

# Zwierzęce REWOLUCJE

☆☆☆

## ZASADY GRY



# Witajcie w ZATOCE BISTRO!

Ojczyźnie nieskończonych misek zupy

## W Zatoce Bistro trwa tydzień restauracji!

Stworzonka w twojej kuchni będą przygotowywać pyszne dania, jednocześnie planując spektakularny 7-daniowy posiłek, by zaimponować znanemu krytykowi!

Będziesz posyłać swoich najlepszych kucharzy do miasta, by zdobywali składniki, tworzyli wspaniałe potrawy i udowadniali, że twoja restauracja jest najlepsza w okolicy!

## ELEMENTY GRY

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Elementy gry . . . . .        | 2  |
| Przygotowanie . . . . .       | 4  |
| Przegląd. . . . .             | 6  |
| Przebieg rozgrywki. . . . .   | 7  |
| Dania-wyzwania . . . . .      | 14 |
| Posiłek dla krytyka . . . . . | 16 |
| Wygrana . . . . .             | 18 |
| Restauratorzy. . . . .        | 19 |
| Tryb solo . . . . .           | 19 |
| Wyjaśnienia. . . . .          | 23 |



8 plansz lokacji

16 żetonów przypraw

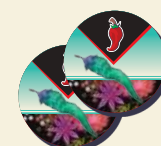


91 żetonów składników

7 kart wyzwań



2 żetony uniwersalnej przyprawy



72 żetony gwiazdek (o wartości 1, 5, 10)



12 żetonów płotek



28 kart płotek



1 karta kelnera



12 kart krytyków



10 kart restauratorów





**1 sakiewka  
na żetony**



**1** **znacznik**  
**rundy**

## 1 żeton blokady



**40** żetonów  
zupy



**7** zetony  
bisque

## 12 kart zoostępców szefa kuchni

## 12 żetonów zoostępców szefa kuchni



## plansza kuchni McPiesalda

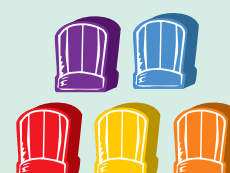


## 12 kart wyboru krytyka

**15** figurek kucharzy  
(myszy, jaszczurki i dziki)



## 5 czapek kucharza



## 45 *kart lokacj*



## 5 półmisków krytyka



## 5 plansz kuchni graczy



## 5 załonek restauracji graczy



## 15 talerzy wyzwań



## 14 kart managerów

30 kart  
kucharzy  
McPiesalda



# PRZYGOTOWANIE

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Kelner:** Wyznaczcie gracza, który będzie kelnerem, i dajcie mu kartę kelnera. Będzie to osoba odpowiedzialna za przeprowadzenie graczy przez przygotowanie do gry na początku każdej rundy.
- 2 Sakiewka na żetony:** Umieście wszystkie żetony składników, przypraw oraz plotek (podłużny kształt) w sakiewce i potrząśnijcie nią.
- 3 Nabrzeże:** Umieście planszę nabrzeża na środku stołu i wykonajcie następujące kroki, by przygotować ją do gry:
  - a** Połóżcie znacznik rundy na rundzie 1 na torze rund. Połóżcie żeton blokady na rundzie 3. Połóżcie jeden z żetonów uniwersalnej przyprawy na rundzie 7.
  - b** Osobno potasujcie karty wyzwania, krytyków i plotek, po czym wypełnijcie pola wzdłuż górnej krawędzi planszy od lewej do prawej w kolejności podanej w punktach c, d, e. Odłóżcie pozostałe karty do pudełka bez patrzenia na nie.
  - c** 6 wyzwań (rewersem do góry)
  - d** 1 krytyk (awersem do góry)
  - e** 3 plotki (rewersem do góry)

**Pierwsza gra:** Jeśli nie graliście jeszcze w tę grę, sugerujemy użycie Myszy jako krytyka i usunięcie wszystkich zaawansowanych plotek z talii. Zaawansowane plotki oznaczone są przez kelnera z pomarańczową ściereczką.



- 4 Lokacje:** Wykonajcie następujące kroki, by przygotować lokacje.
  - f** Znajdźcie 5 plansz lokacji z numerem z tyłu. Odłóżcie do pudełka wszystkie plansze z numerem wyższym niż aktualna liczba graczy (np. przy trójce graczy użyjcie lokacji 1–3). Wyłóżcie pozostałe plansze w rzędzie w kolejności od lewej do prawej, po czym odwróćcie awersem do góry.
  - g** Połóżcie Zupowóz po lewej stronie tego rzędu. Ułóżcie żetony zupy w Zupowozie na wskazanym polu, a żetony bisque połóżcie obok.
  - h** Połóżcie Nocnego kupca i Akademię (w tej kolejności) na prawym końcu tego rzędu. Użyjcie strony oznaczonej „2” w grze na 2 osoby, w innym przypadku użyjcie drugiej strony.
  - i** Potasujcie karty zoostępców szefa kuchni i połóżcie je rewersem do góry na Akademii. Zbierzcie wszystkie żetony zoostępców szefa kuchni i połóżcie obok.





4 graczy Z ZB KS PT PP NK A

5 graczy Z ZB KS PT PP ZL NK A



## PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz wykonuje następujące kroki, by przygotować się do gry:

- 1 Elementy:** Wybierz kolor i weź zasłonkę restauracji, planszę kuchni, czapkę kucharza oraz 3 figurki kucharzy (mysz, jaszczurkę i dzika) w swoim kolorze. Ustaw swoją zasłonkę, by stworzyć ukrytą przestrzeń obok swojej planszy kuchni, tak by każdy widział twoją kuchnię. Połóż swoją planszę kuchni stroną z punktacją do dołu i umieść swoich kucharzy na kuchni.

- 2 Karty lokacji:** Weź 9 kart lokacji w swoim kolorze. Zatrzymaj na ręce karty odpowiadające lokacjom używanym w rozgrywce, zaś pozostałe karty (włącznie z kartą przerwy) odłóż do pudełka.

- 3 Talerze:** Połóż półmisek krytyka i 3 talerze wyzwań w dowolnym miejscu w swojej przestrzeni gracza. Mogą być ukryte za zasłonką podczas gry.

- 4 Startowa zupa:** Weź 1 zupę i ukryj ją za swoją zasłonką.

- 5 Czapki kucharza:** Wymieszaj swoją czapkę kucharza z czapkami pozostałych graczy i ułóż je w rzędzie w losowej kolejności na torze pierwszeństwa na planszy nabrzeża.

- \* Restauratorzy (opcjonalnie):** Rozdaj każdemu graczowi 2 karty restauratorów. Gracze wybierają jedną i kładą ją awerssem do góry obok swojej kuchni, a pozostałe odkładają do pudełka.



# PRZEGLĄD

## CEL GRY

Aby wygrać grę, twoja restauracja musi zostać nagrodzona największą liczbą gwiazdek. Otrzymujesz gwiazdki, prezentując wysokiej jakości potrawy pod koniec każdego dnia. Będziesz posyłać swoich kucharzy do Zatoki Bistro, by zdobywali świeże składniki i inne przedmioty, które pomogą ci w przygotowaniu najlepszych dań.



## KRYTYCY

Podczas każdej rozgrywki znany krytyk odwiedzi okolicę w poszukiwaniu spektakularnego 7-daniowego posiłku z każdej z restauracji. Każdy krytyk wnosi do gry wyjątkową zasadę.

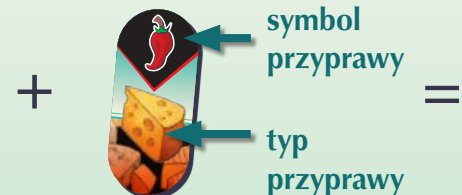
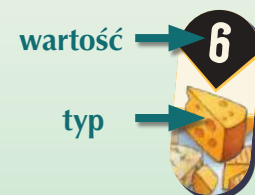
Zasady krytyka mogą wpłynąć na:



## SKŁADNIKI, PRZYPRAWY, WARTOŚĆ I JAKOŚĆ

Przygotowuj swoje dania z użyciem 7 różnych typów składników.

Dodaj przyprawę pasującą do danego składnika, by podwoić jego wartość.



- Każdy składnik wnosi własną **WARTOŚĆ** do dania.
- Zsumuj wszystkie wartości składników, by otrzymać **JAKOŚĆ** swojego dania.



W sumie **jakość 12!**

## LOKACJE

W każdej lokacji dostępna jest świeża dostawa składników, przypraw, zupy i plotek. Będziesz wysyłać swoich kucharzy do tych lokacji w każdej rundzie przy pomocy kart lokacji.



## PLOTKI, ZUPA I BISQUE

- Plotki pozwalają ci podejrzeć ukryte informacje. Dają wgląd w to, jak posiłek dla krytyka zostanie oceniony.
- Zupa i bisque są idealnym uzupełnieniem twoich dań-wyzwań. Zaserwuj je, by zwiększyć jakość swoich dań-wyzwań i/lub użyj zamiast składnika.



typ plotki



pogłoska



bisque



zupa

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra obejmuje 7 rund podzielonych na 3 dni. Każda runda ma 5 kroków:

## KROK 1: POCZĄTEK RUNDY



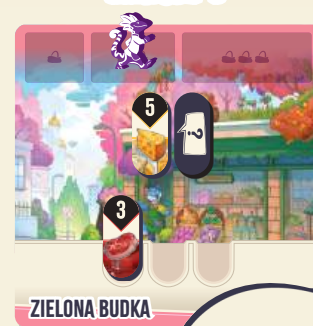
## KROK 2: PLANOWANIE



## KROK 3: WYŚCIG



## KROK 4: ZAKUPY



## KROK 5: KONIEC RUNDY



## KROK 1: POCZĄTEK RUNDY

Na początku każdej rundy różni sprzedawcy w Zatoce Bistro muszą przygotować się na klientelę danego dnia. Kelner może pomóc w tym procesie, posiłkując się kartą kelnera.



- 1 Odkryj nowe wyzwanie:** Odwróć skrajną lewą zakrytą kartę wyzwania na planszy nabrzeża. Jeśli na aktualnym polu na torze rund znajduje się żeton blokady, umieść go na karcie, zakrywając skrajny prawy wymagany składnik.



**Tylko 7. runda:** Nie odkrywaj nowego wyzwania.

- 2 Dołóż bisque:** Jeśli pole na bisque w Zupowozie jest puste, umieść tam 1 bisque z puli.



- 3 Dołóż przedmioty:** Przejdź przez wszystkie lokacje, pomijając Zupowóz, i zapełnij wszystkie pola przedmiotów losowymi przedmiotami z sakiewki. Nie kładź żadnych przedmiotów na Nocnym kupcu ani na Akademii.



**Tylko 2 graczy:** Zapełnij także 2 pola przedmiotów na Akademii żetonami z sakiewki.

- 4 Odkryj nowego zoostępcę szefa kuchni:** Odkryj nową kartę zoostępcy szefa kuchni w Akademii. Znajdź odpowiadający żeton zoostępcy szefa kuchni i umieść go na lokacji. Usuń z gry zoostępcę z poprzedniej rundy, jeśli nie został wybrany.



**Tylko 7. runda:** Zamiast odkrywać nowego zoostępcę, weź żeton uniwersalnej przyprawy z toru rund i umieść go na Akademii.

## KROK 2: PLANOWANIE

Po obejrzeniu, co Zatoka Bistro ma w ofercie, czas zaplanować, dokąd posłać w tej rundzie swoich kucharzy. Wszyscy gracze jednocześnie instruuja swoich kucharzy w tajemnicy, kładąc karty lokacji rewersem do góry na górze planszy kuchni.

Musisz położyć 1 kartę lokacji rewersem do góry na każdym z 3 pól, by polecić swoim kucharzom, dokąd iść. Każdy kucharz musi udać się do innej lokacji, jako że masz tylko po jednej z kart lokacji. Gdy wszyscy gracze wyłożyli karty dla każdego z kucharzy, jesteście gotowi, by rozpocząć krok 3: wyścig.

## KROK 3: WYŚCIG

Nadszedł czas, by wcielić plany w życie! Każdy z graczy odwraca wszystkie swoje karty lokacji awersem do góry, po czym niezwłocznie przenosi swoich kucharzy do odpowiednich lokacji.

Gdy umieszczasz kucharza w lokacji, umieść go w jednej z 3 kolejek na górze lokacji – tej, która pokazuje jego udźwig. Kucharze o tym samym udźwigu umieszczani są w tej samej kolejce. Zoostępcy szefa kuchni są umieszczani według udźwigu wskazanego na ich karcie zoostępcy szefa kuchni.



### Przykład:

Po szczegółowej deliberacji (i licząc na trochę farta) żółty gracz wybrał karty lokacji dla swoich kucharzy myszy, jaszczurki i dzika.



### Przykład:

Fioletowa mysz, żółta jaszczurka i niebieski dzik wybierają się do Zielonej budki i zostają umieszczone w odpowiednich kolejkach.

## UDŹWIG



Każdy kucharz ma udźwig 1, 2 lub 3, co decyduje o kolejności, w jakiej wykonują działania, oraz o tym, ile przedmiotów mogą wybrać.

Szybka mysz wybiera 1 przedmiot, zanim jaszczurka i powolniejszy dzik mają szansę się obkupić.



### Przykład:

**Kucharze:** fioletowa mysz, żółta jaszczurka i niebieski dzik postanowili odwiedzić Zieloną budkę. Fioletowy kucharz-mysz wybiera pierwszy, zabierając tylko 1 przedmiot. Żółta jaszczurka wybiera jako druga, zabierając pozostałe 2 przedmioty. Nie zostało już nic dla dzika.



## INSTRUKCJE DLA ZOOSTĘPCY SZEFA KUCHNI

W każdej rundzie akademii proponuje jednego nowego ucznia na staż. Wybierz go, a w kolejnej rundzie zyskasz dodatkowego kucharza z unikalną specjalną zdolnością. Każdy zoostępca szefa kuchni pracuje jedynie przez następną rundę, więc dobrze wykorzystaj jego pomoc!

Jeśli masz kartę zoostępcy szefa kuchni w kroku 2: planowanie, musisz położyć dodatkową kartę lokacji rewersem do góry w polu swojej karty zoostępcy szefa kuchni.

Nie możesz zatrzymać swojego zoostępcy na przyszłą rundę (nawet jeśli zapomnisz dać mu instrukcje, i tak odejdzie na koniec rundy!).

## ZDOLNOŚCI ZOOSTĘPCY SZEFA KUCHNI

Każdy zoostępca szefa kuchni posiada specjalną zdolność, która aktywuje się w konkretnym czasie w jego lokacji:

- **Start lokacji:** Zanim którykolwiek gracz weźmie przedmiot w tej lokacji.
- **Przed twoim pierwszym wyborem:** zanim dokonasz pierwszego wyboru w tej lokacji.
- **Po twoim ostatnim wyborze:** Po tym, jak weźmiesz wszystkie swoje przedmioty w tej lokacji.



## KROK 4: ZAKUPY

Gdy wszyscy gracze skończą wyłożyć swoich kucharzy, rozpatrzyć każdą lokację po kolei, zaczynając od Zupowozu i kontynuując wzdłuż rzędu od lewej do prawej.

### ROZPATRYWANIE LOKACJI

Podczas rozpatrywania lokacji każdy kucharz ma szansę zdobyć przedmioty w takiej kolejności, jaką wskazuje kolejka. Wszyscy kucharze w kolejce z udźwigiem 1 wybierają pierwsi, potem kucharze w kolejce z udźwigiem 2, zaś na końcu kucharze w kolejce z udźwigiem 3.

- Jeśli w kolejce stoi tylko jeden kucharz, wybiera dla siebie wszystkie przedmioty naraz, zanim kucharze z następnych kolejek zaczną wybierać.
- Jeśli w tej samej kolejce stoi 2 lub więcej kucharzy, na zmianę wybierają po 1 przedmiocie naraz w kolejności wskazanej na torze pierwszeństwa. Dzieje się tak dotąd, aż każdy z nich weźmie tyle, ile może unieść. Dopiero potem kucharze z następnej kolejki mogą zacząć wybierać.

### Przykład:

Niebieska mysz (1) dociera do Kuchni świata szybko i pierwsza może przebierać wśród przedmiotów. Chwyta wino i kieruje się z powrotem do swojej kuchni.

Czerwony dzik (2) znajduje się przed żółtym dzikiem (3) na torze pierwszeństwa i jego pierwszym wyborem jest plotka. Następnie nadchodzi kolej żółtego dzika, który wybiera grzyb. Jako że czerwony dzik wciąż mógłby udźwignąć więcej, teraz byłaby znów jego kolej, ale ponieważ w tej lokacji nie ma już więcej przedmiotów, oba dziki kierują się z powrotem do swoich kuchni z lżejszymi sprawunkami.



### REMISY NA ZAKUPACH

Jeśli kilku graczy ma kucharzy w tej samej kolejce, muszą użyć swoich pozycji na torze pierwszeństwa do rozstrzygnięcia remisu; skrajna prawa czapka kucharza wskazuje, kto wybiera jako pierwszy.

Po rozstrzygnięciu remisu kucharze, którzy byli na jednakowej pozycji, po kolei biorą po 1 przedmiocie naraz w nowo ustalonej kolejności, aż wszyscy będą mieć wystarczająco przedmiotów (lub lokacja się wyczerpie).

Sprawdźcie, czy kucharz wybierający jako pierwszy traci pozycję na torze pierwszeństwa:

- Jeśli kucharz, który zremisował, jest pierwszym kucharzem wybierającym przedmiot w danej lokacji, musi on (i tylko on) przesunąć swoją czapkę kucharza na koniec toru pierwszeństwa.
- W innym wypadku nikt nie przesunął swojej czapki kucharza.

Możliwe, że w lokacji, gdzie jest jeden remis lub więcej, po rozstrzygnięciu zakupów nikt nie straci swojej pozycji (patrz przykład najbardziej po prawej).

### Przykład

Czerwona (A) i żółta (B) mysz remisują o pierwszy wybór. Czerwony kucharz wybiera pierwszy, ponieważ znajduje się przed żółtym kucharzem na torze pierwszeństwa.



Dodatkowo, jako że jest to pierwszy wybór, czerwony gracz przesunął swoją czapkę kucharza na koniec toru pierwszeństwa. Gdy obaj kucharze-myszy dokonają swoich wyborów, zapewniając swój udźwig, niebieska jaszczurka ma możliwość wyboru.



### Przykład

Czerwony kucharz-mysz (C) jest jedyny w tej lokacji w swojej klasie udźwigu, więc wybiera pierwszy. Żółty (D) i niebieski (E) kucharz-jaszczurka są w następnej kolejności, gdyż żółty kucharz wybiera pierwszy, gdyż jest bliżej przodu na torze pierwszeństwa.



Ponieważ wybór żółtego kucharza nie był pierwszym wyborem w lokacji, pozycje na torze pierwszeństwa nie zmieniają się.



## KROK 4: ZAKUPY (CIAŁ DALSZY)

### WYBÓR PRZEDMIOTÓW

Wybierając różnorakie przedmioty, kładź je w następujących miejscach:

- Odłóż składniki, przyprawy, zupę lub bisque do magazynu za zastółką restauracji.



- Połóż plotki na planszy kuchni na polu, które odpowiada ikonie danej plotki.



### PRZEDMIOTY

Przedmioty zawierają składniki, przyprawy, zupę i bisque – a nawet szeptańce po cichu plotki o tym, czego znany krytyk pragnie najbardziej!

#### SKŁADNIKI

Składniki stanowią serce twoich dań i jakość jest tu nieodzowna. Jest 7 różnych typów składników (chleb, marchewka, ser, ryba, mięso, grzyb i wino), które możesz pozyskiwać, a chcesz zdobyć je wszystkie, by zaimponować krytykowi!

Każdy żeton składnika ma wartość od 2 do 7, co odzwierciedla jego jakość (składnik o wartości 7 jest produktem premium, podczas gdy ten o wartości 2 tylko technicznie liczy się jako żywność). Użycie w potrawie składników o wyższej wartości prowadzi do większej liczby gwiazdek, ale czasami trzeba sobie radzić przy pomocy tego, co akurat jest dostępne!



W sakiewce znajduje się po 13 żetonów każdego składnika (2, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7).

#### PRZYPRAWY

Przyprawy wydobywają smak twojej potrawy. Przyprawa nie liczy się jako składnik i nigdy nie może być użyta w daniu samodzielnie. Jeśli jednak połączysz ją z pasującym składnikiem, podwaja ona wartość tego składnika!

Każda przyprawa może być połączona tylko z jednym żetonem składnika i podwaja jedynie ten składnik. Większość przypraw musi zostać połączona z pasującym składnikiem (np. przyprawa do mięsa musi znaleźć się na mięsie). Wyjątkiem jest legendarna uniwersalna przyprawa, która łączy się ze składnikiem dowolnego typu!



W sakiewce znajdują się po 2 kopie każdej przyprawy, wliczając w to uniwersalną przyprawę.

uniwersalna przyprawa



#### ZUPA I BISQUE

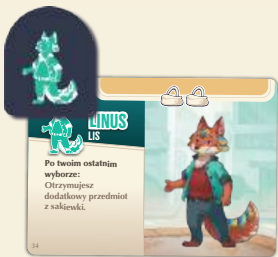
Jeśli wszystko zawiedzie, zawsze jest jeszcze zupa! Krytyk nie da się nabrać na zupę zaserwowaną w miejsce pysznej marchewki czy mięsa, ale można użyć zupy w zamian za dowolny składnik w daniu-wyzwaniu.

Wartość zupy to tylko 1, jednak można dodać dowolną ilość zupy, by podkreślić wartość wyzwania, niezależnie czy podmienia ona inne składniki, czy nie. Dla przykładu możecie użyć zupy jako wina o wartości 1 (dziwne, ale działa) ORAZ dodać zupę na wymagane składniki, by uzyskiwać +1 do jakości za każdą dodaną zupę.

Bisque także można pozyskać z Zupowozu. Bisque działa dokładnie tak samo jak zupa, poza tym, że ma wartość 3. Gracze nie mogą wymieniać bisque na zupę ani zupy na bisque.

Wszystkie zasady dotyczące używania zupy obowiązują także bisque.





- Połóż kartę zoostępcy szefa kuchni i odpowiadający jej żeton obok planszy kuchni.



Gdy twój kucharz nazbiera tyle, ile da radę unieść, wraca do twojej kuchni. Jeśli w lokacji przedmioty skończą się, zanim twój kucharz skończy wybierać, musisz natychmiast odłożyć kucharza do swojej kuchni razem z tym, co udało mu się zabrać. Jeśli twój kucharz wróci bez żadnych przedmiotów, otrzymujesz zupełne pocieszenie (zobacz niżej).

## ZUPA POCIESZENIA

Jeśli jeden z twoich kucharzy wróci do kuchni bez żadnych przedmiotów, czy to z wyboru, czy przez okoliczności, możesz wziąć 1 zupę. Otrzymujesz tylko 1 zupę niezależnie od udźwigu kucharza. Jeśli zdobył chociaż 1 przedmiot, nie dostajesz zupy pocieszenia!

**Wczesny powrót:** Gdy nadchodzi twoja kolej, by wybrać przedmiot, to jeśli dany kucharz niczego jeszcze nie zabrał, możesz wybrać wczesny powrót kucharza i w zamian wziąć 1 zupę pocieszenia (pamiętaj, że tylko w takiej sytuacji wczesny powrót jest dozwolony; jeśli weźmiesz 1 przedmiot, to musisz brać dalej do pełnego udźwigu bądź wyczerpania przedmiotów). Czasami 1 zupa w garści jest warta więcej niż chleb „dwójka” w sklepie!

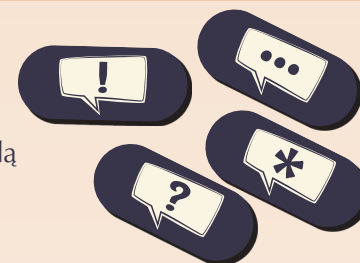


### Przykład

Kucharz-dzik kręci nosem na podejrzaną rybę i rybę o wartości 2, które zostały w tej lokacji, i zamiast tego decyduje się wziąć pojedynczą zupę.

## PLOTKI

Po okolicy krążą plotki o wyjątkowych upodobaniach krytyka i jeśli twoi kucharze znajdują się we właściwym miejscu we właściwym czasie, mogą złapać urywek arcyważnej informacji! Każda zakryta karta plotki zawiera dodatkowy warunek, którego krytyk użyje do oceny twojego finałowego posiłku na końcu gry. Plotki dotyczą jedynie posiłku dla krytyka w rundzie 7.



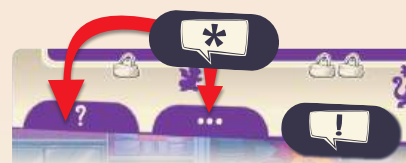
Twoi kucharze mogą wybierać plotki z lokacji tak samo jak składniki i przyprawy. Gdy wybierzesz plotkę, możesz od razu spojrzeć na pasującą kartę plotki na planszy nabrzeża. Połóż plotkę na odpowiadającym jej polu na swojej planszy kuchni, by wszyscy widzieli, że znasz tę plotkę.

Gdy znasz plotkę, możesz zajrzeć do niej ponownie w dowolnym momencie rozgrywki, jeśli zapomnisz, co głosiła.



*Powinno się podglądać tylko jedną plotkę naraz, by uniknąć odłożenia jej w złe miejsce.*

Nie możesz wybrać ponownie tej samej plotki – nie istnieje ona dla ciebie. Jeśli w twojej lokacji znajduje się plotka, którą znasz, musisz zostawić ją dla innych graczy.



**Pogłoski:** Jeśli wybierzesz pogłoskę, musisz natychmiast umieścić ją w jednym z wybranych przez siebie pustych pól plotek i traktować ją jak tę plotkę. Jeśli znasz już wszystkie 3 plotki, nie możesz zabierać pogłosek.

**Odkrywanie plotek:** Jeśli wszyscy gracze znają tę samą plotkę, odwróćcie kartę awersem do góry. Przez resztę gry, jeśli plotka ta zostanie wyciągnięta z sakiewki, usuńcie ją z gry i pociągnijcie jeszcze raz.



*W sakiewce znajdują się po 3 kopie kart plotek, wliczając w to pogłoski.*

## KROK 4: ZAKUPY (CIAĞ DALSZY)

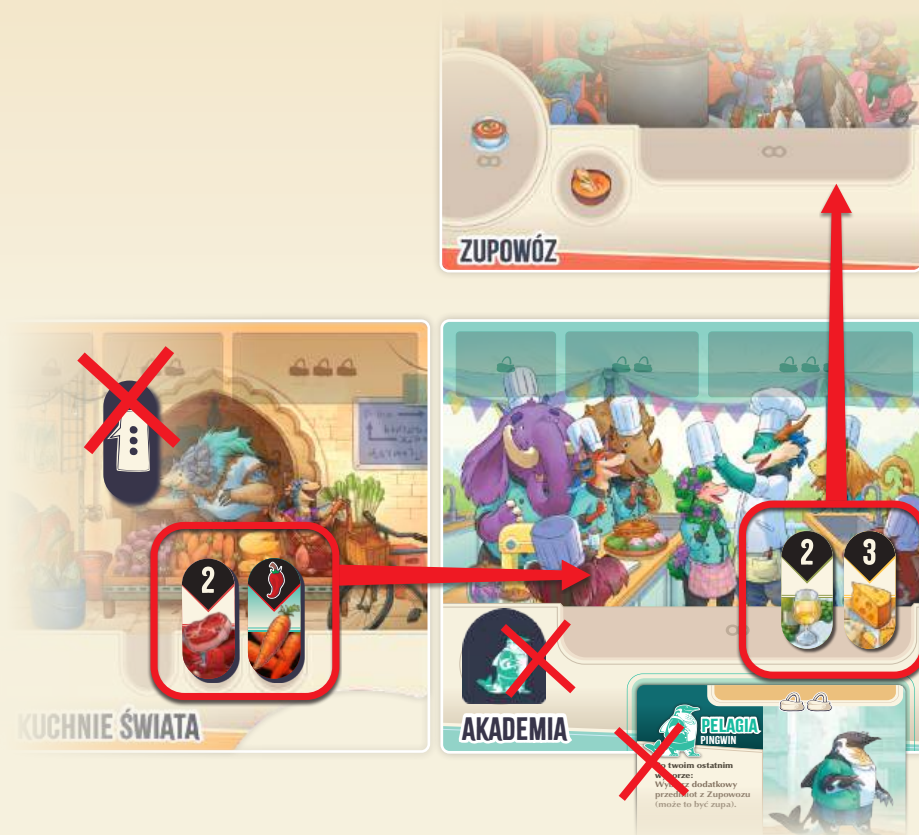
### SPRZĄTANIE KAŻDEJ LOKACJI

Z dobrych składników powstają świetne dania, a reszty używa się na lekcjach gotowania. Gdy ostatni kucharz w lokacji (oprócz Akademii i Zupowozu) wróci do swojej kuchni, wykonajcie następujące kroki, by wysprzątać zalegające tam przedmioty, zanim przejście do rozpatrywania kolejnej lokacji:

- Zbierzcie wszystkie pozostałe składniki i przyprawy i przenieście je do Akademii.
- Usuńcie pozostałe plotki z gry. Gorące tropy na temat upodobań krytyka przepadają, jeśli nie ma na nie słuchaczy.

Wykonajcie te kroki, nawet jeśli żaden kucharz nie pojawił się w danej lokacji.

**W Akademii:** Gdy ostatni kucharz wróci do swojej kuchni, wszystkie pozostałe składniki i przyprawy przenoszą się do Zupowozu. Jeśli zoostępca szefa kuchni nie został zabrany, zwróćcie go do pudełka. Wybacz, świeżaku – twój czas jeszcze nadejdzie!



### LOKACJE SPECJALNE

Lokacje specjalne rozpatruje się tak samo jak pozostałe lokacje, jednak każda ma własny, wyjątkowy charakter.

#### ZUPOWÓZ

Ustawiajcie się w kolejce do Zupowozu Zatoki Bistro! Znajduje się tam wiele przedmiotów, w których mogą przebierać kucharze, jednak najbardziej znany jest z nigdy niekończących się misek zupy. Oprócz resztek z poprzedniej rundy oraz nieskończonej zupy dostępna jest tam także jedna bisque (najcenniejsza z zup) na każdą rundę.

Dostęp do zupy o wartości 1 jest nieograniczony, więc w Zupowozie nigdy nie może zabraknąć przedmiotów, a kucharze mogą wybierać zupę wielokrotnie.

#### Przykład

Żółty kucharz-jaszczurka wybiera smaczną bisque oraz składnik: grzyb, który wcześniej został przeniesiony do Zupowozu.



Fioletowy kucharz-dzik zapełnia swój udźwig trzema żetonami zupy.

#### NOCNY KUPIEC

Nocny kupiec handluje składnikami i plotkami jak każdy inny sprzedawca, jednak nie dowiesz się, co jest w ofercie, aż nie wybierzesz się na zakupy!

Nie dodawajcie przedmiotów do tej lokacji na początku rundy. Gdy przyjdzie czas na rozpatrzenie Nocnego kupca, zacznijcie od pociągnięcia przedmiotów z sakiewki, by wypełnić wszystkie pola. Zróbcie to, nawet jeśli nie pojawił się tu żaden kucharz. Następnie kucharze wybierają przedmioty w zwykłej kolejności.



Posłanie kucharza do Nocnego kupca to ryzykowne przedsięwzięcie. Nie wiesz, co będzie dostępne, aż nie nadejdzie czas wyboru!



Zupowóz może być świetnym miejscem do posyłania większych kucharzy, jako że to jedyna lokacja z nieograniczoną liczbą przedmiotów. Mimo że zupa nie jest najwyższej jakości, może być przydatna do dokończenia wyzwań, gdyż pozwala na ignorowanie wymaganych składników.

## KROK 5: KONIEC RUNDY

Po rozpatrzeniu Akademii wykonajcie następujące kroki, by zakończyć rundę:

### 1 Weźcie z powrotem karty lokacji:

Każdy gracz zabiera wszystkie karty lokacji z powrotem na rękę.



### 2 Zoostępcza szefa kuchni odchodzi:

Dotyczy wszystkich zoostępców posiadanych przez graczy niezależnie od tego, czy ich wykorzystali (w grze podstawowej w każdej rundzie będzie to maks. 1, ale w grze z dodatkiem może ich być więcej) – usuńcie z gry kartę zoostępcy szefa kuchni i jego żeton.



### 3

**Przygotujcie dania:** W rundach 3 i 6 (koniec dnia 1 i 2) będziecie serwować wyzwania (patrz **dania-wyzwania**, str. 14)! W rundzie 7 (ostatni dzień) pojawia się krytyk, więc każda z restauracji będzie szykować finałowy półmisek (patrz **posiłek dla krytyka**, str. 16).

### 4

**Przesuńcie znacznik rundy:**

Znacznik przesuwają się o 1 pole na torze rund.



### Przykład

Czerwony kucharz-mysz i niebieski kucharz-dzik z niecierpliwością czekają, by zobaczyć, jakie przedmioty zostaną odkryte u Nocnego kupca.



Nagroda była dziś warta ryzyka – mysz wybiera pierwsza i zabiera świetny przedmiot, ale dzik również jest zadowolony z opcji do wyboru.

## AKADEMIA

To w światowej sławy Akademii Zatoki Bistro stworzonka stają się kimś w świecie gastronomii. W ofercie Akademii jest zoostępcza szefa kuchni, jak również druga szansa dla pozostałości z bieżącej rundy, zanim trafią one do Zupowozu.

Czeka cię tam przygoda – w fazie planowania nie wiesz, jakie dokładnie składniki się tam znajdują.

Zoostępcza szefa kuchni liczy się jak 1 przedmiot. Jeśli go weźmiesz, połóż jego kartę obok swojej kuchni, a odpowiadający mu żeton umieść na planszy kuchni. Możesz użyć go w następnej rundzie jako dodatkowego kucharza. W rundzie finałowej Akademia oferuje specjalny żeton uniwersalnej przyprawy zamiast zoostępcy (prezent pożegnalny na koniec zajęć, ponieważ nie ma już następnej rundy).

**!** Dodatkowy kucharz do pomocy w następnej rundzie zawsze jest cenny! Jeśli chodzi o pozostałości, większość przedmiotów wysokiej jakości będzie już zazwyczaj przebrana, zanim trafią one do Akademii – jednak jeśli do którejś lokacji w danej rundzie nie wybrał się żaden kucharz, może być tam coś dobrego do wyboru.



### Przykład

Czerwona mysz wybiera pierwsza i widzi potencjał w zoostępcy Ming, dodając go do swojej kuchni. Fioletowa mysz, zasmucona faktem, że przepadła jej szansa na pomoc kuchenną, zadowolona się składnikiem: ryba o wartości 5, który został przeniesiony do Akademii z innej lokacji.

# DANIA-WYZWANIA

Już czas zademonstrować swoje kulinarne muskuły przed Zatoką Bistro, serwując najlepsze smaki w daniach-wyzwaniach tygodnia restauracyjnego. Podczas oceny wyzwań na końcu dni 1 i 2 (odpowiednio po rundach 3 i 6) każdy gracz może zaprezentować do 3 dań, by otrzymać punkty za wyzwania odkrywane podczas poprzednich 3 rund. Wszyscy gracze mogą próbować swoich sił we wszystkich wyzwaniach i nie konkurują ani nie wpływają na siebie nawzajem.

Po zakończonych wyzwaniach każdy gracz, który znalazł się powyżej obowiązującego obecnie limitu chłodzenia w swoim magazynie, musi wybrać, co chce zatrzymać na kolejną rundę.

## 1 PRZYGOTOWANIE DAŃ-WYZWAŃ

Na każde z 3 odkrytych wyzwań możesz przygotować 1 danie, używając 3 talerzy wyzwań ze swojej kuchni. Wszyscy gracze przygotowują te posiłki jednocześnie, publicznie lub w ukryciu za zasłonką, wedle własnej preferencji, oraz prezentują je, gdy wszyscy będą gotowi.

Każdy posiłek, który zdecydujesz się zaprezentować w wyzwaniu, musi zawierać przynajmniej 1 składnik odpowiadający każdemu wymogowi na karcie. Jeśli nie masz wymaganego składnika lub nie chcesz go użyć, możesz go podmienić na 1 zupę. Możesz podmieniać zupę za więcej niż jeden składnik, jednak nie możesz przygotować posiłku, który składa się z samej zupy – musisz mieć przynajmniej 1 wymagany składnik. Klienci nie dadzą się nabrać na wzniosłą nazwę, jeśli dostaną tylko zupę!

Tak długo, jak powyższy warunek jest spełniony, możesz użyć w swojej potrawie dowolnej liczby żetonów każdego wymaganego składnika, jak również dowolnej ilości zupy. Nałóż mięsa, ile wlezie, do tego zacnego zapieksa i dorzuć miskę (albo 2) zupy, by zappełnić swój talerz!

## 2 PREZENTACJA DAŃ

Gdy wszyscy gracze skończą szykować swoje dania-wyzwania, odkrywają jednocześnie swoje talerze, prezentując każdą potrawę po kolei i zbierając gwiazdki.

## 3 SPRZĄTANIE

Po rozdaniu punktów wszystkie wykorzystane zupy i bisque wracają do swoich pul.

Składniki i przyprawy zaszerwowane w wyzwaniach wracają do sakiewki na żetony, zaś gracze zabierają z powrotem swoje talerze wyzwań.

Jeśli jest to koniec dnia 1, połóżcie żeton blokady na polu rundy 6 na planszy nabrzeża.

Gdy znacznik rund przesunie się na pole dania-wyzwania, wykonajcie następujące kroki:

- 1 PRZYGOTOWANIE DAŃ-WYZWAŃ
- 2 PREZENTACJA DAŃ
- 3 SPRZĄTANIE
- 4 CHŁODZENIE



Leon przygotowuje danie, by wypełnić wyzwanie Kanapka bogów z użyciem: przyprawionego chleba o wartości 2, przyprawionej ryby o wartości 7 i bisque, która tak poprawia jakość dania, jak i spełnia wymóg brakującego sera.



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



Jakość tego dania wynosi 21 i daje Leonowi 4 gwiazdki.

Leon nie miał wystarczająco składników, by przygotować potrawę w wyzwaniu Uczta i wino (albo chciał zachować je dla krytyka).



W wyzwaniu Pyszny tapas Leon przygotowuje posiłek z: marchewki o wartości 6, marchewki o wartości 2, grzyba o wartości 3 oraz zupy. Zupa poprawiła jakość posiłku na tyle, że spełnia on próg 2 gwiazdek, choć nie była potrzebna do zamiany żadnego wymaganego składnika.



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



Jakość tego dania wynosi 12 i daje Leonowi 2 gwiazdki.

## 4 CHŁODZENIE

Po posprzątaniu sprawdź, czy liczba pozostałych w twoim magazynie składników i przypraw jest poniżej limitu chłodzenia.

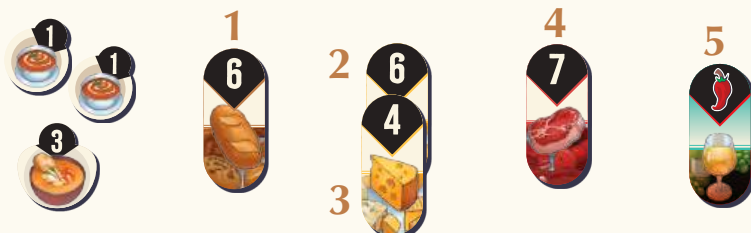
Pod koniec dnia 1 twoja mała lodówka pomieści tylko 5 przedmiotów. W dniu 2 twoja chłodnia jest gotowa do akcji, możesz więc przechować 10 przedmiotów, przygotowując się na rundę 7. Limity te są pokazane na planszy nabrzeża. Wszelkie nadmiarowe żetony wracają do sakiewki.

Tylko składniki i przyprawy liczą się do twojego limitu. Zupa nie potrzebuje chłodzenia, możesz więc przechowywać dowolną ilość zupy, nie wpływając tym samym na ogólną liczbę przedmiotów w magazynie. Plotki nigdy nie wliczają się do limitu chłodzenia.



### Przykład

Pod koniec dnia 1 nadszedł czas ograniczyć składniki i przyprawy do tego, co zmieści się w lodówce.



Oskar ma za dużo składników. Uwielbia ser (a krytyk także go sobie ceni), więc zostawi te 2 składniki oraz 3 inne wartościowe przedmioty. Oskar odkłada pozostałe składniki: mięso, marchewkę i rybę z powrotem do sakiewki.

Zupa jest trzymana w kuchni na małym ogniu przez noc, więc jej ilość wciąż jest ukryta, nie liczy się też do limitu twojej lodówki.



## ŻETONY GWIAZDEK

Każda restauracja pragnie gwiazdek i dobrych ocen, a w *Zwierzęcych rewolucjach* gwiazdki to droga do wygranej. Wszystkie zdobyte gwiazdki powinny być trzymane na widoku – w końcu to one symbolizują ciężko wypracowaną reputację twojej restauracji! Możesz wymieniać w puli żetony gwiazdek różnych wartości w dowolnym momencie.

| Jakość dania-wyzwania | Gwiazdki otrzymywane za każde danie-wyzwanie |
|-----------------------|----------------------------------------------|
| 0–5                   | Nie nadaje się do prezentacji!               |
| 6–11                  | Zyskaj ★                                     |
| 12–20                 | Zyskaj ★ ★                                   |
| 21+                   | Zyskaj ★ ★ ★ ★                               |



Musisz osiągnąć przynajmniej jakość 6, by zaprezentować swoje danie i otrzymać gwiazdki!

## DODAWANIE PRZYPRAW

Pamiętaj, że możesz zestawiać przyprawy z pasującymi składnikami, by podwajać ich wartość, co zwiększa jakość twojego dania. Każda przyprawa podwaja wartość tylko jednego składnika, z którym jest sparowana, zaś każdy składnik może być podwojony tylko przez jedną przyprawę.



### Przykład

Dodanie przyprawy do mięsa do tego mięsa o wartości 6 podwaja wartość, którą wniesie do jakości dania.



## BEZ SOSU POPROSZĘ

Przy ostatnim posiłku dnia będziecie musieli uruchomić kreatywność. Ostatnie wyzwanie odkryte przed punktacją wyzwań otrzymuje żeton blokady, którym zakrywacie skrajny prawy wymóg. Mniej wymaganych składników, ale możecie potrzebować ich więcej. Danie jest nagradzane gwiazdkami w ten sam sposób co pozostałe dania-wyzwania.

# POSIŁEK DLA KRYTYKA

Znany krytyk zjawi się lada chwila. To czas, byście zaimponowali mu kulinarnymi umiejętnościami! Pod koniec 7. rundy każdy gracz musi zaprezentować i ocenić swój finałowy posiłek dla krytyka. Po tym gra natychmiast się kończy, a osoba, która zdobyła najwięcej gwiazdek, wygrywa!

Wykonaj te kroki, by poznać ostateczny wynik:

- 1

PRZYGOTUJ POSIŁEK DLA KRYTYKA
- 2

NAJWIĘCEJ ZUPY
- 3

WSZYSTKIE 7 DAŃ
- 4

NAJLEPSZE Z KAŻDEGO DANIA
- 5

PUNKTY ZA PLOTKI
- 6

BONUSOWE PUNKTY
- 7

OSTATECZNY WYNIK



## SPECJALNE ZASADY KARTY KRYTYKA

Karta krytyka może zmienić pewne zasady dotyczące ilości i typu przedmiotów, które można dodawać do każdego dania. Miejcie to na uwadze, pozyskując składniki i przygotowując swój posiłek!



## PRZYJACIELSKIE REMISY

Wszystkie remisy podczas przyznawania gwiazdek są przyjacielskie. Jeśli 2 lub więcej graczy zremisuje, wszyscy otrzymują pełną liczbę gwiazdek.

## 1 PRZYGOTUJ POSIŁEK DLA KRYTYKA

Krytyk odwiedzi każdą restaurację tego samego wieczoru! Skosztuje ledwie kąsek z każdego dania, więc zaserwuj, co masz najlepszego! Do każdego dania możesz wybrać jeden składnik oraz dodać do niego pojedynczą przyprawę, kładąc go na odpowiednim polu swojego półmiska krytyka. Nigdy nie wolno serwować samej przyprawy, nie możesz też użyć zupy w zamian za składniki. Krytyka nie interesuje twój bulion, zupa krem ani rosół!

Dania trzeba zaprezentować krytykowi w kolejności wskazanej na półmisku krytyka.

Gdy wszyscy gracze przygotowują swoje posiłki, jednocześnie ujawniają i prezentują swoje półmiski.

### Przykład

Daniel w każdym daniu używa najlepszego składnika ze swojego magazynu. Przyprawa do ryby została dodana do dania rybnego, a uniwersalna przyprawa została użyta w potrawie grzybowej, gdzie podwojenie wartości będzie miało największy efekt.



## 2 NAJWIĘCEJ ZUPY

Osoba z największą sumą wartości w zupie i bisque zostaje nagrodzona 1 gwiazdką.





### 3 WSZYSTKIE 7 DAŃ

Każda osoba, która ma przynajmniej 1 składnik w 7 daniach, otrzymuje 1 gwiazdkę. Gratulacje za podanie 7-daniowego posiłku!

### 4 NAJLEPSZE Z KAŻDEGO DANIA

Przejrzyjcie wszystkie 7 dań. Za każde danie osoba, która ma najwyższą jakość, otrzymuje 1 gwiazdkę.

#### Przykład

W rozgrywce na 2 graczy Artur i Bernard porównują swoje posiłki dla krytyka, który pozwala, by jedno danie w każdym z posiłków zawierało do 4 składników swojego typu.



Artur zdobył gwiazdki za dania z chleba, marchewki, ryby i grzybów. Artur wybrał syte danie z chleba dla krowy. Te dodatkowe bułeczki i prele pomogły mu zyskać przewagę za najlepsze danie w kategorii, bo mieli z Bernardem remis o najlepszy składnik.

Bernard zgarnął gwiazdki za dania z sera i wina. Jak się okazuje, ta krowa kocha wino! Ponieważ obaj gracze zremisowali w daniu mięsnym, każdy z nich otrzymał za to danie gwiazdkę.

### 5 PUNKTY ZA PLOTKI

Odkrycie wszystkie zakryte plotki. Plotki, za które zdobywa się gwiazdki, rozpatrywane są natychmiast. Pamiętajcie, że przyjacielskie remisy nagradzają wszystkich remisujących graczy. Plotki „Fanatyk” (z czerwoną górą) modyfikują punktację dań i są rozpatrywane później podczas podliczania ostatecznego wyniku. Wyjaśnienia na temat poszczególnych plotek można znaleźć na końcu instrukcji.



#### Przykład

- A** Urszula ocenia swój posiłek dla krytyka pod kątem plotek. Zdobywa 3 gwiazdki za plotkę „Delikatny”, gdyż jej chleb o wartości 3 i wino o wartości 7 w sumie dają wymagane 10.
- B** Urszula zdobywa dodatkowe 5 gwiazdek za plotkę „Nocny marek”, jako że każde zasewrowane danie ma wartość składników większą lub równą wartości dania poprzedniego.
- C** Na koniec zdobywa 2 gwiazdki za plotkę „Amator przypraw”, jeśli żaden inny gracz nie podał 3 lub więcej przypraw w swoim posiłku dla krytyka.

## POSIŁEK DLA KRYTYKA (CIĄG DALSZY)

### 6 BONUSOWE PUNKTY

Jeśli na jakichś kartach (krytyk, restauratorzy itd.) znajduje się ten symbol bonusu, teraz zyskujecie liczbę gwiazdek pokazaną na kartach.



### 7 OSTATECZNY WYNIK

Każdy gracz odwraca swoją planszę kuchni na stronę z punktacją. Używając swojego kucharza-myszy jako znacznika, policzcie jakość każdego dania, zaczynając od składnika najbardziej po lewej i kontynuując w prawo. Pamiętajcie, by uwzględnić efekty przypraw, krytyków i plotek „Fanatyk”.

Jeśli twoja mysz przekroczy pole 70, odbierz 10 gwiazdek i kontynuuj od góry toru punktacji.

Weź liczbę gwiazdek odpowiadającą rzędowi twojej ostatecznej pozycji na torze punktacji.



## WYGRANA

Gdy wszyscy skończą punktować swój posiłek dla krytyka, gracz z największą liczbą gwiazdek wygrywa!

Jeśli jest remis, wygrywa osoba (spośród remisujących), która zaszła najdalej na swoim torze punktacji. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa ten, kto jest bliżej na torze pierwszeństwa.

## Gratulacje!

Udało ci się dowieść, że to twoja restauracja jest najwykwintniejsza w Zatoce Bistro. Do twoich drzwi będą ustawiać się kolejki, a stworzonka wszelkich kształtów i rozmiarów będą opowiadać o tej uczcie dla zmysłów jeszcze przez długi czas!



### Przykład



Delfina oceniamy swój posiłek dla krytyka, pamiętając że Tupaja pozwala jej pomnożyć wartości składników trzykrotnie za każdą przyprawę.



Delfina podwaja także jakość dania z winem ze względu na plotkę „Fanatyk wina”. Choć nie znała tej plotki, to i tak może otrzymać punkty za wszystkie!



W rezultacie jakość 76 oznacza, że Delfina przekracza pole 70 na torze punktacji i odbiera 10 gwiazdek, wracając na górę toru i finiszując na polu 6, otrzymując dodatkowo 1 gwiazdkę.



# RESTAURATORZY (OPCJONALNIE)

Jesteś szefem kuchni znanym z osobistego akcentu, który nadajesz wszystkim swoim daniom.

Restauratorzy dają każdemu graczowi specjalną zdolność, która może zostać wykorzystana w grze.

## PRZYGOTOWANIE

Gdy gra jest już przygotowana do rozgrywki, rozdajcie każdemu z graczy 2 karty restauratorów. Gracze wybierają po jednej i kładą ją awersem do góry obok swojej kuchni, zaś drugą odkładają do pudełka z grą.

## BONUSOWE PUNKTY

Na końcu gry otrzymujecie gwiazdki pokazane na górze karty restauratora. Wyjaśnienia dotyczące tego, jak działają poszczególni restauratorzy, można znaleźć na końcu instrukcji.

symbol bonusu

imię

zdolność



## TRYB SOLO

Sieć restauracji fast food McPiesalda pojawiła się w Zatoce Bistro, a jej ambicją jest odebranie ci wszystkich klientów! Podebrali nawet znanych kucharzy do pracy za ladą. Postaraj się zdobyć najlepsze składniki, przygotowywać fantastyczne dania i zaimponować znanemu krytykowi, jeśli masz ambicję wygrania z taką konkurencją!

## PRZYGOTOWANIE

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wykonaj normalne przygotowanie do gry jak dla 2 graczy. Dodatkowo znajdź odpowiednią kartę „Wybór krytyka” dla odkrytego krytyka i połóż ją obok jego karty.

Daj McPiesaldowi gwiazdki w liczbie pokazanej obok krytyka, po czym odwróć na stronę ze składnikami.

karta krytyka



karta „Wybór krytyka”

## PRZYGOTOWANIE GRACZA

Przygotuj się do gry normalnie, ale zostaw w pudełku karty lokacji i zasłonkę restauracji, gdyż nie będą ci potrzebne.

Wykonaj poniższe dodatkowe kroki dla McPiesalda:

- 1 Połóż planszę kuchni McPiesalda w zasięgu ręki stroną z kuchnią do góry. Ułóż na niej 3 figurki kucharzy i półmisek krytyka nieużywanego koloru.
- 2 Osobno potasuj talie menadżera, myszy, jaszczurki i dzika, po czym połóż je rewersem do góry w zasięgu ręki w tej kolejności.
- 3 Umieść czapkę kucharza pasującą kolorem do kucharzy McPiesalda z przodu toru pierwszeństwa.



POCZĄTEK KOLEJKI

DO KOŃCA KOLEJKI



tu połóż  
półmisek  
krytyka



talía menadżera  
McPiesalda



talía myszy  
McPiesalda



talía jaszczurki  
McPiesalda



talía dzika  
McPiesalda

przestrzeń na  
zooścę szefa  
kuchni McPiesalda

# PRZEGLĄD

## CEL GRY

Aby wygrać, twoja restauracja musi zdobyć więcej gwiazdek niż restauracja McPiesalda. Podczas gdy ty wykonujesz takie same kroki jak podczas gry na wielu graczy, McPiesald gra według własnych zasad.

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Wykonaj takie same kroki jak podczas gry na wielu graczy z następującymi różnicami:

## KROK 2: PLANOWANIE

W każdej rundzie połóż swoich kucharzy bezpośrednio na lokacjach (zamiast używać kart lokacji).

## KROK 3: WYŚCIG

Wyślij kucharzy McPiesalda do ich lokacji w następujący sposób:

- 1 Odkryj górną kartę z talii menadżera i postępuj zgodnie z jej instrukcjami.
- 2 Jeśli kucharz-mysz McPiesalda wciąż znajduje się w kuchni, odkryj górną kartę z talii myszy i postępuj zgodnie z jej instrukcjami.
- 3 Jeśli kucharz-jaszczurka McPiesalda wciąż znajduje się w kuchni, odkryj górną kartę z talii jaszczurki i postępuj zgodnie z jej instrukcjami.
- 4 Jeśli kucharz-dzik McPiesalda wciąż znajduje się w kuchni, odkryj górną kartę z talii dzika i postępuj zgodnie z jej instrukcjami.
- 5 Jeśli McPiesald posiada w danej rundzie zoostępcę szefa kuchni i wciąż znajduje się on w kuchni, odkryj górną kartę z talii odpowiadającej jego udźwigowi i postępuj zgodnie z jej instrukcjami.



### Przykład

Mysz McPiesalda zostaje posłana do lokacji ze składnikiem o wartości 7, który jest w ofercie tak Zielonej budki, jak i Kuchni świata. Strzałka na dole karty instruuje mysz, by dać pierwszeństwo lokacjom, zaczynając od Akademii w lewą stronę, biegnie więc do Kuchni świata.



### Przykład

Dzik McPiesalda zostaje posłany do lokacji o najwyższej sumie składników, Kuchni świata, jednak ta lokacja jest już zajęta przez mysz McPiesalda. Zamiast tego dzik biegnie do lokacji z następną najwyższą sumą, która nie jest zajęta przez kucharza McPiesalda – Zielonej budki.

## ROZMIESZCZANIE KUCHARZY MCPIESALDA

Jeśli karta posyła kucharza do lokacji, która jest już zajęta przez innego kucharza McPiesalda (albo zoostępcę szefa kuchni kontrolowanego przez McPiesalda), zignoruj tę lokację i udaj się do kolejnej lokacji, która spełnia warunki z karty, a nie ma w niej kucharza McPiesalda.

Jeśli jest wiele lub nie ma wcale lokacji, które tak samo spełniłyby wymagania z karty, użyj strzałki lokacji u dołu karty, by określić, której lokacji użyć. Strzałki wskazują kolejność lokacji branych pod uwagę, zaczynając albo od Zupowozu, albo od Akademii i posuwając się odpowiednio w prawo lub w lewo. Następnie użyj zasady rozmieszczania kucharzy McPiesalda.

## KROK 4: ZAKUPY

Rozpatrz każdą lokację od lewej do prawej, tak jak w grze na wielu graczy. Dla każdego kucharza McPiesalda (włączając wszelkich zoostępców szefa kuchni kontrolowanych przez McPiesalda) sprawdź rząd na karcie „Wybór krytyka” odpowiadający obecnemu dniowi (1, 2 lub 3). Wybierz dostępny przedmiot, który spełnia skrajny lewy warunek w tym rzędzie.

Jeśli jest remis pomiędzy wieloma składnikami, użyj listy na dole karty „Wybór krytyka” i wybierz składnik, który pojawia się najbardziej po lewej.



McPiesald ignoruje zmiany zasad wywołane przez krytyka podczas wybierania składników na swój półmisek krytyka.

## KROK 5: KONIEC RUNDY

Na dodatek do zwykłych kroków odrzuć wszelkie wyciągnięte karty menadżera, myszy, jaszczurki i dzika.

### Przykład

Tylko jaszczurka McPiesalda znajduje się w Kuchniach świata w dniu 1 i wybiera swoje przedmioty.



**A** Karta „Wybór krytyka” nakazuje, że w dzień 1 pierwszą rzeczą, którą ma wybrać jaszczurka, jest plotka.

W drugiej kolejności, jako że w tej lokacji nie ma już więcej plotek, jaszczurka udaje się w prawą stronę rzędu, szukając następnej pasującej rzeczy.

**B** Żaden ze składników nie jest wymagany do dania-wyzwania, nie ma też żadnych zoostępców szefa kuchni, przypraw ani składników o wartości 7.

**C** Składniki marchewka i chleb mają wartość 6, więc użyto listy na dole karty, by określić, że jaszczurka powinna wybrać chleb, ponieważ pojawia się on wcześniej.

## SKŁADNIKI I PRZYPRAWY

McPiesald kładzie składnik o najwyższej wartości z każdego typu na odpowiadającej mu sekcji składnika swojego półmiska krytyka, odkładając składniki o niższej wartości z boku. Jeśli pozyskano składnik o wartości wyższej niż ten znajdujący się obecnie na półmisku krytyka, zamień mniej warty składnik na nowy, przesuwając go na bok. Pozyskane przyprawy dodaje się do odpowiedniej sekcji składnika, jeśli nie jest już przyprawiony.

### Uniwersalna przyprawa

Uniwersalna przyprawa trzymana jest osobno i aplikowana podczas przygotowywania posiłku dla krytyka.



### Składnik wyzwania

Składniki wyzwań to składniki widoczne na kartach wyzwań.

Gdy McPiesald wybiera składnik lub przyprawę (nie uniwersalną przyprawę), która odpowiada składnikowi wyzwania, połów gwiazdkę nad pierwszą kopią tego składnika na karcie wyzwania, która jeszcze nie ma gwiazdek.

Nad każdym składnikiem na karcie może znajdować się maksymalnie jedna gwiazdka, ale różne kopie tego składnika mogą mieć gwiazdki.



### Przykład

składniki wyzwań

## Przedmiot na półmisek krytyka

Gdy McPiesald wybiera przedmiot odpowiadający tej ikonie, wybierz składnik lub przyprawę, która najbardziej poprawi jakość jego posiłku dla krytyka.



## ZUPA

McPiesald oddaje całą zupę i bisque do puli. U McPiesalda nie serwują zupy!



## PLOTKI

McPiesald natychmiast otrzymuje gwiazdki za każdą znaną w jego lokalu plotkę w zależności od dnia:

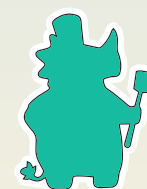
|         |     |         |   |         |      |
|---------|-----|---------|---|---------|------|
| Dzień 1 | ★ ★ | Dzień 2 | ★ | Dzień 3 | brak |
|---------|-----|---------|---|---------|------|



Przechowuj plotki na planszy kuchni McPiesalda, kładąc pogłoski na skrajnym lewym pustym polu. Nie może wziąć drugiej plotki tego samego typu. McPiesald nie wchodzi w interakcje z kartami plotek w czasie wybierania żetonów plotek.

## ZOOSTĘPCY SZEFA KUCHNI

Zoostępcy wybierani przez McPiesalda są używani w następnej rundzie, tak samo jak w przypadku zwykłych graczy. Połóż kartę oraz żeton zoostępcy szefa kuchni po prawej stronie kart dzika na czas następnej rundy. Pamiętaj o użyciu jego zdolności dla McPiesalda, gdy to możliwe.



## DANIA-WYZWANIA

McPiesald zbiera wszelkie gwiazdki umieszczone nad kartami wyzwań. Nie serwuje dań (nawet z frytkami).

## CHŁODZENIE

McPiesald nie musi odrzucać przedmiotów z powodu limitu chłodzenia. Jeśli ten lokal czegoś ma pod dostatkiem, to jest to przestrzeń chłodnicza – są tam nuggetsy sprzed twoich narodzin.

## POSIŁEK DLA KRYTYKA

### PRZYGOTOWANIE POSIŁKU DLA KRYTYKA

Półmisek krytyka McPiesalda powinien zawierać składnik o najwyższej wartości z każdego typu spośród wybranych do lokalu razem z odpowiednią przyprawą, jeśli jest dostępna. Jeśli lokal posiada jakąś uniwersalną przyprawę, jest ona dodawana do nieprzyprawionego składnika o najwyższej wartości; remisy rozstrzyga lista na dole karty „Wybór krytyka”.



McPiesald ignoruje zmiany zasad wywołane przez krytyka podczas przygotowywania posiłku dla krytyka.

### NAJWIĘCEJ ZUPY

Pociągnij 1 przedmiot z sakiewki. Wartość tego przedmiotu (zero dla przypraw, uniwersalnej przyprawy i plotek) traktuje się jako wartość zupy u McPiesalda. Porównaj tę wartość z wartością własnej zupy, by określić, kto wygrywa rywalizację o największą ilość zupy.

### WSZYSTKIE 7 DAŃ

McPiesald także zyskuje gwiazdkę, jeśli zaserwował wszystkie 7 dań.

### NAJLEPSZE Z KAŻDEGO DANIA

Standardowo nagroź McPiesalda gwiazdkami, jeśli miał najwyższą jakość konkretnych dań (remisy są przyjacielskie jak zwykle).

Rysiek zdobywa gwiazdkę za **danie z chleba**, jako że Kangur zamienia wartość jego żetonu chleba z 6 na 9.



Za **danie z marchewek** Rysiek znów zdobywa gwiazdkę, ponieważ jego marchewka o wartości 7 jest lepsza niż marchewka o wartości 6 u McPiesalda, który ignoruje zdolność Kangura.

### PUNKTY ZA PLOTKI

McPiesald zdobywa gwiazdki za 3 plotki w następujący sposób niezależnie od tego, czy wybrał odpowiadający im żeton plotki.

By łatwo obliczyć, ile gwiazdek otrzyma McPiesald za plotki, sprawdź kropki na dole po prawej stronie na każdej karcie plotki. Każda kropka to gwiazdka.



| Gwiazdki | Plotki                                                                                                                                                                                                     |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| brak     | Fanatyk chleba, Fanatyk marchewek, Fanatyk sera, Straszliwie rozpuszczony, Fanatyk wędkarstwa, Hibernator, Fanatyk mięsa, Fanatyk grzybów, Psychodeliczny posmak, Amator przypraw, Delikatny, Fanatyk wina |
| ★        | Jak głupi do sera, Moczychlebek, Dziwne upodobania, Niewyszukane podniebienie, Wyrafinowane gusta, Gaduła, Na wynos, Piwniczka na wino                                                                     |
| ★★       | Nieprzewidywalny, Nocny marek, Wybredny, Krótkowidz, Sommelier, Niewyrafinowany, Różnorodne ostatki, Zróżnicowane porcje                                                                                   |

### OSTATECZNY WYNIK

McPiesald oblicza jakość swojego posiłku dla krytyka.



McPiesald nie używa żadnych zasad krytyka w swojej ostatecznej punktacji, jednak wszelkie plotki „Fanatyk” znajdujące się w grze dotyczą odpowiadających im dań.

## WYGRANA

Jeśli masz więcej gwiazdek niż McPiesald – gratulacje! Udało ci się pokonać korporację, która próbowała obniżyć standardy jedzenia w Zatoce Bistro! Może burger w ramach świętowania?

W przeciwnym razie miasto jest skończone, i to z twojej winy! Łącząc się w bólu, udaj się na burgera. Czego nie można zmienić...



# WYJAŚNIENIA

Poniższe paragrafy zawierają wyjaśnienia na temat konkretnych krytyków, plotek, zoostępców szefa kuchni oraz restauratorów. Wyjaśnienia te nie obejmują wszystkich kart i pojęć.

## KRYTYCY

| KRYTYK             | WYJAŚNIENIE                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kangur</b>      | Tylko składniki z wydrukowaną wartością 6 są traktowane jak 9. Na przykład przyprawione 3 ma wartość 6, ale nie zmienia się dalej pod wpływem Kangura. Żeton o wartości 6 staje się 9, a przyprawiony ma teraz jakość 18. |
| <b>Kapibara</b>    | Musisz zaserwować wyzwanie, by otrzymać za nie bonusową gwiazdkę przy tym krytyku.                                                                                                                                        |
| <b>Krowa</b>       | Możesz przyprawić każdy z tych składników.                                                                                                                                                                                |
| <b>Królik</b>      | Tekst tego krytyka może mieć efekt kumulatywny. Na przykład, jeśli marchewka o wartości 5 zostanie podana Królikowi, kiedy plotka Fanatyk marchewki znajduje się w grze, ta marchewka ma całkowitą wartość 20.            |
| <b>Mysz</b>        | Możesz przyprawić każdy składnik: ser.                                                                                                                                                                                    |
| <b>Myszokoczek</b> | Usuń żetony plotek ze swojej kuchni i użyj ich jako uniwersalnej przyprawy. Wciąż liczą się one jako znane ci plotki.                                                                                                     |
| <b>Nietoperz</b>   | Wartość sparowanego wina jest dodawana do jakości tego dania.                                                                                                                                                             |

## ZOOSTĘPCY SZEFA KUCHNI

Jeżeli zdolność specjalna pozwala ci zyskać przedmiot z sakiewki i wyciągniesz plotkę, którą już znasz, pociągnij inny przedmiot, a plotkę zwróć do sakiewki.

**Uwaga:** Jeśli gracze z dodatkiem *Jadłowózki*, może się zdarzyć, że dwóch zoostępców będzie jednocześnie próbowało zrobić coś przed wszystkimi innymi kucharzami. W takiej sytuacji kolejność między nimi określa ich udźwig. Jeśli jest taki sam, o kolejności decyduje tor pierwszeństwa.

| ZOOSTĘPCA      | WYJAŚNIENIE                                                                       |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Karol</b>   | Jeśli Karol w tej rundzie zremisował i przesunął się na koniec, zyska 1 gwiazdkę. |
| <b>Teodor</b>  | Podczas trybu solo McPiesald nie bierze zupy oferowanej przez Teodora.            |
| <b>Walery</b>  | Zdolność Walerego nagradza każdego gracza z kucharzem o udźwigu 2 w tej lokacji.  |
| <b>Pelagia</b> | Pelagia nie musi znajdować się w lokacji Zupowóz, by używać tej zdolności.        |

**CIĄG DALSZY WYJAŚNIEŃ** na ostatniej stronie

**PROJEKT GRY:** Alex Cutler, Peter C. Hayward

**ILUSTRACJE:** Sandara Tang

**ROZWÓJ GRY:** Christian Strain, Peter Vaughan

**PRODUKCJA:** Christian Strain, Lauren Ino, Peter Vaughan, Brad Brooks

**PROJEKT GRAFICZNY:** Christian Strain, Duane Nichols

**DODATKOWE PROJEKTOWANIE GRAFICZNE:** Stephanie Gustafsson, Stephen Lambert, Sandara Tang

**MODELE 3D:** Erick Tosco

**PROJEKT INSERTÓW I OPAKOWANIA (EDYCJA DELUXE):** Noah Adelman, Game Trayz

**REDAKCJA I PROJEKT INSTRUKCJI:** Jason Harris

**DODATKOWA REDAKCJA INSTRUKCJI:** Brad Brooks, Jeff Fraser, Christian Strain, Peter Vaughan

**PROJEKT ŚWIATA:** Alex Cutler, Sandara Tang

**TRYB SOLO:** Peter C. Hayward, Christian Strain

**KOMUNIKACJA:** Rozie Powell

**OBSŁUGA KLIENTA:** Judy Neff

**STRONA KAMPANII:** Christian Strain, Peter Vaughan

**PROTOTYPY:** Print and Play, Longpack

**TESTOWANIE GRY:** 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

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

**EDYCJA POLSKA:** LUCKY DUCK GAMES

**TŁUMACZENIE:** Anna Stokłosa, Karol Górniak

**REDAKCJA:** Bartosz Chlebicki

**KOREKTA:** Marta Kania

**SKŁAD:** Marek Baranowski

**KOORDYNACJA LOKALIZACJI:** Patryk Blok

**MARKETING:** Tomasz Siwek, Daria Stachurska

**OBSŁUGA KLIENTA:** Maryla Wolska

**KOORDYNACJA PRODUKCJI:** Natalia Ślęzyk

**WYDAWCA:** Michał Herman



# WYJAŚNIENIA (CIAĞ DALSZY)

## PLOTKI

**Uwaga ogólna:** Plotki nie wpływają na wyzwania, a jedynie na posiłek dla krytyka.

| PLOTKA                                                                                                                        | WYJAŚNIENIE                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fanatyk chleba<br>Fanatyk marchewek<br>Fanatyk sera<br>Fanatyk wędkarstwa<br>Fanatyk mięsa<br>Fanatyk grzybów<br>Fanatyk wina | Plotki „Fanatyk” wpływają jedynie na końcową punktację.<br><br>Jeśli karta krytyka pozwala dodawać wiele składników do dania, te plotki podwajają je wszystkie.<br><br>Całkowita jakość dania (po przyprawieniu) jest podwajana. |
| Straszliwie rozpuszczony                                                                                                      | Przynajmniej jeden indywidualny składnik w każdym daniu musi mieć nadrukowaną wartość 5 lub więcej.                                                                                                                              |
| Hibernator                                                                                                                    | Jeśli nie masz podanego dania z winem, uwzględnij skrajne prawe podane przez ciebie danie (np. grzyby, potem mięso, etc.).<br><br>Hibernator nie bierze plotek „Fanatyk” pod uwagę.                                              |
| Nieprzewidywalny                                                                                                              | Dla przykładu, jeśli najcenniejszy z podanych przez ciebie składników ma wartość 7, a twój najgorszy ma wartość 3, zyskaj 4 gwiazdki.                                                                                            |
| Dziwne upodobania                                                                                                             | Gdy w grze znajduje się Kangur, składniki o wartości 6 mają wartość 9 i są traktowane jak nieparzyste.                                                                                                                           |
| Psychodeliczny posmak                                                                                                         | Psychodeliczny posmak nie bierze plotek „Fanatyk” pod uwagę.                                                                                                                                                                     |
| Gaduła                                                                                                                        | Gaduła liczy tylko żetony plotek, nie dodatkowe karty plotek pojawiające się z jakiegokolwiek innego powodu.<br><br>Żetony plotek zaserwowane Myszokoczkowi wciąż dają ci gwiazdkę.                                              |

## RESTAURATORZY

Gracze zdobywają gwiazdki kart restauratorów podczas kroku bonusowe punkty w posiłku dla krytyka.



| RESTAURATOR      | WYJAŚNIENIE                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Anthony Bourdzik | Możesz wybrać wczesny powrót (patrz <b>zupa pocieszenia</b> , str. 11), by użyć tej zdolności.                                                                                                                                                |
| Kozioł Ramsay    | Podczas gry z Królikiem składniki z marchewką o wartości 2 są warte +2, zanim tekst krytyka podwoi ich wartość.                                                                                                                               |
| Słoń Elliot      | Możesz w ten sposób uzyskać wiele bonusowych ★ podczas rundy.                                                                                                                                                                                 |
| Żuraw Sánchez    | Możesz to zrobić dla wielu różnych typów składników i w wielu daniach. Np. danie Pyszny tapas ma jakość 23 (chleb 7 x 2, marchewka 4 x 2, 1 za zupę).<br> |
| Puchacz Oliver   | Żaden inny gracz nie może podglądać twojej dodatkowej karty plotki. Ta karta plotki nie wpływa na plotkę „Gaduła”.                                                                                                                            |

