na políčko se soutěžním jídlem, řiďte se těmito kroky:

1 PŘÍPRAVA SOUTĚŽNÍCH JÍDEL

Můžete připravit 1 jídlo pro každou ze tří karet soutěží otočených lícem vzhůru pomocí svých 3 soutěžních talířů. Všichni hráči připravují tato jídla současně, veřejně nebo skrytě za zástěnami, a podávají je, jakmile jsou všichni připraveni.



Každé soutěžní jídlo, které se rozhodnete podávat, musí obsahovat alespoň 1 přísadu odpovídající každému požadavku na kartě. Pokud požadovanou přísadu nemáte nebo ji nechcete použít, můžete ji nahradit 1 polévkou. Polévkou lze nahradit více různých přísad, ale nesmíte připravit jídlo pouze z polévek – musíte použít alespoň 1 požadovanou přísadu. Pěkný název zákazník neoklame, pokud dostanou jen polévku!

Pokud je splněn výše uvedený požadavek, můžete do jídla zařadit libovolné množství každé požadované přísady, stejně jako libovolný počet polévek. Pro soutěž Slaná kostka můžete použít hromadu masa a talíř zaplnit miskou (nebo dvěma) polévkou!

2 PODÁVÁNÍ JÍDEL

Jakmile všichni hráči dokončí přípravu svých soutěžních jídel, odhalí současně své talíře, postupně podávají jednotlivá jídla a sbírají za ně hvězdičky.

3 ÚKLID

Po bodování vraťte použité polévky a krémy do příslušných zásob. Přísady a koření podávané v rámci soutěží vraťte do pytlíku na žetony a soutěžní talíře se vrátí hráčům.

Pokud jste na konci 1. dne, umístěte žeton vynechání na políčko 6 na desce nábřeží.

- 1 PŘÍPRAVA SOUTĚŽNÍCH JÍDEL
- 2 PODÁVÁNÍ JÍDEL
- 3 ÚKLID
- 4 LEDNICE



Matěj připravuje jídlo pro soutěž Dokonalý sendvič a používá k tomu...

kořeněný chléb v hodnotě 2, kořeněnou rybu v hodnotě 7 a krém, aby se zvýšila celková kvalita a byl splněn požadavek na chybějící sýr.



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



Kvalita jídla je 21, takže Matěj získá 4 hvězdičky.

Matěj neměl dostatek přísad na přípravu jídla pro soutěž Večeře s vínem (nebo si je chtěl schovat pro kritika).



Pro soutěž Lahodné tapas Matěj připraví jídlo z...

mrkve v hodnotě 6, mrkve v hodnotě 2, houby v hodnotě 3 a polévky. Polévka zvýšila kvalitu jídla přes dvouhvězdičkovou hranici, k nahrazení žádné přísady ale nebyla potřeba.



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



Kvalita jídla je 12, takže Matěj získá 2 hvězdičky.

4 LEDNICE

Po úklidu zkontrolujte, zda počet vašich zbývajících přísad a koření nepřesahuje kapacitu lednice.

Na konci prvního dne se do vaší malé ledničky vejde pouze 5 žetonů. Druhý den již máte k dispozici velký chladicí box, takže si do 7. kola můžete nechat 10 žetonů. Tato kapacita je uvedena na desce nábreží. Žetony, které máte nad tento limit, vraťte do pytlíku na žetony.

Do limitu se počítají pouze přísady a koření. Polévku není třeba uchovávat v lednici, můžete si tedy nechat libovolný počet polévek, aniž by to mělo vliv na to, kolik přísad a koření si můžete nechat. Šeptanda se do kapacity lednice nikdy nepočítá.



Příklad

Na konci prvního dne nastává čas určit, které přísady a koření se vejdou do lednice.



Honza si nemůže nechat všechno! Miluje sýr (a kritik si ho také cení), takže si ponechá tyto dvě přísady a tři další cenné žetony. Honza vrátí přebývajícím maso, mrkev a rybu do pytlíku na žetony.

Polévka v kuchyni přes noc probublává, takže přestože je počet Honzových polévek stále tajný, nepočítají se do kapacity jeho lednice.



ŽETONY HVĚZDIČEK

Každá restaurace touží po hvězdičkách a skvělém hodnocení. Ve hře Zvířecí kuchtičí právě díky hvězdičkám zvítězíte. Všechny hvězdičky, které v průběhu hry získáte, jsou veřejné – přece jen představují těžce vybudovanou pověst vaší restaurace. Žetony hvězdiček můžete kdykoli směňovat se zásobou za jiné hodnoty.

Kvalita soutěžního jídla	Hvězdičky získané za každé soutěžní jídlo
0–5	To se nedá podávat!
6–11	Získáte ★
12–20	Získáte ★★
21+	Získáte ★★★



Abyste mohli podávat své jídlo a získat hvězdičky, musíte dosáhnout kvality alespoň 6!

PŘIDÁVÁNÍ KOŘENÍ

Nezapomeňte, že koření můžete přiřadit k odpovídajícím přísadám, abyste zdvojnásobili jejich hodnotu a zvýšili kvalitu jídla. Každé koření zdvojnásobuje hodnotu pouze té přísady, ke které je přiřazeno. Ke každé přísadě lze přiřadit pouze jedno koření.



Příklad

Přidání koření na maso v hodnotě 6 zdvojnásobí jeho hodnotu a zvýší kvalitu jídla.



BEZ OMÁČKY, PROSÍM

U posledního jídla každého dne budete muset být kreativní. Na poslední soutěž odhalenou před vyhodnocením soutěží se umístí žeton vynechání, který zakryje požadavek nejvíce vpravo. Jídlo tak vyžaduje méně druhů přísad, ale zase jich budete potřebovat větší množství. Hvězdičky se udělují stejně jako za jiná soutěžní jídla.

JÍDLO PRO KRITIKA

Slavný kritik dorazí každou chvíli. Je načase oslnit jej svým kulinářským uměním. Na konci sedmého kola musí každý hráč podávat a obodovat své závěrečné jídlo pro kritika. Poté hra okamžitě končí a vyhrává ten, kdo má nejvíce hvězdiček!

Při závěrečném bodování se řiďte těmito kroky:

- 1 PŘÍPRAVA JÍDLA PRO KRITIKA
- 2 NEJVÍCE POLÉVKY
- 3 VŠECH SEDM CHODŮ
- 4 NEJLEPŠÍ OD KAŽDÉHO CHODU
- 5 BODOVÁNÍ ŠEPTANDY
- 6 BONUSOVÉ BODY
- 7 ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA KARET KRITIKŮ

Karta kritika může změnit některá pravidla ohledně počtu nebo druhu žetonů, které lze do každého chodu přidat. Pamatujte na to při sbírání přísad a přípravě jídla!



REMÍZY

Všechny remízy při udělování hvězdiček jsou přátelské. Pokud nastane remíza 2 nebo více hráčů, všichni dostanou plný počet hvězdiček.

PŘÍPRAVA JÍDLA PRO KRITIKA

1

1 PŘÍPRAVA JÍDLA PRO KRITIKA

Kritik za jeden večer navštíví všechny restaurace! Z každého chodu si nabídne pouze jedno sousto, takže mu nabídněte jen to nejlepší! Pro každý chod si můžete vybrat jeden žeton přísady, ke kterému můžete přiřadit jeden žeton koření, a umístěte jej na odpovídající pole svého talíře pro kritika. Koření nikdy nemůžete podávat samotné a žádnou přísadu nesmíte nahradit polévkou. Kritika nezajímají vaše polévky, vývary ani krémy!



Chody musíte kritikovi podávat v pořadí uvedeném na talíři pro kritika.

Jakmile všichni připraví své jídlo, všichni hráči najednou podávají své talíře pro kritika.



Příklad

Jindra pro každý chod použije své nejlepší přísady. K rybě přidá koření na ryby a novým kořením ochutí houbu, protože zdvojnásobení její hodnoty bude nejvýhodnější.

2 NEJVÍCE POLÉVKY

Hráč s nejvyšší celkovou hodnotou polévek a krémů ve své zásobě získá 1 hvězdičku.





NEJVÍCE
POLÉVKY

2



VŠECH 7
CHODŮ

3



NEJLEPŠÍ OD KAŽDÉHO
CHODU

4



BODOVÁNÍ
ŠEPTANDY

5



BONUSOVÉ
BODY

6



ZÁVĚREČNÉ
HODNOCENÍ

7

3 VŠECH SEDM CHODŮ

Každý hráč, který má alespoň 1 přísadu u všech 7 chodů, získá 1 hvězdičku. Gratulujeme k podávání sedmichodového menu!

4 NEJLEPŠÍ OD KAŽDÉHO CHODU

Projděte každý ze sedmi chodů. Za každý chod získá 1 hvězdičku hráč, který dosáhl nejvyšší kvality.

Příklad

Ve hře 2 hráčů Saša a Petr porovnávají svá jídla pro kritika, který umožňuje, aby v každém chodu byly až 4 přísady příslušného druhu.



Saša získala hvězdičky za chody z chlebě, mrkvi, ryb a hub. Saša býkovi naservírovala pořádný chlebový chod. Tato extra porce pečiva jí zajistila hvězdičku za nejlepší chod, jelikož mezi oběma hráči panovala shoda v nejhodnotnějším chlebu.

Petr získal hvězdičky za chod ze sýrů a vína. Jak se ukázalo, Býk si opravdu libuje ve víně!

V kvalitě masového chodu panuje remíza, a tak za něj získají hvězdičku oba.



5 BODOVÁNÍ ŠEPTANDY

Odhalte všechny karty šeptandy otočené lícem dolů. Ihned vyhodnoťte šeptandy, které udělují hvězdičky. Nezapomeňte, že v případě remízy získají odměnu všichni hráči. Karty šeptandy „Láska k“ (s červeným pruhem v horní části karty) upravují bodování chodů a vyhodnotí se později během závěrečného hodnocení. Konkrétní karty šeptandy jsou blíže vysvětleny na konci těchto pravidel.



Příklad

- A** Nikola oboduje své jídlo pro kritika podle každé karty šeptandy. Získá 3 hvězdičky za kartu Křehkost, protože součet jejího chlebu v hodnotě 3 a vína v hodnotě 7 je požadovaných 10.
- B** Nikola získává dalších 5 hvězdiček za kartu Noční tvor, protože hodnota přísady každého jejího chodu je stejná nebo vyšší než toho předchozího.
- C** Nakonec získá 2 hvězdičky za kartu Láska ke koření, pokud nikdo jiný nemá ve svém jídle pro kritika 3 nebo více koření.

JÍDLO PRO KRITIKA (POKRAČOVÁNÍ)

6 BONUSOVÉ BODY

Pokud se na některé z karet (kritik, provozní atd.) objeví tento symbol bonusových bodů, získáte v tomto kroku množství hvězdiček uvedené na těchto kartách.



7 ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ

Každý hráč otočí svoji desku kuchyně na stranu s počítadlem bodů. Pomocí figurky myši jako ukazatele na počítadle sečtete kvalitu každého svého chodu, postupně zleva doprava. Nezapomeňte započítat efekty koření, případně karet kritiků a šeptandy „Láska k“.



Pokud myši přejdete přes políčko 70, vezměte si 10 hvězdiček a vraťte se zpátky na začátek počítadla.

Nakonec si vezměte hvězdičky dle řádku počítadla, na kterém myš skončí.

VÍTĚZSTVÍ

Jakmile všichni obodují své jídlo pro kritika, vítězí hráč s nejvíce hvězdičkami!

V případě shody vítězí hráč ve shodě, který je nejdále na počítadle bodů. Pokud je výsledek stále nerozhodný, rozhoduje pořadí na stupnici přednosti.

Blahopřejeme!

Dokázali jste, že vedete tu nejlepší restauraci v celé Zátocě Gurmánů! U vstupu se vám budou tvořit fronty a zvířátka všech tvarů a velikostí budou ještě celá léta vyprávět, jak dobře se u vás najedla.



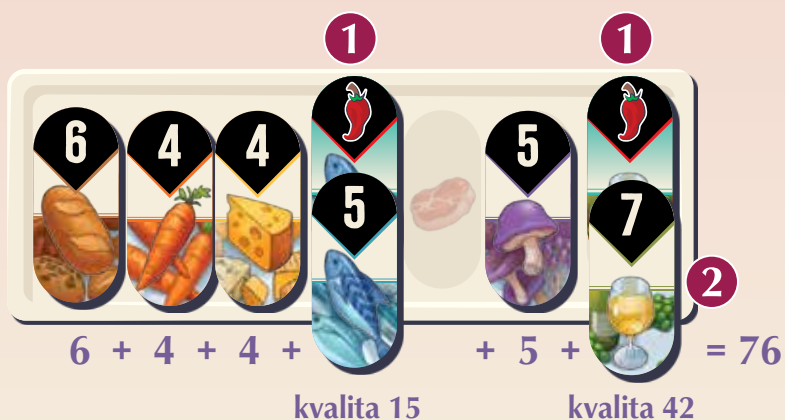
Příklad



Kristýna oboduje své jídlo pro kritika. Nezapomene přitom, že díky Taně koření ztrojnásobuje hodnotu přísad.



Kristýna také zdvojnásobí hodnotu vína díky šeptandě Láska k vínu. O této šeptandě sice dopředu nevěděla, ale bez ohledu na to oboduje všechny karty šeptandy!



Její jídlo má celkovou kvalitu 76, takže Kristýna překročí políčko 70 na počítadle a získá 10 hvězdiček, vrátí se na začátek počítadla a skončí na políčku 6, takže získá 1 další hvězdičku.



PROVOZNÍ (VOLITELNÉ):

Jste šéfkuchař, který je známý tím, že každému jídlu věnuje zvláštní péči.

Provozní poskytují každému hráči zvláštní schopnost, kterou může ve hře využít.

PŘÍPRAVA

Provozní: Jakmile dokončíte obvyklou přípravu hry, rozdejte každému hráči 2 karty provozních. Každý hráč si vybere jednu z nich, kterou vyloží lícem vzhůru vedle své desky kuchyně, a druhou vrátí do krabice.

BONUSOVÉ BODY

Na konci hry získáte počet hvězdiček uvedený v horní části vaší karty provozního. Konkrétní karty provozních jsou blíže vysvětleny na konci těchto pravidel.

Symbol bonusových bodů

Jméno

Schopnost



SÓLOVÝ REŽIM

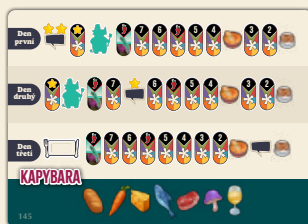
Do Zátoky Gurmánů přichází řetězec rychlého občerstvení McDogald a chce vám ukrást všechny zákazníky. Dokonce u nich za pultem pracují někteří známí kuchaři. Pokud chcete získat více hvězdiček a zvítězit, musíte sehnat skvělé přísady, připravit fantastická jídla a zapůsobit na slavné kritiky!

PŘÍPRAVA PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte stejně jako pro 2 hráče. Kromě toho najdete kartu výběru odpovídající vybranému kritikovi a položte ji vedle karty kritika.

Dejte McDogaldovi počet hvězdiček uvedený vedle ilustrace kritika a poté kartu výběru otočte na stranu s přísadami.

Karta kritika



Karta výběru kritika

PŘÍPRAVA HRÁČE

Hru pro sebe připravte jako obvykle, karty lokací a zástěnu ovšem můžete nechat v krabici, nebudou totiž potřeba.

Společnost McDogald připravte následovně:

- 1 Umístěte desku McDogaldovy kuchyně tak, abyste na ni pohodlně dosáhli, stranou s kuchyní vzhůru. Na desku McDogaldovy kuchyně umístěte 3 figurky kuchařů a talíř pro kritika v nepoužité barvě.
- 2 Odděleně zamíchejte balíčky karet manažerů, myši, ještěrek a divočáků a položte je v tomto pořadí lícem dolů poblíž desky McDogaldovy kuchyně.
- 3 Umístěte kuchařský klobouk v barvě McDogaldových kuchařů na stupnici přednosti nejvíce vpravo.



Pole pro talíř pro kritika



McDogaldův balíček karet manažerů



McDogaldův balíček karet myši



McDogaldův balíček karet ještěrek



McDogaldův balíček karet divočáků

Místo pro McDogaldovu kartu pomocníka

PŘEHLED HRY

CÍL HRY

Abyste vyhráli, musí vaše restaurace získat více hvězdiček než společnost McDogald. Zatímco pro vás se průběh hraní od hry více hráčů nemění, McDogald hraje dle vlastních pravidel.

PRŮBĚH HRY

Řiďte se stejnými kroky jako ve hře více hráčů s následujícími úpravami:

KROK 2: PLÁNOVÁNÍ

V každém kole umístíte své kuchaře přímo na desky lokací (namísto použití karet lokací).

KROK 3: VYSLÁNÍ

Podle těchto kroků vyšlete McDogaldovy kuchaře na lokace:

- 1 Odhalte vrchní kartu z balíčku manažerů a postupujte podle jejich pokynů.
- 2 Pokud je McDogaldova myš stále v kuchyni, odhalte vrchní kartu z balíčku myši a postupujte podle jejich pokynů.
- 3 Pokud je McDogaldova ještěrka stále v kuchyni, odhalte vrchní kartu z balíčku ještěrek a postupujte podle jejich pokynů.
- 4 Pokud je McDogaldův divočák stále v kuchyni, odhalte vrchní kartu z balíčku divočáků a postupujte podle jejich pokynů.
- 5 Pokud má McDogald pro toto kolo pomocníka a stále je v kuchyni, odhalte vrchní kartu z balíčku odpovídajícího jeho nosnosti a postupujte podle jejich pokynů.



UMÍSTĚNÍ MCDOGALDOVÝCH KUČAŘŮ

Pokud karta vyšle kuchaře do lokace, která je již obsazena jiným McDogaldovým kuchařem (nebo McDogaldem ovládaným pomocníkem), ignorujte tuto lokaci a pokračujte do další lokace, která splňuje podmínky karty a na níž není McDogaldův kuchař.

Pokud více lokací podmínku karty (nebo naopak žádná) splňuje stejně dobře, vyberte lokaci podle šipky ve spodní části karty. Šipky označují směr, v jakém máte lokace vybírat, a to postupně od Polívkáry nebo Kulinářské akademie a poté dále doprava, respektive doleva. Poté postupujte dle pravidel pro umístění McDogaldových kuchařů.



McDogaldova myš má být vyslána na lokaci s přísadou v hodnotě 7, kterou nabízí jak Zahradní sklizeň, tak Stánkař z pouště. Šipka ve spodní části myši říká, že má dát přednost lokacím ve směru od Kulinářské akademie a poté dále doleva, takže se vydá ke Stánkaři z pouště.



McDogaldův kanec má být vyslán na lokaci s nejvyšším součtem hodnot přísad. Touto lokací je Stánkař z pouště, který je ale již obsazený McDogaldovou myš. Místo toho se divočák vydá do lokace s nejvyšším součtem, která není obsazená McDogaldovým kuchařem, tedy do Zahradní sklizně.

KROK 4: NAKUPOVÁNÍ

Vyhodnoťte každou lokaci zleva doprava, stejně jako ve hře více hráčů. Výběr každého McDogaldova kuchaře (včetně pomocníků, které McDogald ovládá) vyhodnoťte dle řádku na kartě výběru kritika, který odpovídá aktuálnímu dni (první, druhý nebo třetí). Vyberte dostupné zboží, které splňuje podmínku nejvíce vlevo v daném řádku.

Pokud nastane shoda mezi více přísadami, řiďte se seznamem ve spodní části karty výběru kritika a vyberte tu z přísad ve shodě, která je v seznamu nejvíce vlevo.



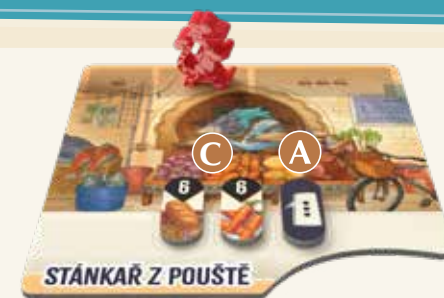
Společnost McDogald při výběru zboží na svůj talíř pro kritika ignoruje kritikovy změny pravidel.

KROK 5: KONEC KOLA

Kromě obvyklých kroků odložte všechny otočené karty manažerů, myši, ještěrek a divočáků.

Příklad

McDogaldova ještěrka je během prvního dne sama u Stánkaře z pouště a vybírá si zboží.



A Karta výběru kritika říká, že během prvního dne si má ještěrka jako první vzít šeptandu.

Jelikož se již v lokaci nenachází žádná další šeptanda, ještěrka při druhém výběru postupuje v řádku dále doprava a hledá další shodu.

B Ani jedna ze surovin v lokaci nepatří mezi požadavky soutěžních jídel, ani zde nejsou k dispozici žádní pomocníci, koření nebo přísady v hodnotě 7.

C Mrkev i chléb mají hodnotu 6. Ještěrka si vezme chléb, jelikož se v seznamu ve spodní části karty nachází více vlevo.

PŘÍSADY A KOŘENÍ

McDogald na svůj talíř pro kritika umísťuje vždy svou nejhodnotnější přísadu každého druhu. Přísady nižších hodnot si ponechává stranou. Pokud získá přísadu, která má vyšší hodnotu než aktuální přísada stejného druhu na talíři pro kritika, touto novou přísadou nahraďte přísadu s nižší hodnotou a tu dejte stranou. Získané koření přidá na odpovídající pole talíře pro kritika, pokud zde koření dosud není.

Nové koření

Nové koření ukládejte odděleně od zbytku koření. Použije se během přípravy jídla pro kritika.



Přísady soutěžních jídel

Přísady soutěžních jídel jsou viditelné na kartách soutěží. Když si společnost McDogald vybere přísadu nebo koření (nikoli nové koření), které se shoduje s přísadou soutěžního jídla, umístěte hvězdičku nad první symbol této přísady na kartě soutěže, nad kterým dosud není hvězdička. Nad každým symbolem přísady na kartě může být nejvýše jedna hvězdička, ale hvězdička může být nad více symboly stejné přísady.



Příklad

Přísady soutěžních jídel

Zboží na talíř pro kritika

Když si společnost McDogald má vzít zboží za tento symbol, vyberte přísadu nebo koření, které nejvíce zvýší kvalitu McDogaldova jídla pro kritika.



POLÉVKA

McDogald vrací veškerou polévku i krém do zásoby. U McDogalda žádnou polévku nedostanete!



ŠEPTANDA

McDogald okamžitě obdrží hvězdičky za každou získanou šeptandu podle toho, jaký je den:

Den první



Den druhý



Den třetí

Žádné



Šeptandu ukládejte na McDogaldovu desku kuchyně, žolíkové šeptandy přitom umísťujte na prázdné pole nejvíce vlevo. McDogald nemůže získat druhou šeptandu stejného druhu. Když si McDogald bere žetony šeptandy, nijak nepracuje s kartami šeptandy.

POMOCNÍCI

Každého pomocníka, kterého McDogald získá, použije v následujícím kole, stejně jako lidscí hráči. Pro následující kolo umístěte kartu a žeton pomocníka napravo od karet divočáků. Nezapomeňte pro McDogald případně spustit schopnosti pomocníků.



SOUTĚŽNÍ JÍDLA

McDogald získá všechny hvězdičky umístěné nad kartami soutěží. Žádná jídla (s hračkou ani bez) nepodává.

LEDNICE

Společnost McDogald nemusí odkládat přísady a koření kvůli kapacitě lednice. Jestli má McDogald něčeho dostatek, je to místo v lednicích a mraznicích – našli byste tam hranolky starší, než jste vy sami.

JÍDLO PRO KRITIKA

PŘÍPRAVA JÍDLA PRO KRITIKA

McDogaldův talíř pro kritika by měl obsahovat nejvyšší hodnotu každé přísady, kterou získal, spolu odpovídajícím kořením, pokud jej má. Pokud má McDogald nové koření, přidá jej k neokořeněné přísadě nejvyšší hodnoty. Případné shody rozhodněte podle seznamu ve spodní části karty výběru kritika.



McDogald během příprav jídla pro kritika ignoruje případné změny pravidel uvedené na kartě kritika.

NEJVÍCE POLÉVKY

Vylosujte 1 žeton z pytlíku. Hodnota vylosovaného žetonu (nula, pokud se jedná o koření nebo šeptandu) se považuje za celkovou hodnotu McDogaldových polévek. Porovnejte tuto hodnotu s vaší hodnotou polévek a určete, kdo má nejvíce polévky.

VŠECH SEDM CHODŮ

McDogald také získá hvězdičku, pokud podával všech 7 chodů.

NEJLEPŠÍ OD KAŽDÉHO CHODU

Udělte hvězdičky McDogaldovi, pokud má nejvyšší kvalitu chodu, jako obvykle (nezapomeňte, že v případě remízy získáte hvězdičky oba).

Jindra získá hvězdičku za **chlebový chod**, protože Klokanice otočí hodnotu jeho chlebu z 6 na 9.



Za **mrkvový chod** Jindra opět získává hvězdičku, protože jeho mrkev v hodnotě 7 je vyšší než McDogaldova mrkev s hodnotou 6. McDogald ignoruje schopnost Klokanice.

BODOVÁNÍ ŠEPTANDY

McDogald za 3 šeptandy získá následujícím způsobem body bez ohledu na to, zda získal odpovídající žetony šeptandy.

Můžete se též řídit počtem puntíků vpravo dole na každé kartě šeptandy. Každý puntík představuje 1 hvězdičku.



Hvězdičky Karty šeptandy

Žádné	Hora koření, Křehkost, Lásky k houbám, Lásky k chlebu, Lásky k masu, Lásky k mrkvi, Lásky k rybám, Lásky k sýru, Lásky k vínu, Rozmazlenost, S chutí lysohlávek, Zimní spánek
★	Jemné chutě, Rozmočený chleba, S sebou, Sýrová nálož, Uповídání pusa, Vinný sklípek, Vyrovnaný chod, Zvláštní chutě
★★	Frňá, Jednoduchost, Krátkozrakost, Náladovost, Noční tvor, Různorodé chody, Různorodé zbytky, Sommeliérství

ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ

McDogald spočítá celkovou kvalitu svého jídla pro kritika.



McDonald při závěrečném hodnocení neuplatňuje žádná pravidla kritika, karty „Láska k“ se ovšem u příslušných chodů uplatní.

VÍTĚZSTVÍ

Pokud máte více hvězdiček než společnost McDogald, gratulujeme! Podařilo se vám porazit korporát, který se sem přistěhoval a pokoušel se snížit standardy stravování Zátoky Gurmánů. Což takhle dát si na oslavu hambáč?

Pokud ne, město je v troskách a celé je to vaše vina! Což takhle zajíst žal hambáčem? Když je nemůžete porazit...



UPŘESNĚNÍ

V následující části pravidel najdete upřesnění konkrétních karet kritiků, šeptandy, pomocníků a provozních. Tato upřesnění nepokrývají všechny karty a prvky.

KRITICI

KRITIK	UPŘESNĚNÍ
Kapybara	Abyste od tohoto kritika získali bonusovou hvězdičku, musíte podávat soutěžní jídlo.
Býk	Každou tuto přísadu můžete okořenit.
Kaloň	Hodnota přiřazeného vína zvyšuje celkovou kvalitu chodu.
Tarbice	Odeberte žetony šeptandy ze své kuchyně a použijte je jako nové koření. Stále se počítají jako šeptanda, kterou znáte.
Klokanice	Pouze přísady s vytištěnou hodnotou 6 se považují za 9. Například přísada v hodnotě 3 s přiřazeným kořením sice má kvalitu 6, ale Klokanice ji dále neovlivní. Žeton s hodnotou 6 se změní na hodnotu 9, a pokud je k němu přiřazeno koření, bude mít kvalitu 18.
Myšák	Každý tento sýr můžete okořenit.
Ramlice	Tento efekt je kumulativní. Pokud například Ramlici podáváte mrkev v hodnotě 5, když je ve hře karta Láska k mrkvi, celková kvalita této mrkve je 20.

POMOCNÍCI

Pokud vám zvláštní schopnost umožňuje získat žeton z pytlíku a vylosujete si šeptandu, kterou již znáte, vylosujte si nový žeton a vraťte šeptandu do pytlíku na žetony.

Obecná poznámka: Pokud by schopnost způsobila, že by dva nebo více pomocníků získávalo nebo dostávalo zboží najednou, pořadí určí jejich nosnost. Pokud nosnost nerozhodne, určí pořadí stupnice přednosti.

POMOCNÍK	UPŘESNĚNÍ
Karolína	Pokud Karolína v této lokaci vybírala jako první a přesunula se na konec stupnice přednosti, získá hvězdičku.
Novák	McDogald v sólo hře díky Novákovi polévku nezíská.
Otto	Ottova schopnost odmění každého hráče, který má ve stejné lokaci kuchaře s nosností 2.
Penelopka	Penelopka se nemusí nacházet na lokaci Polívkára, aby se spustila její schopnost.

UPŘESNĚNÍ pokračuje na další straně.

ČESKÉ VYDÁNÍ

PŘEKLAD: Daniel Knápek

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Jakub Matlovič

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška Pospíšilová

REDAKCE: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám chybějící komponentu pošleme.

TVŮRCI HRY

AUTOŘI HRY: Alex Cutler, Peter C. Hayward

ILUSTRACE: Sandara Tang

VÝVOJ: Christian Strain, Peter Vaughan

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

GRAFICKÝ DESIGN: Christian Strain, Duane Nichols

DODATEČNÝ GRAFICKÝ DESIGN: Stephanie Gustafsson, Stephen Lambert, Sandara Tang

3D MODELÝ: Erick Tosco

NÁVRH POŘADAČE (DELUXE VERZE): Noah Adelman, Game Trayz

REDAKCE A SAZBA PRAVIDEL: Jason Harris

DODATEČNÁ REDAKCE PRAVIDEL: Brad Brooks, Jeff Fraser, Christian Strain, Peter Vaughan

BUDOVÁNÍ SVĚTA: Alex Cutler, Sandara Tang

SÓLOVÝ REŽIM: Peter C. Hayward, Christian Strain

KOMUNIKACE: Rozie Powell

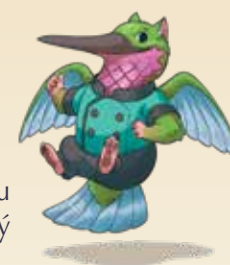
ZÁKAZNICKÝ SERVIS: Judy Neff

SPRÁVA KAMPANĚ: Christian Strain, Peter Vaughan

TESTOVÁNÍ HRY: 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

PROTOTYPY: Print and Play, Longpack

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: 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 verze), 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



UPŘESNĚNÍ (POKRAČOVÁNÍ)

ŠEPTANDA



Obecná poznámka: Šeptandy nijak neovlivňují soutěžní jídla, mají vliv pouze na jídlo pro kritika.

ŠEPTANDA	UPŘESNĚNÍ
Láska k houbám Láska k chlebu Láska k masu Láska k mrkvi Láska k rybám Láska k sýru Láska k vínu	Tyto šeptandy mají vliv pouze na závěrečné hodnocení. Pokud karta kritika umožňuje přidat do chodu více přísad, tyto šeptandy je zdvojnásobí všechny. Celková kvalita chodu (po přidání koření) je dvojnásobná.
Rozmazlenost	Alespoň jedna přísada v každém chodu musí mít vytištěnou hodnotu 5 nebo více.
Zimní spánek	Pokud nepodáváte víno, berte v potaz podávaný chod nejvíce vpravo (tj. houby, případně maso atd.). Tato karta nebere v potaz karty šeptandy „Láska k“.
Náladovost	Pokud má například vaše nejhodnotnější podávaná přísada hodnotu 7 a vaše nejnižší hodnotu 3, získáte 4 hvězdičky.
Zvláštní chutě	Při hře s Klokanicí jsou přísady v hodnotě 6 považovány za 9, takže jsou liché.
S chutí lysohlávek	Tato karta nebere v potaz karty šeptandy „Láska k“.
Upovídaná pusa	Tato karta počítá pouze získané žetony šeptandy, nikoli karty šeptandy navíc, které jste viděli z jiného důvodu. Za žetony šeptandy podávané Tarbici stále získáte hvězdičky.

PROVOZNÍ

Hráči během kroku bonusové body jídla pro kritika získají počet hvězdiček uvedený v horní části svých karet provozních.



PROVOZNÍ	UPŘESNĚNÍ
Ondřej Slanina	Můžete se rozhodnout odejít předčasně (za polévku útěchy, viz str. 11), abyste tuto schopnost využili.
Martin Kozina	Při hře s Ramlicí mají mrkve v hodnotě 2 hodnotu +2, než ji zdvojnásobí tato kritička.
Sloněk Pohlreich	Tímto způsobem můžete získat více bonusových  během jednoho kola.
Jaroslav Čapík	Tuto schopnost můžete využít pro více druhů přísad a ve více soutěžních jídlech. Například toto jídlo do soutěže Lahodné tapas má kvalitu 23 (chleby v hodnotě 7 × 2, mrkve v hodnotě 4 × 2 plus 1 za polévku). 
Jiří Sovica	Žádný jiný hráč si nesmí prohlížet vaši kartu šeptandy navíc. Tato karta navíc nemá vliv na kartu šeptandy Upovídaná pusa.