

Kitchen Rush

Legyél sztárséf!

Vár a konyhaművészet világa! Vettetek egy éttermet, aminek sikere tőletek függ. Kizárólag a legfinomabb hozzávalókat használjátok fel, friss növényekkel fűszerezétek az ételeket, és ne várakoztassátok meg a vendégeiteket - ha így tesztek éttermetek virágozni fog.

A Legyél sztárséf! egy valós idejű kooperatív játék. Ültessétek le a vendégeket, vegyétek fel a rendeléseiket, és készítsétek fenséges ételeket.

A szabályokat lépésről lépésre, együtt fogjátok megtanulni a 8 egymást követő forgatókönyvön át. Lassan, de biztosan haladva éttermetek fejlődni fog, és egyre nagyobb elvárásokkal kerül majd szembe. Megvan bennetek mindaz, ami ahhoz kell, hogy mesterszakácsokká váljatok?

Gyors kezdés
Csak az első 5 oldalt
olvassátok el, és már
kezdődhet is a játék!

Játékelemek



8 barát vendég
1+ forgatókönyvekhez



22 általános vendég
2+ forgatókönyvekhez



18 kihívást jelentő vendég
4+ forgatókönyvekhez



12 VIP vendég
7+ forgatókönyvekhez



8 díj
7+ forgatókönyvekhez



4 játéktábla
1+ forgatókönyvekhez



4 tányérméret-összegző kártya
2+ forgatókönyvekhez



4 vásárlás-összegző kártya
4+ forgatókönyvekhez



4 irodakártya
8+ forgatókönyvekhez



2 foglaltasztal-kártya
a 2- és 3-fős játékhoz



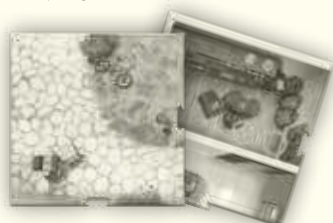
5 küldeteskártya
csak mesterszakácsoknak



24 esemény
csak mesterszakácsoknak



1 fűszerzsák
2+ forgatókönyvekhez



8 játéktábla-lapka
kírákóként egymásba illeszthető
1+ forgatókönyvekhez



1 hírnévtábla
6+ forgatókönyvekhez



22 tányér 4 méretben
6 kicsi, 6 közepes, 6 nagy, 4 extra nagy
Előlap: tiszta tányér, Hátlap: koszos tányér
1+ forgatókönyvekhez



108 fa hozzávaló
24 hús, 24 zöldség, 15 saláta,
15 kenyér, 15 tészta, 15 sajt
1+ forgatókönyvekhez



56 fa fűszer
12 só (fehér), 12 bors (fekete),
12 zöldfűszer (zöld), 10 curry (sárga),
10 sáfrány (piros)
2+ forgatókönyvekhez



10 homokóra
2-2 piros, sárga, kék, zöld (játékoszínnek)
(1+ forgatókönyvekhez),
és 2 fehér
(8+ forgatókönyvekhez)



35 érme
20 db 1-es, 10 db 5-ös, 5 db 10-es
értékű, mint a 3. forgatókönyvnl



1 műszakjelző
6+ forgatókönyvekhez



1 hírnévjelző
6+ forgatókönyvekhez



5 lakatjelző
8+ forgatókönyvekhez



5 meghibásodás-jelző
8+ forgatókönyvekhez



5 elérhetetlen-jelző
a 2- és 3-fős játékhoz

Az étteremben az akciókat ezekkel a homokórákkal fogjátok végrehajtani. Ezek kb. 25-30 másodpercesek. A kis eltérés nem okoz gondot: Egy igazi étteremben mindenki a saját tempójában dolgozik - miközben egy csapatként játszatok.

1. Forгатókönyv: Az első éttermetek

A szakmai gyakorlat után egyből úgy döntötök, hogy közösen nyitok egy éttermet. Mivel nincs sok megtakarított pénzetek, egy korábban étteremként működő régi épület megvásárlása mellett döntötök. A két raktárhelyiséget feltöltitek némi élelmiszerrel, és az újonnan megvásárolt étkezleket bepakoljátok a régi, üres szekrényekbe. A régi tűzhelyek és a nagy étkező egyelőre elég kell, hogy legyen. Mivel még kevesen ismernek titeket, ezért a nyitásra jó barátaitokat hívjátok meg. Ha ez az este sikeres lesz, és szerencsések vagytok, akkor bizakodva tekinthettek az előttek álló időkre.

Előkészületek



1. A játéktábla előkészítése!




Állítsátok össze a 8 kirakólapkából álló játéktáblát. Minden kirakólapkán van egy betű (A az előlapján, B a hátlapján) és egy szám (1-8) vagy a bal felső sarokban (felső sor) vagy a bal alsó sarokban (alsó sor). Mind a 8 lapkának az előlapja (A) legyen felfelé, és az összeállított játéktábla a fenti ábrának feleljen meg. A forgatókönyvek során a kirakólapok megfordulnak, ezzel mutatva éttermetek fejlődését.



Az új éttermetek a következő területekből áll:

- I recepció,
- II étkező,
- III 2 raktár,
- IV tűzhelyek,
- V szekrény a tiszta tányéroknak.

A játéktábla többi részét majd a későbbi forgatókönyvekben mutatjuk be. Minden területen látható 1-6 kör, ezeket nevezzük **akciómezőknek**.

2. A 2 fős és 3 fős játék előkészületei

2 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden  és  szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1-1 foglaltasztal-kártyát az étkező alsó két helyére .

3 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden  szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1 foglaltasztal-kártyát az étkező legalsó helyére .



Elérhetetlen-jelző



Foglaltasztal-kártya

3. Töltsétek fel a raktárhelyiségeket!


Töltsétek fel mindkét **raktárhelyiséget** . Mindkettőbe a következő hozzávalókat tegyék:



A megmaradt hozzávalókat tegyék félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

Megjegyzés: Figyeljete arra, hogy ne takarjatok le egy akciómezőt sem.

4. Töltsétek fel a szekrényeket tiszta táányérokkal!



Töltsétek fel a szekrényeket  tiszta táányérokkaal:

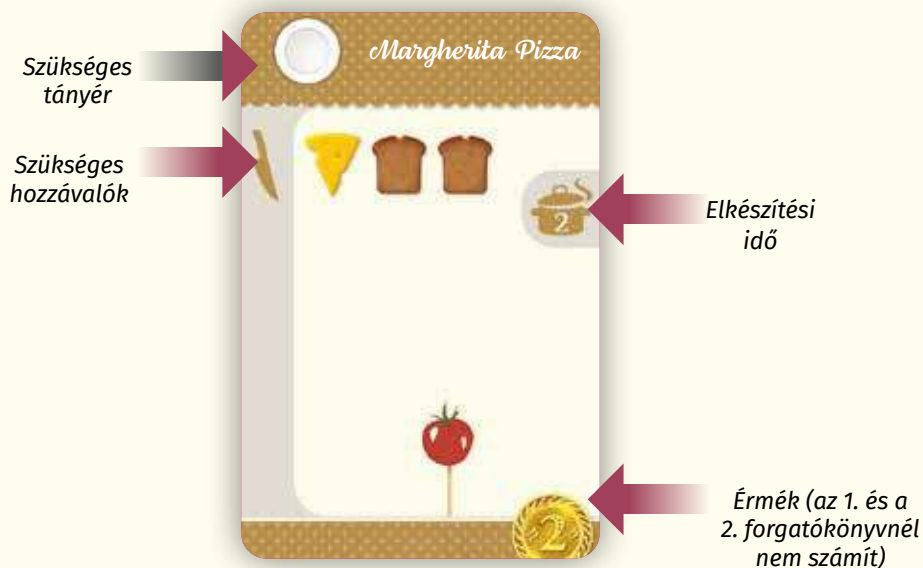


A megmaradt táányérokta tegyék félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

Megjegyzés: Most csak a táányérok tiszta oldalát használjátok. A hátlapra, ami egy koszos táányért ábrázol, csak a későbbi forgatókönyveknél lesz szükség.

5. Készítsétek el a vendégpaklit!

Készítsétek el a vendégpaklit: Keverjétek meg a 8 barátkártját, és tegyék képpel lefelé a játéktábla mellé, a recepció  közelébe. Csapjátok fel 2 kártját az étkező bármelyik 2 üres mezőjére .



Tegyék félre az általános, a kihívást jelentő és a VIP vendégeket. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

6. Osszátok ki a játékos táányélaat és a homokórákat!

Minden játékos vegyen el **1 játékos táányélaat**, és vegye el a választott játékos táányéla színével megegyező egyik **homokóráat**.

A fehér homokórára csak a 8. forgatókönyvnél lesz szükségetek. Ezeket, valamint a megmaradt játékos táányélaat és homokórákat tegyék vissza a dobozba.



Játékos táányéla



Homokóra

7. Állítsátok be a forgatókönyv időkorlátját!

Minden forgatókönyv ad egy **időkorlátot**. Ennyi idő áll rendelkezésetekre a megadott cél eléréséhez. Használjatok bármilyen stoppert, például a telefonotokét.

Általában az időkorlát 4 perc. (Az első forgatókönyvnél 4 és fél perc.) A gyerekes családok ehelyett használhatnak 5 perces időkorlátot.

A forgatókönyvek kezdetén mindig eldönthetitek, milyen időkorlátot szeretnétek használni.

A Legyél sztársé! játékban mindnyájan egyszerre játszotok. Ez bizony igazán mozgalmas lehet. 5 perces időkorlátot választva lehetőségetek lesz odafigyelni játékos táányélaatokra, és így észrevehetitek és megelőzhetitek a hibákat.

Állítsátok be az időkorlátot:

Normál	Családi
04:30	05:00



A játék menete

Az 1. forgatókönyvben **mindegyikötöknek** 2 vendégre kell főznie az időkorláton belül. Figyeljete oda, hogy mindenki azt az ételt kapja, amit rendelt. Ne főzzétek túl a hozzávalókat, senki sem szereti a ragacsos tésztát és a kiszáradt húst.

Mindannyian **egyszerre** játszatok. Ha szeretnél végrehajtani egy **akciót**, tedd a **homokórát** (minden homok a felső részében legyen) a játéktábla egy kör alakú akciómezőjére. Ezután azonnal hajtsd végre a hozzátartozó akciót.

Amíg a homokórád elfoglal egy akciómezőt, az a mező blokkolva van, azaz azt senki más nem használhatja. Csak akkor veheted vissza a homokórát, vagy teheted át egy másik akciómezőre, felszabadítva ezzel mások számára az akciómezőt, ha az összes homok lepergett. Ha szeretnéd megismételni ezt az akciót, akkor amint az összes homok lepergett, azonnal visszateheted a homokórát ugyanarra az akciómezőre.

Az első forgatókönyvben a következő 4 akció áll a rendelkezésedre:

Vendégek leültetése Rendelés felvétele Hozzávalók összeszedése 1 raktárból 1 étel megfőzése

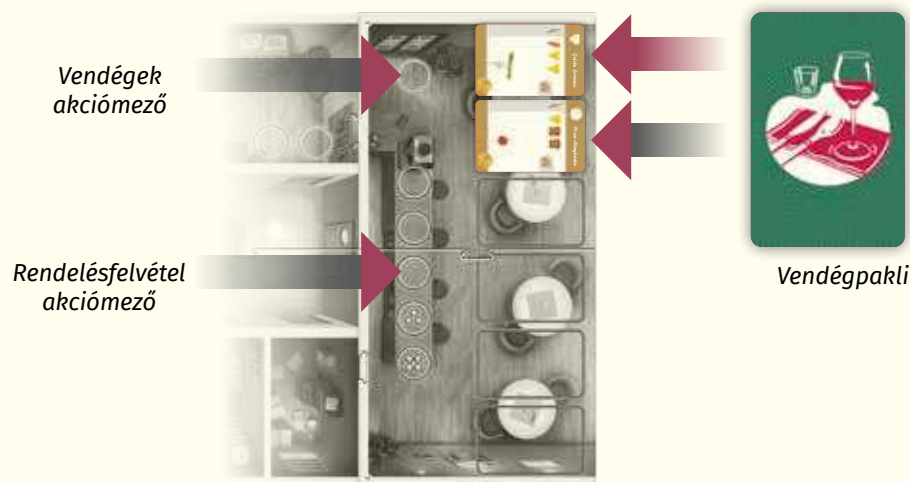
Akció: Vendégek leültetése

Az est kezdetén az étterem szinte üres. Csak 2 barátotok nem tudott várni a hivatalos megnyitőig. Figyeljete oda, hogy a többi vendéget is behívjátok az étterembe, és leültessétek őket az üres asztalokhoz.

Ha a homokórát a recepció akciómezőjére teszed le, akkor leültethetsz egy új vendéget a vendégpakliból. Amíg van **üres** asztal az étkezőben, addig legfeljebb **2 új vendéget húzhatsz** és ültethetsz asztalhoz.

Megjegyzés: Amikor csak 2-en vagy 3-an játszatok, csak 4, illetve 5 asztal érhető el.

Példa: Eszti szeretne új vendégeket leültetni az étteremben. A homokóráját a vendégek leültetése akciómezőre teszi, és felcsap 2 kártyát a vendégpakliból. Azonnal lerakja a kártyákat az étkező 2 üres asztalához.



Akció: Rendelés felvétele

A vendégeitek éhesek.

Ha a homokórát az étkező egyik akciómezőjére teszed, hogy végrehajtsd a rendelés felvétele akciót, akkor felveheted 1 vendég rendelését.

Az étkezőben 3-5 akciómező van (a játékosok számától függően).


A rendelés felvételénél vegyél el **1 vendégkártyát** az étkezőből, és tedd a játékos táblád mellé. Mostantól te felelsz ezért a vendégért, és neked kell elkészítened az általa rendelt ételt.

Tányérok

Minden ételt a megfelelő típusú tányéron kell felszolgálni.

A vendégkártya bal felső sarkában látható, hogy melyik tányér mérete a megfelelő az adott étel felszolgálásához. Amikor felveszed egy vendég rendelését, azonnal vegyél el 1 megfelelő méretű tiszta tányért a szekrényből, és tedd a játékos táblád felső sorába. Figyelj oda, hogy a jó méretet válaszd.

Ha a rendelés felvételénél elfelejtet elvenni a tányért, akkor azt később még bármikor elveheted.

Példa: Eszti, miután leültetett egy vendéget az étteremben, szeretné felvenni a rendelését. Először megvárja, hogy a homokórájában lepergessen a homok. Azután megfordítja a homokóráját, és leteszi a rendelés felvétele akciómezőre. Elvesz 1 vendégkártyát az étkezőből, és lerakja a játékos táblája mellé. A vendég Margherita pizzát rendel. Eszti elvesz egy -t a szekrényből, és leteszi a játékos táblája felső sorába.



Akció: Hozzávalók összeszedése 1 raktárból

Megfelelő hozzávalók nélkül nem főzhető étel. Szerencsére minden raktár tele van.

Mielőtt nekiállnál az étel főzésének, össze kell szedned a szükséges hozzávalókat a raktárakból.

Ha a homokórát a két raktárhelyiség egyikére teszed, akkor **az adott raktárban** lévő **elérhető hozzávalókból bármennyit** elvehetsz. Mindkét raktárhelyiségen 2 akciómező van. Ezért egyik raktárhelyiségben sem lehet egyszerre 2 homokóránál több.

Csak olyan hozzávalókat vehetsz el, amik a rendeléseidhez kellene (vagyis a korábban már felvett rendeléseidhez). 1-nél több nálad lévő rendeléshez is elveheted a hozzávalókat, de nem vehetsz el olyan hozzávalót, ami egy esetleges jövőbeli rendelésedhez kell (vagyis egy, még az étkezőben lévő vendég rendeléséhez, amit még nem vettél fel).



Nem vehetsz el hozzávalókat játékos társaid számára.

Tedd az elvett hozzávalókat a játékos táblád felső sorában lévő megfelelő tányérra.

Ha **több vendéged** van, akkor **több tányérra** is tehetsz hozzávalót.

Nem adhatsz hozzávalót olyan ételhez, aminek főzését már megkezdted (vagyis olyan tányérra, ami nem a felső sorban van – lásd lentebb). Az egyszer már tányérra tett hozzávalókat másik tányérra nem lehet áttenni, és a raktárhelyiségekbe sem vihetők vissza.

Ha az első raktárban nincs ott az összes hozzávaló, amire szükséged van, akkor tedd át a homokórát a másik raktárba, és vedd el onnan a még szükséges hozzávalókat.

Példa: Esztinek hozzávalókra van szüksége. Lerakja a homokóráját a felső raktár egyik akciómezőjére, mivel ott van az összes szükséges hozzávalóból. Elvesz 1  -t és 2  -et, és azonnal leteszi ezeket a játékosablája felső sorában lévő tányérra. Ha Esztinek több rendelése lenne folyamatban, akkor ezekhez is elvehetné a szükséges hozzávalókat a raktárból.



Akció: 1 étel megfőzése

Kezdődjön a főzés!

Amikor az összes szükséges hozzávaló a megfelelő tányéron van, megkezdheted az étel főzését. Minden ételnek van egy 0-3 közötti főzési ideje, amit a vendégkártya jobb oldalán lévő edényikonok mutatnak.

Ha a homokórát a tűzhely egyik akciómezőjére teszed, akkor a játékosabládon 1 ételt 1 sorral lejjebb csúsztathatsz. A tűzhelyen 4-6 akciómező van (a játékosok számától függően).

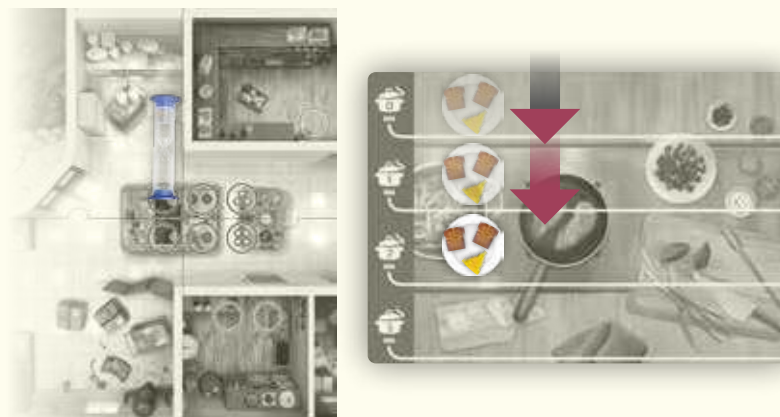
Ha egy étel eléri a játékosabládon a főzési idejének megfelelő sort, akkor ennek az ételnek befejeződött a főzése. Egyelőre még hagyd abban a sorban, ahol éppen van. A műszak végén nézd meg, hogy fel tudod-e szolgálni az ételt, ami attól függ, hogy az ételt megfelelően főzted-e meg, vagy sem.

Megjegyzés: A játékosablád egyes soraiban bármennyi étel is lehet.

Légy óvatos: Amint elkezdted egy étel főzését, azt már nem vonhatod vissza. Ha valamelyik hozzávaló hiányzik vagy rossz hozzávalót vettél el, akkor azt már nem javíthatod ki.

De az **első forgatókönyvnél** szerencsére figyelmen kívül hagyhatjátok ezt a hibát: Ha rossz hozzávalókat tettél a tányérra, bármikor kijavíthatod ezt a hibát. Csak tedd vissza a szükségtelen vagy rossz hozzávaló(ka)t a raktárba, vedd el a jó hozzávaló(ka)t, és tedd a tányérra. A **második forgatókönyvtől** kezdve a vendégeitek nem lesznek ilyen elnézőek, ezért oda kell figyelnetek, hogy **ne kövessetek el semmilyen hibát**.

Példa: A pizza főzési ideje 2. Eszti leteszi a homokóráját az 1 étel főzése akciómezőre, és az ételt 1 sorral lejjebb csúsztatja játékosabláján. Most várnia kell, amíg a homokóráján leperog a homok. Ezután megfordítja a homokóráját, és újra az 1 étel főzése akciómezőre teszi. Az ételt még egy sorral lejjebb csúsztatja. Az étel most elkészült. A műszak végéig nem ellenőrizheti, hogy vétett-e hibát. Eszti az ételt a műszak végéig még a második sorban hagyja.



Sürgés-forgás a konyhában

Ha az üzlet beindul, a dolgok könnyen kicsúszhatnak a kezeitek közül.

Ha a homokóra felborul, egyszerűen állítsátok vissza az akciómezőre. Ha a hozzávalók lecsúsznak a tányérról, tegyétek azokat vissza rá.

Az időfigyelő

Javasoljuk, hogy jelöljete ki valakit, aki nézi az időt. Az ő dolga lesz, hogy a játékosokat rendszeresen tájékoztassa a még rendelkezésre álló időről. Mindig jól jön, ha tudjátok, mennyi idő van még hátra.

A műszak vége

Ha a forgatókönyv időkorlátja elfogyott, akkor még befejezhetitek a már elkezdett akciókat. Új akciókba már nem kezdhettek bele.

Most **ellenőrizétek**, hogy minden ételt a rendeléseknek megfelelően készítettetek-e el. Egymás után nézzetek meg minden egyes ételt, hogy a megfelelő **hozzávalók** a megfelelő **méretű tányéron** vannak-e, és hogy a **főzésidő** rendben van-e. Ha az étel tökéletes, akkor felszolgálható az azt rendelő vendégnek.

Ha minden játékos **felszolgált** 2 tökéletes **ételt**, akkor teljesítettétek az első forgatókönyvet. Folytassátok a játékot a következő forgatókönyvvel.

Ha valaki köztetek nem szolgált fel 2 tökéletes ételt, vagy mert hibázott vagy mert kifutott az időből, akkor döntsétek el, hogy szeretnétek-e megismételni a forgatókönyvet vagy az eredménytől függetlenül továbbléptek.

Gyerünk!

Döntsétek el hogyan tovább, és indítsátok a stoppert.

Ne felejtsetek el, hogy mindegyikötöknek **pontosan 2 barátotoknak** kell elkészítenie, és felszolgálnia az ételt.

2. Forгатókönyv: Az első hét

Az első este óriási sikert arattatok. Nagyszerűen töltöttétek az időt a barátaitokkal, és már egyre jobban kiismeritek magatokat az új munkahelyetekben. De egy nyugodt pillanatban az egyik barátotok megjegyzi, hogy az ételek elég egyhangúak. Egy pillanatra megdöbbenetek, majd rájöttök, hogy a nagy igyekezetben elfelejtettétek a fűszereket. Ezt a hibát nem követhetitek el újra! Úgy döntötök, hogy a kert egy részét leválasztva kialakítotok egy üvegházat, hogy így mindig a lehető legjobb és legfrissebb fűszereket használhassátok.

Mivel az első estén csak néhány vendéget szolgáltatok ki, így e fölött könnyen szemet hunyhattok. De ha sikeres éttermet szeretnétek, akkor ez hosszútávon nem maradhat így. Minden helyiségre, egy jól működő egészségként van szükségetek. Ma este lesz a nagy megnyitó, és mivel a városszerte kiosztott szórólapon ingyenes étkezést ígértetek, az éttermet erre fel kell készíteni. A vendégek már gyülekeznek – és úgy tűnik, néhány barátotok is csatlakozott hozzájuk.

Előkészületek

Itt is, és a következő forgatókönyvknél is újra leírunk minden előkészületet. Így nem kell leellenőriznetek a korábbi forgatókönyvek egyes lépéseit. Ha az előkészületek valamelyik lépése eltér az előző forgatókönyvtől, akkor azt !-el jelöljük. Ha új játékelemekre van szükség, akkor azt a lépést az Új felirattal jelöljük. Minden jelöletlen lépés azonos a korábbi forgatókönyvben leírttal.

1. Készítsétek elő a játéktáblát!

Állítsátok össze a játéktáblát az ábra szerint:



2. A 2 fős és 3 fős játék előkészületei

2 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden (3) és (4) szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1-1 foglaltasztal-kártyát az étkező alsó két helyére.

3 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden (3) szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1 foglaltasztal-kártyát az étkező legalsó helyére.

3. Töltsétek fel a raktárakat!

A játékosok számától függően töltsétek fel **mindkét raktárt** a következő hozzávalókkal:

2 játékos	4 db	4 db	4 db	4 db	4 db	4 db
3 játékos	5 db	5 db	5 db	5 db	5 db	5 db
4 játékos	6 db	6 db	6 db	6 db	6 db	6 db

A megmaradt hozzávalókat tegyék félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

Megjegyzés: A hozzávalók korlátozott számban állnak a rendelkezésetekre. Amikor rendelést vesztek fel, figyeljetez oda, hogy a szükséges hozzávalókból még legyen raktáron.

4. Töltsétek fel a fűszerzsákot!

A játékosok számától függően töltsétek meg a fűszerzsákot a következő fűszerekkel:

2 játékos	3 db	3 db	3 db	3 db	3 db
3 játékos	4 db	4 db	4 db	4 db	4 db
4 játékos	5 db	5 db	5 db	5 db	5 db

Tegyék a fűszerzsákot a játéktábla mellé, az üvegház VI közelébe.

A megmaradt fűszereket tegyék félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

5. Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal!

Adjatok minden játékosnak 1 tányérméret-összegző kártyát.

A játékosok számától függően töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal:

2 játékos	3 db	3 db	3 db	2 db
3 játékos	4 db	4 db	4 db	2 db
4 játékos	5 db	5 db	5 db	3 db

A megmaradt tányérokat tegyék félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

6. Készítsétek el a vendépkartit!

Ehhez az összes barátot (8 kártya) és általános vendéget (22 kártya) keverjétek egy pakliba, majd tegyék a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé, a recepció közelébe. Húzzatok 2 kártyát, és tegyék ezeket az étkező bármelyik 2 üres mezőjére.

Tegyék félre a kihívást jelentő és a VIP vendégeket. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

7. Osszátok ki a játékosláblákat és a homokórákat!

Minden játékos vegyen el **1 játékosláblát**, és vegye el a választott játékoslábla színével megegyező **2 homokórát**.

A megmaradt játékosláblákat és homokórákat tegyék vissza a dobozba.

8. Állítsátok be a forgatókönyv időkorlátját!

Állítsátok be az időkorlátot:

Normál	Családi
04:00	05:00

Új szabályok

Emlékeztető: Ettől a forgatókönyvtől kezdve a vendégek többet nem hunynak szemet a hibáitok fölött. Többé már nem korigálhatjátok utólag azokat. Ezért különösen figyeljete oda, hogy az étel főzéséhez a megfelelő hozzávalókat és fűszereket válasszátok ki.

Új akció: Fűszerek

Szelesebb lett a kínálat. Sok új recepthez fűszerekre is szükségetek lesz.

A következő fűszereitek vannak:



só/cukor



zöld fűszerek



bors/magok



sáfrány/chili



curry/mustármag

Azoknak az ételeknek a főzésénél, ahol egyéb hozzávalók mellett fűszerek is szükségesek, ki kell szaladnod az új üvegházba a fűszerekért.

Ha a homokórát az üvegház egyik akciómezőjére teszed, akkor bármennyi **fűszert kivehetsz** a fehér **fűszerzsákból**. Az üvegháznak 2 akciómezője van, ezért nem lehet ott egyszerre 2 homokóránál több.

Csak azokat a fűszereket viheted el, amikre a rendeléseidnél szükség van. Nem vehetsz el jövőbeli rendeléseidhez szükséges fűszereket. Nem vehetsz el fűszereket játékosársaid számára.

Tedd az elvett fűszereket a játékosláblád felső sorában lévő megfelelő tányérra, illetve tányérokra. Ha **több vendég** rendelését vetted fel, akkor a rendeléseid összes **tányérjára** tehetsz fűszereket.

A fűszereket elveheted a hozzávalók elvétele előtt vagy után. A fűszereket – a hozzávalóktól eltérően – még akkor is elveheted, és a tányérra teheted, ha már elkezdted az azon a tányéron lévő étel főzését. De ha a fűszert leteszed egy tányérra, akkor azt már nem teheted át egy másik tányérra, és a a fűszerzsákba sem teheted vissza. Figyelj oda a helyes fűszerezésre!

Megjegyzés: Bármikor átnézheted a fűszerzsákokat, hogy lásd milyen fűszerek vannak még benne. Ezt akkor is megteheted, ha nem vagy az üvegházban. Ha megnézed a zsákokat, megmondhatod játékosársaidnak, milyen fűszerek vannak benne.

Új játékelem: Egyidejű feladatok

Ma este több vendég lesz, mint tegnap volt. Nincs vesztegetni való idő!

Most minden játékos 2 homokórát irányít. Mielőtt letennéd a második homokórát egy akciómezőre, mindig fejezd be az éppen végrehajtott akciódodat. De attól még leteheted a második homokórát, hogy az elsőt még pereg a homok, feltéve, hogy a hozzátartozó akciót már végrehajtottad. Használhatod mindkét homokórát ugyanannál az akciónál, de mindkét homokórának saját akciómező kell.

Példa: Benedek szeretné kétszer végrehajtani az 1 étel főzése akciót. Lerak egy homokórát a tűzhely egyik akciómezőjére, és a játékoslábláján lévő ételt 1 sorral lejjebb csúsztatja. Ezután leteszi a második homokóráját a tűzhely egy másik akciómezőjére, és az ételt újra 1 sorral lejjebb csúsztatja.

Megjegyzés: Az akciót folytathatod azután is, hogy a homokóra lepergett. Ez különösen fontos a **hozzávaló elvétele 1 raktárból** és a **fűszerek** akcióknál. De ha a második homokóra akciómezőre rakásával megkezdted a következő akciódodat, akkor a korábbi akciód lezárul.

Új játékelem: Nagyobb tányérok használata

Ettől a forgatókönyvtől kezdve az ételeket **1 mérettel nagyobb** tányéron is felszolgálhatod, mint a megadott tányérméret. Elvehetsz 1 mérettel nagyobb tányért a rendelés felvételénél. Ez nagyobb rugalmasságot tesz lehetővé számodra, mivel előfordulhat, hogy a megfelelő méretű tányérok már elfogytak.



kicsi közepes nagy extra nagy

A tányérok növekvő sorrendben:

Megjegyzés: Használjátok a tányérméret-összegző kártyát, hogy tisztában legyetek a 4 mérettel.

A műszak vége

Miután az idő lejárt, ellenőrizzétek, hogy minden ételt a rendeléseknek megfelelően készítettetek-e el. Nézzétek meg, hogy a tányér mérete, a hozzávalók, a fűszerek és a főzési idő megfelelő-e. Ha minden rendben, akkor az étel felszolgálható. Ha valahol hibáztál, az ételt nem lehet felszolgálni.

A forgatókönyv célja

Szolgáljatok fel annyi ételt a vendégeiteknek, amennyit a lenti táblázat megad. Az mindegy, hogy ki mennyi ételt készített el, de legyen meg az előírt vagy annál több felszolgált étel.

2 játékos	5 étel
3 játékos	8 étel
4 játékos	10 étel

Megjegyzés: Az esetleges hibákat jóvá teheted azáltal, hogy újabb vendégeknek készítesz ételt, ha van még rá idő.

3. Forgatókönyv: Takarítás

Az első napok nagyon sikeresek voltak, de ennek megvannak a nyomai. Koszos tányérok halmai várják a sarokban a mosogatást. Legfőbb ideje, hogy a megtakarított pénzetekből, mivel az még nem fedezi egy jó minőségű mosogatógép megvételét, vegyetek egy új mosogatót. Ideje pénzt keresni. Szerencsére egyértelmű, hogy az étterem népszerű lett, hiszen már sorakoznak az újabb vendégek.

Előkészületek

1. Készítsétek elő a játéktáblát!

Állítsátok össze a játéktáblát az ábra szerint:



2. A 2 fős és 3 fős játék előkészületei

2 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden és szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1-1 foglaltasztal-kártyát az étkező alsó két helyére.

3 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1 foglaltasztal-kártyát az étkező legalsó helyére.

3. Töltsétek fel a raktárakat!

A játékosok számától függően töltsétek fel **mindkét raktárat** a következő hozzávalókkal:

2 játékos	4 db				6 db	
3 játékos	5 db				7 db	
4 játékos	6 db				8 db	

A megmaradt hozzávalókat tegyétek félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

Megjegyzés: A hozzávalók korlátozott számban állnak a rendelkezésükre. Amikor rendelést vesztek fel, figyeljetek oda, hogy a szükséges hozzávalókból még legyen raktáron.

4. Töltsétek fel a fűszerzsákot!

A játékosok számától függően töltsétek meg a fűszerzsákot a következő fűszerekkel:

2 játékos			3 db		
3 játékos			4 db		
4 játékos			5 db		

Tegyétek a fűszerzsákot a játéktábla mellé, az üvegház közelébe. A megmaradt fűszereket tegyétek félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

5. Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal!

A játékosok számától függően töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal:

2 játékos			1 db	
3 játékos			1 db	
4 játékos			1 db	

6. Tegyétek le a koszos tányérokat!

A játékosok számától függően tegyetek koszos tányérokat az új mosogatóba :

2 játékos	2 db			1
3 játékos	3 db			1
4 játékos	4 db			2

A megmaradt tányérokat tegyétek félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

7. Készítsétek el a vendégpaklit!

Ehhez az összes barátot (8 kártya) és általános vendéget (22 kártya) keverjétek egy pakliba, majd tegyétek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé, a recepció közelébe. Húzzatok 2 kártyát, és tegyétek ezeket az étkező bármelyik 2 üres mezőjére.

Tegyétek félre a kihívást jelentő és a VIP vendégeket. Ezekre most nem lesz szükségetek.

8. Tegyetek érmeket az irodába!



Tegyétek 2 érmet az irodába a nyilvántartásra (az a helyiség, ahol a játékgép van) . A többi érmet tegyétek készletként a játéktábla mellé.

9. Osszátok ki a játékosablákat és a homokórákat!

Új szabályok

Most, hogy vége a nyitónapoknak, ideje pénzt keresni.

Mostantól minden vendég, akinek tökéletes ételt szolgáltok fel, kifizeti az ételét a műszak végén. Minden vendég annyit fizet, amennyi a kártyája bal alsó sarkában látható. Tegyétek a megszerzett pénzt az irodába.

Új akció: A tányérok mosogatása

Mostantól minden forgatókönyvet koszos tányérokkal kezdtek.

Ha a homokórát az újonnan vásárolt mosogató akciómezőjére teszed, elmosogathatsz **legfeljebb 3 koszos tányért**, amiket ezután tegyél tiszta tányérként a szekrénybe.

Új játékelem: Bevétel

Az éttermetekbe belépő vendégeket a szokásos módon tegyétek az étkezőbe. Mostantól minden egyes vendég azonnal rendel, és kap egy italt. Tegyétek **minden** egyes leültetett **vendégért 1 érmet** az irodába. A műszak végén további bevételt kaptok (lásd lentebb).

Új játékelem: Hibás főzés

Ha a főzés alatt azt veszed észre, hogy rossz vagy hiányzik egy hozzávaló vagy egy fűszer, akkor **minden** hozzávalót és fűszert vissza kell tenned a közös **készletbe**, a tányért pedig a koszos oldalával felfelé a mosogatóba kell raknod. A vendég a játékosabládon marad, és újra kell kezdened a rendelése elkészítését.

A műszak vége

A szokásos módon nézzétek meg a felszolgált ételeket. A vendég a felszolgált ételért annyi érmet fizet, amennyit a kártyája mutat. Tegyétek a megszerzett érmeket az irodába.

Ha felvetted egy vendég rendelését, de nem tudtad felszolgálni a megfelelő ételt, akkor adnod kell a vendégnek **1 ingyen italt**. Tegyél vissza **1 érmet** az irodából a **készletbe**. Az ingyen italokat a felszolgált ételekért kapott érmék begyűjtése után fizessétek ki.

Megjegyzés: Azok a vendégek, akik még mindig várják a rendelésük felvételét, nem kapnak ingyen italt.

Minden játékos vegyen el **1 játékosablát**, és vegye el a választott játékosábla színével megegyező **2 homokórát**. A megmaradt játékosablákat és homokórákat tegyétek vissza a dobozba.

10. Állítsátok be a forgatókönyv időkorlátját!

Állítsátok be az időkorlátot:

Normál	Családi
04:00	05:00

A forgatókönyv célja:

Szerezzétek meg a megadott mennyiségű érmet:

2 játékos	16 érme
3 játékos	25 érme
4 játékos	32 érme

Kihívás mód

Mostantól, ha a forgatókönyv célja nem jelent számotokra elég nagy kihívást, akkor adunk egy nehezebb, de még mindig elérhető célt. Meg tudtok felelni a kihívásnak?

2 játékos	22 érme
3 játékos	34 érme
4 játékos	46 érme

Megjegyzés: A kihívás módot 4 perces játékidőhöz készítettük. Ha 5 perces játékidővel játsszátok, akkor túl könnyű lesz, ezért mielőtt kipróbáljátok a kihívás módot, csökkentsétek le a játékidőt 4 percre.



4. Forgatókönyv: A nagy sürgés-forgás

Az új éttermetekről beszél a város. Kiváló ételeitek új vendégeket vonzanak, akiknek már nagyobbak az elvárásai. Nehéz ezekkel az elvárásokkal lépést tartani, ezért úgy döntötök, hogy 2 műszakra osztjátok az estét. De nincs mindkét műszakhoz elég hozzávaló, ezért a profitot haladéktalanul egy régi kisteherautó vásárlására kell költenetek, hogy biztosítani tudjátok a szükséges készleteket.

Előkészületek

1. Készítsétek elő a játéktáblát!

Állítsátok össze a játéktáblát az ábra szerint:



2. A 2 fős és 3 fős játék előkészületei

2 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden és szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1-1 foglaltasztal-kártyát az étkező alsó két helyére.

3 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1 foglaltasztal-kártyát az étkező legelső helyére.

3. Töltsétek fel a raktárakat!

A játékosok számától függően töltsétek fel **mindkét raktárt** a következő hozzávalókkal:

2 játékos		2 db			4 db	
3 játékos		3 db			5 db	
4 játékos		4 db			6 db	

A megmaradt hozzávalókat tegyétek félre **készletnek** a játéktábla mellé.

4. Töltsétek fel a fűszerzsákokat!

A játékosok számától függően töltsétek meg a fűszerzsákokat a következő fűszerekkel:

2 játékos			1 db		
3 játékos			2 db		
4 játékos			3 db		

A megmaradt fűszereket tegyétek félre **készletnek** a játéktábla mellé.

5. Töltsétek fel a szekrényeket tiszta táányérokkal!

Töltsétek fel a szekrényeket tiszta táányérokkal:

2 játékos		2 db		1
3 játékos		3 db		1
4 játékos		4 db		2

6. Tegyétek le a koszos táányérok!

A játékosok számától függően tegyetek koszos táányérok a mosogató mellé:

2 játékos			1 db	
3 játékos			1 db	
4 játékos			1 db	

A megmaradt táányérokot tegyétek félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

7. Készítsétek el a vendégpaklit!

Ehhez a 8 barátot, a 22 általános vendéget és a 18 kihívást jelentő vendéget keverjétek egy pakliba, majd tegyétek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé, a recepció közelébe. Húzzatok 2 kártyát, és tegyétek ezeket az étkező bármelyik 2 üres mezőjére.

Tegyétek félre a VIP vendégeket. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

8. Tegyetek értéket az irodába!

Tegyetek 2 érmét az irodába a nyilvántartásra (az a helyiség, ahol a játékgép van). A többi érmét tegyétek készletként a játéktábla mellé.

9. Osszátok ki a játékosablákat és a homokórákat!

Minden játékos vegyen el **1 játékosablát**, és vegye el a választott játékosábla színével megegyező **2 homokórát**. A megmaradt játékosablákat és homokórákat tegyétek vissza a dobozba.

10. Állítsátok be a forgatókönyv időkorlátját!

Állítsátok be az időkorlátot:

Normál	Családi
04:00	05:00

Új szabályok

Új akció: Vásárlás

A raktárakban lévő hozzávalók nem tartanak ki egész nap.

Mostantól **vásárlással** kell kezdenetek.



Ha lerakod 1 homokórát a teherautó mellé **IX** és fizetsz 1 érmét, akkor feltöltheted a hozzávalókat VAGY a fűszereket (lásd lentebb). A feltöltésért fizetned kell, tegyél vissza 1 érmét az irodából a készletbe.

Megjegyzés: A vásárláshoz nem kapcsolódnak akciómezők. Bármennyi homokóra letehető a teherautó mellé, hogy vásárolni menjete. Az akció végrehajtásához csak tedd le a homokórát a teherautó mellé.

Szedd össze, amit vásárolni szeretnél:

A) 5 hozzávaló




Vegyél el a készletből **egy általad választott típusból** 5 hozzávalót, például

5x  vagy 5x .

Tedd az új hozzávalókat a raktárakba. Beteheted mind az 5 hozzávalót ugyanabba a raktárba vagy szétszórhatod a raktárak között, ahogy azt jónak látod.

B) 3 olcsó fűszer

Vegyél el a készletből 3, **általad választott olcsó fűszert** bármilyen kombinációban.

Olcsó fűszer a só/cukor () , a bors/magok () és a zöldfűszerek () .

Tedd a kiválasztott fűszereket a fűszerzsákba.

C) 2 drága fűszer

Vegyél el a készletből 2, **általad választott drága fűszert** bármilyen kombinációban.

Drága fűszer a curry/mustármag () és a sáfrány/chili () .

Tedd a kiválasztott fűszereket a fűszerzsákba.

Ha több hozzávalót vagy fűszert szeretnél vásárolni, akkor meg kell ismételned a **vásárlásakciót**, azaz egy másik homokórát kell tenned a teherautó mellé.



Új játékelem: Két műszak

A növekvő kereslet miatt úgy döntötök, hogy az estét 2 műszakra osztjátok.

Játsszátok le az első műszakot a szokásos módon (4 vagy 5 perc), és ellenőrizzétek le az első műszak végén az ételeket, hogy felszolgálhatóak-e. Minden felszolgált ételért a szokásos módon a megadott mennyiségű érmét kapjátok. Az ezen ételekhez felhasznált hozzávalókat tegyétek vissza a **készletbe**, és a tányérokat a koszos oldalukkal felfelé tegyétek a mosogató mellé. Ezeket el kell mosogatnotok, mielőtt újra használnátok őket. Azok a vendégek, akiknek a rendelését már felvetted, de még **NEM** lettek kiszolgálva, **NEM** mennek el az étteremből az első műszak végén. A játékos táblád mellett maradnak. A második műszakban elkészítheted az ételt ezeknek a vendégeknek, valamint bármelyik másik még megmaradt vendégnek. Nem számít, hogy még nem kezdted el az ételét, vagy még nem fejezted be a már elkezdett ételét, vagy hogy elhibáztad, és újra kell kezdened. A szokásos módon adnod kell minden olyan vendégnek, akinek a rendelését felvetted, de nem szolgáltad fel neki, 1 ingyen italt és vissza kell tenned 1 érmét az irodából a közös készletbe. Tehát az egyértelműség kedvéért, folytathatod a nem elkészült ételek főzését a második műszak alatt.

Ha észreveszel valamilyen hibát (rossz hozzávaló, fűszer, tányérméret vagy főzési idő), az egész ételt ki kell dobnod. A hozzávalókat tedd vissza a **készletbe**, a **tányérokat** pedig tedd a **mosogató mellé a koszos** oldalukkal felfelé.

Az étkezöben lévő azon vendégek, akik még nem adták le a rendelésüket, **nem** hagyják el az éttermet az első műszak után. Felvehetitek a rendelésüket a második műszak alatt. **Nem** kell nekik ingyen italt fizetnetek.

Használjátok fel a két műszak közti időt ötleteitek megvitatására. Előre eltervezhetitek, ki menjen vásárolni, kinek kell a raktárba mennie, vagy hogy ki ültesse le az új vendégeket.

A forgatókönyv a második műszak után véget ér.

Új játékelem: Kihívást jelentő vendégek

Mostantól minden forgatókönyvben nagyobb elvárású vendégekkel is találkozni fogtok, akik nálatok szeretnének vacsorázni.

Az ő rendeléseikhez több hozzávaló vagy hosszabb főzési idő szükséges. De ezek a vendégek többet is fognak fizetni, ha megkapják az ételüket.

Megjegyzés: Az ilyen vendégek kártyájának alján csillag látható. Ezt egyelőre hagyjátok figyelmen kívül.

A forgatókönyv célja

Szerezzétek meg a megadott mennyiségű érmét:

	Normál	Kihívás mód
2 játékos	24 érme	32 érme
3 játékos	35 érme	48 érme
4 játékos	48 érme	64 érme



5. Forgatókönyv: Megromlott hozzávalók

Az éttermetek nagyon jól működik. A nagy megnyitó óta eltelt néhány hét, és továbbra is nagy az érdeklődés az éttermetek iránt. Minden nap sok a vendég, és a legtöbb este teltházzal üzemeltek. Sajnos felmerült egy új probléma, amit sürgősen meg kell oldanotok. A közös raktározás miatt a kenyér és a tészta megromlott, így ezeket ki kell dobnotok. Hogy ez ne történhessen meg újra, elhatározzátok, hogy kitakarítotok egy nem használt helyiséget, és kialakítotok benne egy új raktárat – bár ez újra lepassztja az eddig félretett pénzeteket.

De nézzétek a jó oldalát, mivel a pénzügyi helyzetetek pozitív, ezért úgy döntötök, hogy elkezdték fizetést osztani magatoknak. Végül is valakinek fizetnie kell a bérleti díjat és az üzemeltetés költségét!

Előkészületek

1. Készítsétek elő a játéktáblát!

Állítsátok össze a játéktáblát az ábra szerint:



2. A 2 fős és 3 fős játék előkészületei

2 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden és szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1-1 foglaltasztal-kártyát az étkező alsó két helyére.

3 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1 foglaltasztal-kártyát az étkező legalsó helyére.

3. Töltsétek fel a raktárakat!

A játékosok számától függően töltsétek fel mindkét régi raktárat a következő hozzávalókkal:

2 játékos	2 db		4 db	
3 játékos	3 db		5 db	
4 játékos	4 db		6 db	

Töltsétek fel az új raktárat a következő hozzávalókkal:

2 játékos	3 db	
3 játékos	4 db	
4 játékos	5 db	

A megmaradt hozzávalókat tegyétek félre **készletnek** a játéktábla mellé.

4. Töltsétek fel a fűszerzsákokat!

A játékosok számától függően töltsétek meg a fűszerzsákokat a következő fűszerekkel:

2 játékos			1 db		
3 játékos			2 db		
4 játékos			3 db		

A megmaradt fűszereket tegyétek félre **készletnek** a játéktábla mellé.

5. Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal!

Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal:

2 játékos		2 db		1
3 játékos		3 db		1
4 játékos		4 db		2

6. Tegyétek le a koszos tányérok!

A játékosok számától függően tegyetek koszos tányérok a mosogató mellé:

2 játékos		1 db		
3 játékos		1 db		
4 játékos		1 db		

A megmaradt tányérokot tegyétek félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

7. Készítsétek el a vendégpaklit!

Ehhez a 8 barátot, a 22 általános vendéget és a 18 kihívást jelentő vendéget keverjétek egy pakliba, majd tegyétek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé, a recepció közelébe. Húzzatok 2 kártyát, és tegyétek ezeket az étkező bármelyik 2 üres mezőjére.

Tegyétek félre a VIP vendégeket. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

8. Tegyetek érméket az irodába!

Tegyetek 2 érmét az irodába a nyilvántartásra (az a helyiség, ahol a játékép van). A többi érmét tegyetek készletként a játéktábla mellé.

9. Osszátok ki a játékosláblákat és a homokórákat!

Minden játékos vegyen el **1 játékosláblát**, és vegye el a választott játékoslábla színével megegyező **2 homokórát**. A megmaradt játékosláblákat és homokórákat tegyetek vissza a dobozba.

10. Állítsátok be a forgatókönyv időkorlátját!

Állítsátok be az időkorlátot:

Normál	Családi
04:00	05:00

Új szabályok

Új játékelem: 3. raktár és a külön tárolt hozzávalók

Remélhetőleg a különböző hozzávalók külön-külön tárolása megakadályozza a penészképződést!

Mostantól van egy **3. raktár**, de itt **csak kenyeret és tésztát** tárolhattok. A **2 régi raktárban** tárolhatjátok a **húst, a zöldséget, a salátát és a sajtot**.

Ha vásárolni mész, akkor a hozzávalókat a megfelelő raktárakba kell tenned.

Új játékelem: Saját fizetés

Az étterem jól megy, de a bérleti díjat és az üzemeltetés költségét is ki kell fizetni.

Mostantól mindannyian kaptok **homokóránként 3 érmét minden műszak végén fizetés-ként**. Ez azt jelenti, hogy miután a műszak végén begyűjtöttétek a bevételt, és kifizettétek az ingyen italokat, vissza kell tennetek 6 érmét a készletbe. Ez jelképezi a fizetéseteket, ami sajnos még csak terv.

Ha nem tudjátok kifizetni a saját fizetéseiteket, akkor elvesztitek a forgatókönyvet.

A forgatókönyv célja

Normál cél: Ne menjetek csődbe a forgatókönyv alatt. A második műszak végi fizetésosztás (saját fizetés) után még legalább 1 érmének kell maradnia az irodában.

Kihívás mód	
2 játékos	10 érme
3 játékos	14 érme
4 játékos	18 érme

Ne felejtsetek el!

A tapasztalatok azt mutatják, hogy a korábbi forgatókönyveknél van néhány szabály, ami gyakran feledésbe merül.

Emlékeztetőnek:

- Kaptok 1 érmét minden egyes vendégért, akit leültettek az étkezőben.
- Az étkezőben ülő vendégek csak az utolsó műszak végén távoznak az étteremből.
- Ha nem teljesítesz egy rendelést (vagyis nem szolgálod fel neki a rendelt ételt az első műszakban), akkor a vendég nem távozik, hanem vár az ételére a következő műszakban. De fizetned kell nekik egy ingyen italt (tegyél vissza 1 érmét az irodából a készletbe).
- Ehhez hasonlóan a vendégek nem mennek el, ha hibát vétesz a rendelésük főzésénél. Tedd vissza a hozzávalókat a készletbe, a koszos tányért pedig tedd a mosogatóhoz. Ezeknek a vendégeknek is kell adnod egy ingyen italt (tegyél vissza 1 érmét az irodából a készletbe).
- Az ételeket felszolgálhatod a megadottnál eggyel nagyobb méretű tányéron.



6. Forgatókönyv: A sajtó

Egy nagy újság étteremkritikusa asztalt foglalt nálatok. Itt a lehetőség, hogy nagyobb nyilvánosságot szerezzetek! Hogy jó benyomást keltsetek, úgy döntötök, hogy a bárterületeket egy teljes körű kiszolgálást nyújtó bárrá fejlesztitek, ezzel jobb lesz a kiszolgálás és a várakozási idő minimálisra csökken. Remélték, hogy ezzel lenyűgözték a kritikust!

Előkészületek

1. Készítsétek elő a játéktáblát!

Állítsátok össze a játéktáblát az ábra szerint:



2. A 2 fős és 3 fős játék előkészületei

2 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzõt minden és szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1-1 foglaltasztal-kártyát az étkező alsó két helyére.

3 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzõt minden szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1 foglaltasztal-kártyát az étkező legalsó helyére.

3. Töltsétek fel a raktárakat!

A játékosok számától függően töltsétek fel mindkét régi raktárt a következő hozzávalókkal:

2 játékos	2 db		4 db	
3 játékos	3 db		5 db	
4 játékos	4 db		6 db	

Töltsétek fel az új raktárt a következő hozzávalókkal:

2 játékos	3 db	
3 játékos	4 db	
4 játékos	5 db	

A megmaradt hozzávalókat tegyék félre **készletnek** a játéktábla mellé.

4. Töltsétek fel a fűszerzsákokat!

A játékosok számától függően töltsétek meg a fűszerzsákokat a következő fűszerekkel:

2 játékos			1 db		
3 játékos			2 db		
4 játékos			3 db		

A megmaradt fűszereket tegyék félre **készletnek** a játéktábla mellé.

5. Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal!

Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal:

2 játékos	2 db			1
3 játékos	3 db			1
4 játékos	4 db			2

6. Tegyék le a koszos tányérokat!

A játékosok számától függően tegyék koszos tányérokat a mosogató mellé:

2 játékos		1 db		
3 játékos		1 db		
4 játékos		1 db		

A megmaradt tányérokat tegyék félre. Ezekre már nem lesz szükségetek.

7. Készítsétek el a vendégpaklit!

Ehhez a 8 barátot, a 22 általános vendéget és a 18 kihívást jelentő vendéget keverjétek egy pakliba, majd tegyék a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé, a recepció közelébe. Húzzatok 2 kártyát, és tegyék ezeket az étkező bármelyik 2 üres mezőjére.

Tegyék félre a VIP vendégeket. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

8. Tegyék értéket az irodába!

Tegyék 2 érmét az irodába a nyilvántartásra (az a helyiség, ahol a játékgep van). A többi érmét tegyék készletként a játéktábla mellé.

9. Hírnévtábla



Tegyétek a hírnévtáblát a játéktábla mellé az A oldalával felfelé. Itt követhetitek nyomon az aktuális műszakot, és itt jelölhetitek a megszerzett hírnevet.

Tegyétek a műszakjelzőt az 1-es műszakra, a hírnévjelzőt pedig a 0-s mezőre.



10. Osszátok ki a játékosláblákat és a homokórákat!

Minden játékos vegyen el **1 játékosláblát**, és vegye el a választott játékoslábla színével megegyező **2 homokórát**. A megmaradt játékosláblákat és homokórákat tegyétek vissza a dobozba.

11. Állítsátok be a forgatókönyv időkorlátját!

Állítsátok be az időkorlátot:

Normál	Családi
04:00	05:00

Új szabályok

Új játékelem: Hírnév

Mostantól a kihívást jelentő vendégek jó értékelést adnak az éttermeknek, ha felszolgálnak nekik a megrendelt ételeiket.

A hírneveteket a hírnévsávon kövessétek. Minden műszak végén 1-gyel nő az étterem hírneve minden olyan kihívást jelentő vendég miatt, aki megkapta a rendelt ételét (és fizetett). (Ezt jelzi a csillag a vendégkártya jobb alsó részén.) Ilyenkor a hírnévjelző 1 mezőt jobbra lép.

Minden műszak végén **csökkentsétek 1-gyel a hírneveteket** minden olyan kihívást jelentő vendég miatt, akinek a rendelését felvettétek, de még nem kapta meg az ételt. Nem számít, hogy még el se kezdtétek, még nem fejeztétek be vagy a főzés során hibáztatok.

Megjegyzés: Azok a kihívást jelentő vendégek, akiknek a rendelését már felvettétek, de még NEM lett nekik felszolgálva az étel 1-gyel csökkentik a hírneveteket, de nem hagyják el az éttermet. Ez azt jelenti, hogy folytathatjátok a nem befejezett ételek elkészítését a második műszakban. Ha a második műszakban felszolgálnak nekik az ételt, akkor a szokásos módon megkapják az érméket és az 1 hírnévpontot.

Fontos: Mostantól a kihívást jelentő vendégek **nem kapnak ingyen italt** (amiért a műszak végére nem lett felszolgálva az ételük).

A barátok és az általános vendégek továbbra is kapnak egy ingyen italt (1 érme az irodából a készletbe kerül), de ők **nem növelik, és nem csökkentik a hírneveteket**.

Új akció: Felszolgálás

Mostantól egy műszak során fel is szolgálhatjátok az ételt.

Ha lerakod 1 homokórát az étkező egyik akciómezőjére, akkor most a **rendelés felvétele** helyett felszolgálhatsz 1 ételt. Ezt úgy jelezd, hogy megfordítod azt a **vendégkártyát**, akinek a rendelését felszolgáltad. **Azonnal kapsz 1 érmét** borravalóként.

Megjegyzés: A **műszak végén** továbbra is ellenőriznetek kell, hogy a vendég rendelését helyesen készítettétek-e el. Ha ez rendben van, akkor a vendég kifizeti az érméket és 1-gyel nő a hírnevetek (ha kihívást jelentő vendég volt).

Ha az étel nem tökéletes, mert hibáztál (más szóval a hozzávalók, fűszerek, tányérméret vagy a főzési idő rossz), akkor a vendég nagyon ideges lesz. A hírnevetek is csökken 1-gyel a várakozó vendégekre vonatkozó szokásos szabályokon felül (lásd fentebb). Ez minden vendégtípusra érvényes!

Példa: Zsolt felveszi egy kihívást jelentő vendég rendelését, és úgy gondolja, befejezte az étel főzését. Hogy még borravalót is kapjon, leteszi 1 homokóráját az étkező egyik akciómezőjére, és végrehajtja a felszolgálás-akciót. Megfordítja a vendég kártyáját, és azonnal áttesz 1 érmét a készletből az irodába. A műszak végén észreveszi, hogy elfelejtett fűszert tenni az ételbe. Mivel ez egy kihívást jelentő vendég, az étterem hírneve 2-vel csökken (1 a megfordított kártya és a hibázás miatt, és 1 a kihívást jelentő vendég megvárakoztatása miatt). Zsoltnak nem kell ingyen italt adnia, és befejezheti az ételt a következő műszak alatt.

Új akció: Vendégek kidobása

Mostantól dönthettek úgy, hogy nem szolgáljátok ki a várakozó vendégeket, hanem inkább kidobjátok őket. Ha homokórát a **repció** akciómezőjére teszed, akkor 1 vagy 2 vendéget kidobhatsz az étkezőből a szokásos **vendég leültetése** akció helyett. Tegyétek az összes kidobott vendéget egy képpel felfelé néző dobópakliba. Ezután azonnal töltsétek fel az üres mezőket a szokásos módon a vendégpakliból húzott kártyákkal. Mivel ezek a vendégek tanúi voltak a kiutasításnak, **nem** fognak italt rendelni, és nem kaptok tőlük 1 érmét.

De legalább a hírneveteken nem esik csorba.

A forgatókönyv célja

Szerezetek adott számú hírnevet és adott számú érmét. Ne felejtsetek el, hogy fizetést kell adnotok magatoknak minden műszak végén.

	Normál	Kihívás mód
2 játékos	1 érme és 3 hírnév	12 érme és 5 hírnév
3 játékos	1 érme és 4 hírnév	16 érme és 7 hírnév
4 játékos	1 érme és 5 hírnév	20 érme és 9 hírnév

7. Forgatókönyv: Az első csillag

Az étteremkritikus ragyogó leírást ad, dicséri az éttermeteket, amit egyszerre tart modernnek és klasszikusnak. Megemlíti a tökéletesen elkészített ételeket, és hogy a személyzet milyen ügyesen megoldja a különleges kéréseket. A hírek gyorsan terjednek, és az éttermetek a VIP vendégek számára is vonzóvá válik.

A megnövekedett adminisztráció miatt úgy döntötök, hogy felújítjátok a hevenyészetten berendezett irodát, és egy modern számítógépes rendszerre is beruháztok. Sikereitek miatt úgy döntötök, hogy bevezettek egy ebéd menüt és két plusz műszakot. Észreveszitek, hogy néhány ebédre váró vendég képes még a vacsora felszolgálatát is megvárni!

Előkészületek

1. Készítsétek elő a játéktáblát!



Állítsátok össze a játéktáblát az ábra szerint:



2. A 2 fős és 3 fős játék előkészületei

2 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden és szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1-1 foglaltasztal-kártyát az étkező alsó két helyére.

3 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1 foglaltasztal-kártyát az étkező legelső helyére.

3. Töltsétek fel a raktárakat!

A játékosok számától függően töltsétek fel mindkét régi raktárt a következő hozzávalókkal:

2 játékos	2 db		4 db	
3 játékos	3 db		5 db	
4 játékos	4 db		6 db	

Töltsétek fel az új raktárt a következő hozzávalókkal:

2 játékos	3 db	
3 játékos	4 db	
4 játékos	5 db	

A megmaradt hozzávalókat tegyék félre **készletnek** a játéktábla mellé.

4. Töltsétek fel a fűszerzsákokat!

A játékosok számától függően töltsétek meg a fűszerzsákokat a következő fűszerekkel:

2 játékos			1 db		
3 játékos			2 db		
4 játékos			3 db		

A megmaradt fűszereket tegyék félre **készletnek** a játéktábla mellé.

5. Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal!

Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal:

2 játékos	2 db			1
3 játékos	3 db			1
4 játékos	4 db			2

6. Tegyék le a koszos tányérok!

A játékosok számától függően tegyék koszos tányérok a mosogató mellé:

2 játékos		1 db		
3 játékos		1 db		
4 játékos		1 db		

A megmaradt tányérokot tegyék félre. Ezekre ennél a forgatókönyvnél nem lesz szükségetek.

7. Készítsétek el a vendégpaklit!



Ehhez a 8 barátot, a 22 általános vendéget, a 18 kihívást jelentő vendéget és a 12 VIP vendéget keverjétek egy pakliba, majd tegyék a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé, a recepció közelébe. Húzzatok 2 kártyát, és tegyék ezeket az étkező bármelyik 2 üres mezőjére.

8. Tegyetek érméket az irodába!

Tegyetek 2 érmét az irodába a nyilvántartásra (az a helyiség, ahol a játékgép van).

A többi érmét tegyetek készletként a játéktábla mellé.

9. Hírnévtábla

Tegyetek a hírnévtáblát a játéktábla mellé a B oldalával felfelé.

Tegyetek a műszakjelzőt az 1-es műszakra, a hírnévjelzőt pedig a 0-s mezőre.

10. A díjpakli előkészítése

Készítsétek elő a díjpaklit: Keverjétek meg a 8 díjkártyát, és tegyetek képpel lefelé a hírnévtábla bal alsó részén lévő mappára.



11. Osszátok ki a játékosablákat és a homokórákat!

Minden játékos vegyen el **1 játékosablát**, és vegye el a választott játékosábla színével megegyező **2 homokórát**.

A megmaradt játékosablákat és homokórákat tegyetek vissza a dobozba.

12. Állítsátok be a forgatókönyv időkorlátját!

Állítsátok be az időkorlátot:

Normál	Családi
04:00	05:00

Új szabályok

Új játékelem: VIP vendégek

Mostantól VIP vendégek is szeretnének nálatok étkezni. A rendelésük mindig 2 részből áll: 1 főételből és 1 köretből. Ezek a vendégek a műszak végén csak akkor fizetnek, ha **rendelésük** mindkét része elkészült, és tökéletes lett. Továbbá a VIP vendégek, ha elégedettek, 2-vel növelik az étterem hírnevét.

Minden műszak végén 2-vel csökken a hírnevetek azon VIP vendégek miatt, akiknek felvették a rendelését, de a végeredmény nem lett tökéletes valamilyen hibázás miatt vagy elrontott főzés miatt. Akkor nincs gond, ha még nem kezdtetek bele a rendelésükbe, ha még nem készült el teljesen az étel, vagy ha a főzés során csináltok hibát. Ezeknek a vendégeknek **nem** kell ingyen italt fizetnetek.

Emlékeztető: Ha korábban szolgálod fel a vendégek ételét, és hibáztál (vagyis rossz a hozzávaló, a fűszer, a tányérméret vagy a főzési idő), akkor a hírnevetek 1-gyel csökken. Ezért ez a VIP vendégeknél 3 pontos csökkenést jelent.

Ezek a vendégek is az éttermetekben maradnak, ha nem kapták meg az elkészült ételüket a műszak végére. Az összes többi szabály szintén érvényes rájuk is.

Új játékelem: Díjak

Mostantól a hírnévtábla B oldalát használjátok. A táblán van néhány más színű mező. A jobb felső sarokban a 2-es, 3-as és 4-es mezőkön szakácssapka látható. A 2, 3 és 4-fős játékban ezek jelzik a díjkiosztás kezdetét. Ha a hírnevetek eléri vagy meghaladja a játékoszámnak megfelelő szakácssapkás mezőt egy **műszak végén**, akkor **díjat** kaptok. Húzzátok fel a díjpakli felső kártyáját, és tegyetek képpel felfelé a jobb szélső első üres mezőre.

A díjak általában előnyös helyzetet teremtenek a következő műszakokra, például adnak némi plusz időt műszakonként, vagy több tányér elmosogatását teszik lehetővé egyetlen akció alatt. Minden megszerzett díj csak az aktuális forgatókönyvnél számít. Forgatókönyvenként legfeljebb 3 díjat szerezhetnek. Ha a hírnevetek egy következő műszakban a határérték alá csökken, vissza kell tennetek az utoljára kapott díjat. Ezt a díjpakli tetejére tegyetek vissza.

Új játékelem: Sztrájk

Mostantól nem veszítetek el azonnal a forgatókönyvet, ha nem tudtok egy műszak végén fizetést adni magatoknak. Tovább kell próbálkoznotok. **Minden homokóra**, aminek nem tudtok 3 érmét fizetni, sztrájkolni fog, ezért azt a következő műszakokban nem használhatjátok. Tegyetek ezeket a homokórákat az iroda közelébe.

Új akció: Megkésített fizetés

Újra aktiválhatjátok a sztrájkoló homokórákat egy későbbi műszakban a **megkésített fizetés** akcióval. Ha lerakod 1 homokórát az iroda akciómezőjére, és fizetsz 3 érmét, akkor visszaadhatsz 1 sztrájkoló homokórát a tulajdonosának (játékoszín szerint). Most már ezt is a szokásos módon használhatjátok az akciónál. Ezzel az akcióval visszaszerezheted akár a saját, akár egy játékosársad homokóráját. Akkor veszítetek a forgatókönyv végén, ha van még **sztrájkoló homokóra**.

Új játékelem: 4 műszak

Mostantól az éttermetek ebédidőben nyit. Ez azt jelenti, hogy most már 4 műszakot kell végigdolgoznotok.

Emlékeztető: Az étkezőben lévő vendégek nem mennek el az 1., 2. és 3. műszak után. A felvett rendeléseket teljesítenetek kell. A vendégek az étteremben maradnak, amíg meg nem kapják a rendelésüket.

A forgatókönyv célja

Szereztek adott számú hírnevet és adott számú érmét. A játék végén nem lehet sztrájkoló homokóra, különben elvesztitek a játékot.

	Normál	Kihívás mód
2 játékos	6 érme és 8 hírnév	20 érme és 12 hírnév
3 játékos	10 érme és 11 hírnév	30 érme és 19 hírnév
4 játékos	14 érme és 14 hírnév	40 érme és 24 hírnév

8. Forgatókönyv: Visszaesés

Néhány hónap elteltével az éttermetek bebizonyította, mennyit ér. Az első étteremkritikus ragyogó beszámolója után szinte minden nap teltházzal működtetek. Ezt további ragyogó értékelések követték, és máris megszereztétek az első csillagot. De nem felejtettétek el az indulást, ezért az általános vendégeknek még mindig alacsony árakon szolgáltok fel ételeket – mindig a bizonyos valamivel az ételükön.

Talán örökre így folytatódott volna – ha nem lett volna a tegnapi este. Egy tomboló helyi vihar megrongálta az egyik tűzhelyt, és nagy sietségekben otthon felejtettétek az egyik raktár kulcsát.

Az internetnek hála gyorsan szerviztechnikushoz és lakatoshoz juttok – és ha már az interneten barangoltok, rendelhetek pár új tányért és szerezhettek némi segítséget is.

Előkészületek

1. Készítsétek elő a játéktáblát!

Állítsátok össze a játéktáblát az ábra szerint:



2. A 2 fős és 3 fős játék előkészületei

2 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden és szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1-1 foglaltasztal-kártyát az étkező alsó két helyére.

3 fős játék: Tegyetek egy-egy elérhetetlen-jelzőt minden szimbólumos akciómezőre. Tegyetek 1 foglaltasztal-kártyát az étkező legalsó helyére.

3. Töltsétek fel a raktárakat!

Töltsétek fel a nagyobb, régi raktárat (a tiszta tányérok területe mellett) a következő hozzávalókkal:

2 játékos	2 db	4 db
3 játékos	3 db	5 db
4 játékos	4 db	6 db

Töltsétek fel a kisebb, régi raktárat (az iroda mellett) a következő hozzávalókkal:

2 játékos	2 db	4 db
3 játékos	2 db	4 db
4 játékos	2 db	4 db



Tegyetek egy-egy lakatjelzőt a kisebb raktár 2 akciómezőjére. A raktárat nem használhatjátok, amíg nem sikerül kinyitnotok (lásd lentebb).

Töltsétek fel az új raktárat a következő hozzávalókkal:

2 játékos	6 db
3 játékos	5 db
4 játékos	6 db

A megmaradt hozzávalókat tegyétek félre készletnek a játéktábla mellé.

4. Töltsétek fel a fűszerzsákot!

A játékosok számától függően töltsétek meg a fűszerzsákot a következő fűszerekkel:

2 játékos	1 db
3 játékos	2 db
4 játékos	3 db

A megmaradt fűszereket tegyétek félre **készletnek** a játéktábla mellé.


5. Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal!

Töltsétek fel a szekrényeket tiszta tányérokkal:

2 játékos	2 db	1
3 játékos	3 db	1
4 játékos	4 db	2

6. Tegyetek le a koszos tányérokat!


A játékosok számától függően tegyetek koszos tányérokat a mosogató mellé:

		
2 játékos		1 db
3 játékos		1 db
4 játékos		1 db

7. Készítsétek el a vendégpaklit!

Ehhez a 8 barátot, a 22 általános vendéget, a 18 kihívást jelentő vendéget és a 12 VIP vendéget keverjétek egy pakliba, majd tegyetek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé, a recepció közelébe. Húzzatok 2 kártyát, és tegyetek ezeket az étkező bármelyik 2 üres mezőjére.

8. Tegyetek érméket az irodába!

Tegyetek 2 érmét az irodába a nyilvántartásra (az a helyiség, ahol a játékgép van) .

A többi érmét tegyetek készletként a játéktábla mellé.

9. Hírnévtábla

Tegyetek a hírnévtáblát a játéktábla mellé a B oldalával felfelé.

Tegyetek a műszakjelzőt az 1-es műszakra, a hírnévjelzőt pedig a 0-s mezőre.

10. A díjpakli előkészítése

Készítsétek elő a díjpaklit: Keverjétek meg a 8 díjkártyát, és tegyetek képpel lefelé a hírnévtábla bal alsó részén lévő mappára.

11. Osszátok ki a játékosablákat és a homokórákat!

Új

Minden játékos vegyen el **1 játékosablát**, és vegye el a választott játékosábla színével megegyező **2 homokórát**.

Tegyetek 1 fehér homokórát a konyhába. A másik fehér homokórát tegyetek az iroda mellé (lásd a Kisegítők és az Iroda részt lentebb).

A megmaradt játékosablákat és homokórákat tegyetek vissza a dobozba.

12. Készítsétek elő az irodapaklit és a plusz tányérokat

Új

Készítsétek elő az irodapaklit: Keverjétek meg a 4 irodakártyát, és tegyetek a paklit képpel lefelé az iroda közelébe. Fedjétek fel a 2 felső kártyát, és tegyetek képpel felfelé a pakli mellé. Tegyetek minden méretből 1 tányért az irodakártyák közelébe, hogy minden játékos könnyen elérje.

A megmaradt tányérokat tegyetek félre. Ezekre már nem lesz szükségetek.

13. Elromlott tűzhely

Új

Tegyetek egy meghibásodás-jelzőt a tűzhely egyik akciómezőjére.

14. Állítsátok be a forgatókönyv időkorlátját!

Állítsátok be az időkorlátot:

Normál	Családi
04:00	05:00

Új szabályok

Új játékelem: Kisegítők

Mostantól van egy kisegítőtök (fehér homokóra). Ezt minden játékos használhatja akciók végrehajtásához ugyanúgy, ahogy a színes homokórákat. (Játék előtt válasszatok egy játékos, aki a kisegítőt használja, vagy használjátok felváltva, vagy döntsétek el, ki vegye el, amikor elérhető).

A kisegítők is kapnak saját fizetést. Minden műszak végén kisegítőként 3 érmét tegyetek vissza az irodából a készletbe. Ha ezt nem teszitek meg, akkor a kisegítő sztrájkolni fog.

Új akció: Iroda

Az irodában 4 új akció van: A **lakatos kihívása**, a **szereelő kihívása**, a **kisegítő felvétele** és **új tányérok vásárlása**. Mind a 4 akciót egy kártya jelképezi. Egy adott pillanatban a 4 irodakártyából csak 2 néz képpel felfelé, csak ezek elérhetők.

Használhatsz 1 képpel felfelé fordított irodakártyát, ha leteszel egy homokórát az iroda akciómezőjére, és kifizeted a kártyán megadott érmeösszeget. Ezután hajtsd végre a kártya hatását, majd dobd a kártyát képpel felfelé a dobópakliba, és fedj fel egy új irodakártyát az irodapakliból.

- Ha a **lakatost hívod** ki, vedd le a 2 lakatjelzőt a raktárról. Most már ez a raktár mindenki számára elérhető, használhatjátok.

- Ha a **szereelőt hívod** ki, vedd le a meghibásodás-jelzőt a tűzhelyről. Most már ez az akciómező mindenki számára elérhető, használhatjátok.

- Ha **új tányérokat vásárolsz**, azonnal tedd őket a szekrénybe a tiszta oldalukkal felfelé.

- Ha **új kisegítőt veszel fel**, vedd el a második fehér homokórát. Ugyanúgy használhatjátok, ahogy az elsőt. Emlékeztető: Ez a kisegítő is kap fizetést minden műszak végén.

A forgatókönyv célja

Szerezetek adott számú hírnevet és adott számú érmét. A játék végén nem lehet sztrájkoló homokóra, különben elvesztitek a játékot.

	Normál	Kihívás mód
2 játékos	8 érme és 8 hírnév	14 érme és 15 hírnév
3 játékos	12 érme és 11 hírnév	22 érme és 21 hírnév
4 játékos	16 érme és 14 hírnév	28 érme és 28 hírnév

Gratulálunk – Mesterszakácsok lettetek!

Sikeresen túl vagytok az összes forgatókönyvön – de vajon meg is nyertétek a kihívásokat?

Akárhogy is van, a Legyél sztárséf! ezzel még nem ér véget. Mesterszakácsként most még komolyabb kihívásokkal és váratlan eseményekkel kerültök szembe.

Küldetések

A küldetések új kihívásokat jelentenek a mesterszakácsok számára. Minden küldetésnél érvényesek a 8 forgatókönyv során megtanult szabályok. Az időkorlát mindig 4 perc műszakonként.

Ha másképp nem írjuk, akkor a játékot a 8. forgatókönyvnléírtak szerint készítsétek elő.

Minden küldetést egy-egy kártya jelképez, ami megadja az adott küldetés egyedi célját. Tegyétek a kártyát a hírnevtábla mellé. Így mindig a szemetek előtt lesz a célotok.

Kiválaszthatjátok a nektek tetsző küldetést vagy választhattok egyet találmra.

1. Küldetés: Egyenlőség

Minden egyes játékosnak legalább 2 vendéget ki kell szolgálnia mind a 4 műszakban. Ezeknek a vendégeknek hamar meg kell kapniuk az ételüket (Akció: Felszolgálás). Ha a 4 műszak közül 1-ben is hibáztok, elvesztitek a teljes küldetést.

2. Küldetés: Sztrájkoló munkások

Az 1. műszakot minden játékos csak 1 homokórával kezdi (a második homokórája sztrájkol). A szokásos módon újra aktiválhatjátok a második homokórát (Akció: Megkésett fizetés). Emlékeztető: A megkésett fizetés csak 1 homokórát aktivál. Ahhoz, hogy minden homokóra újra aktív legyen, az akciót többször végre kell hajtaniotok.

A 4. műszak végéig a lentebb megadott számú vendégnek kell hibátlanul ételt adni. Az nem számít, hogy ki mennyi ételt készít, amíg a felszolgált ételek mennyisége eléri vagy meghaladja a megadott számot.

2 játékos	14 vendég
3 játékos	21 vendég
4 játékos	28 vendég

3. Küldetés: Konyhai sürgés-forgás

Minden játékosnak a táblázat szerint adott számú és típusú vendégnek kell ételt felszolgálnia hiba nélkül a 4. műszak végére:

4 általános vendég és/vagy barát
3 kihívást jelentő vendég
2 VIP vendég

4. Küldetés: Üres raktárak

A játékot úgy kezditek, hogy a raktárakban nincsenek hozzávalók és a fűszerzsákban sincsenek fűszerek.

Nem hívhatjátok ki a lakatost. Ez azt jelenti, hogy csak 2 raktárat használhattok. Az előkészületeknél vegyétek ki a lakatos kártyáját az irodapakliból.

Szereztetek adott számú érmét:

2 játékos	12 érme
3 játékos	18 érme
4 játékos	24 érme

5. Küldetés: Speciális kihívás

Szereztetek adott számú hírnevet és adott mennyiségű érmét.

2 játékos	16 érme és 14 hírnév
3 játékos	24 érme és 21 hírnév
4 játékos	32 érme és 28 hírnév

Események

Az események tovább növelik a játék nehézségét. Az eseményeket a 8. forgatókönyvnlé és a küldetéseknlé használhatjátok.

Az előkészületek során keverjétek meg az összes eseménykártyát, és tegyétek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé. Ez lesz az eseménypakli.

Minden műszak kezdetén fedjétek fel a felső eseménykártyát, és olvassátok fel hangosan. A műszak alatt be kell tartaniotok a kártyán lévő szabályokat. Tegyétek az eseménykártyát a hírnevtábla mellé emlékeztetőnek. Ezután indítsátok el a stoppert.

Minden esemény negatív hatású, és igencsak megnehezíti a játékot. Olyan helyzetekbe keveredtek, amiknlé új stratégiára és új ötletekre lesz szükségetek. Sok szerencsét és jó szórakozást!

Stáblista

Szerzők: Turczy Dávid és Vangelis Bagiartakis

Pegasus kiadás:

Illusztráció: Bartłomiej Kordowski és Natalia Kordowska

Grafikai tervezés: Jens Wiese · **Megvalósítás:** Sebastian Hein

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany To
© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de, under licence of Artipia Games. © 2017 Artipia Games.

All rights reserved.

A játékszabály, a játéktartozékok valamint az illusztrációk újrayomtatása, illetve közzététele engedély nélkül tilos!

Minden jog fenntartva!

Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.

2030 Érd, Budai út 28. Email: info@compaya.hu

