

CHRZAŃ TO!

GRA Z DUŻĄ ILOŚCIĄ WASABI

OPIS GRY

2-4 GRACZY | WIEK 8+ | 30 MINUT

Przestrzeń w kuchni jest ograniczona, a pracuje w niej sporo osób. Wasza praca nad przygotowaniem wymienionych rolek na zatłoczonej planszy staje się więc nie lada wyzwaniem! Pora posiłku trwa, dopóki każdy kawałek planszy nie zostanie wypełniony. Kto z was zostanie mistrzem sushi, osiągając najwyższy wynik za zaserwowane dania i zebrane wasabi, gdy skończy się happy hour?

ELEMENTY GRY

PLANSZA I WYSTAWKA



65 KART DAŃ



16 KART AKCJI



68 PŁYTEK SKŁADNIKÓW

Na rewersie każdej z nich widnieje japońska nazwa składnika.



1 PUŁA WASABI

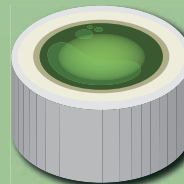


4 MISECZKI NA WASABI



4 ZNACZNIKI FILIŻANEK

Przed pierwszą rozgrywką przyklej na nie naklejki!



4 KARTY POMOCY GRACZY



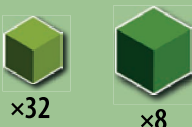
ELEMENTY TRYBU SOLO

Te elementy wykorzystywane są jedynie w trybie solo. Szczegóły na arkuszu tryb solo.



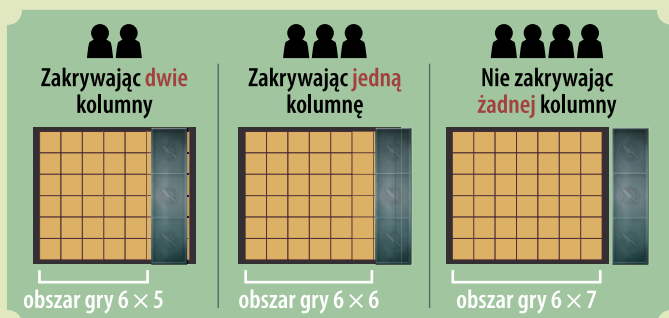
KOSTKI WASABI

1 duża kostka = 5 małych kostek



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- 1 **Planszę i wystawkę** umieśćcie w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Będzie to obszar gry. Wystawkę należy umieścić odpowiednio od liczby graczy:



- 2 **Płytki składników** posegregujcie zgodnie z rodzajami i stwórzcie z nich stosy. Następnie umieśćcie je na odpowiednich miejscach w spiżarni.

- Pola spiżarni są oznaczone kolorami dla łatwiejszego wyszukiwania składników.

- 3 **Karty akcji** potasujcie i stwórzcie z nich zakrytą talię. Odkryjcie z niej 3 wierzchnie karty i umieśćcie je na wystawce.

- 4 **Karty dań** podzielcie na 4 stosy (zgodnie z liczbą składników - cyfrą na rewersie karty) i umieśćcie zakryte obok planszy.

- 5 **Pulę wasabi** umieśćcie obok kart dań. Obok połóżcie wszystkie znaczniki **wasabi** - będą to zasoby ogólne. Na koniec umieśćcie w puli **1 znacznik wasabi** z zasobów.

- 6 Weźcie tyle **filizanek**, ile osób bierze udział w rozgrywce. Każdą z nich połóżcie na innym (dowolnym) polu na planszy. Niewykorzystane filizanki odłóżcie do pudełka.

- 7 Każde z was bierze po jednej miseczce na wasabi i po jednym daniu z 2, 3 oraz 4 składników. Dania są tajne - nie należy ich ujawniać pozostałym graczom.

- Możecie wziąć również po jednej karcie pomocy gracza - nie jest to konieczne, jeśli dobrze znacie grę.

- 8 Losowo wybiercie pierwszego gracza. Jesteście gotowi do gry!

PRZYKŁAD DLA ROZGRYWKI 3-OSOBOWEJ



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zaczynając od pierwszego gracza będziecie kolejno rozgrywać swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywka będzie toczyć się do momentu zapełnienia wszystkich pól na planszy (*plytkami składników bądź filiżankami*). Po zapełnieniu wszystkich pól każdy z graczy wykona jeszcze jedną turę. Następnie podliczycie punkty za zaserwowane dania i zdobyte kostki wasabi. Wygra osoba z najwyższą liczbą punktów!

W SWOJEJ TURZE

Wykonujesz następujące kroki:

KROK 1: UMIESZCZANIE PŁYTKI

KROK 2: SERWOWANIE DANIA LUB PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

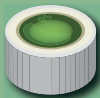
- W swojej turze możesz również zagrywać **karty akcji**. Każda z nich dokładnie wskazuje, kiedy możesz to zrobić.

KROK 1: UMIESZCZANIE PŁYTKI

Musisz wybrać 1 składnik ze spiżarni i umieścić go na pustym polu na planszy.

- Możesz umieścić go na **dowolnym** polu na planszy - nie musi to być obok zajętego pola.
- Jeśli chcesz umieścić go na polu zajętym przez **filiżankę**, najpierw przestaw filiżankę na inne, puste pole. Pola z filiżankami uważa się za zajęte, ale w swojej turze możesz dowolnie przekładać filiżankę na inne puste pole.

O CO CHODZI Z FILIŻANKAMI?



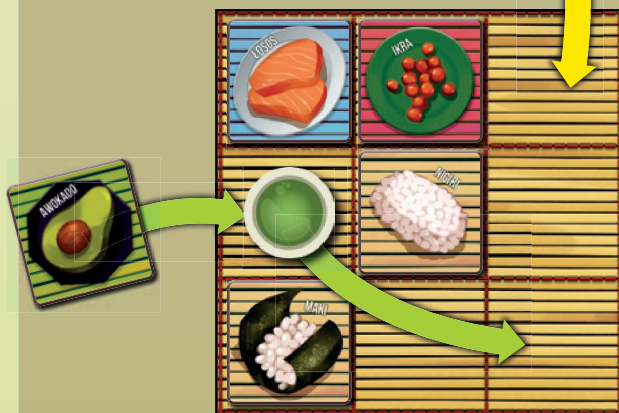
Filiżanki sprawiają, że pod koniec gry, gdy plansza zapełni się, nadal będą dostępne pola, na których możesz umieścić płytkę. Na przykład w rozgrywce czteroosobowej, gdy na pierwszy rzut oka na planszy pozostało tylko jedno puste miejsce, w rzeczywistości dostępnych jest ich aż pięć, ponieważ przed umieszczeniem płytki możesz przestawić dowolną z czterech filiżanek.

- Jeśli na planszy nie ma **żadnego** pustego pola (co zdarzy się jedynie w ostatniej turze przed zakończeniem gry) możesz pominąć umieszczanie płytki. Nadal jednak możesz zagrać **kartę akcji**.



UMIESZCZANIE PŁYTKI: PRZYKŁAD

Twój przeciwnik wybiera ze spiżarni płytkę **przegrzebek**. Umieszcza ją na pustym polu a następnie kontynuuje swoją turę.



W swojej turze możesz wybrać ze spiżarni **awokado** a następnie zdecydować się przesunąć filiżankę na inne pole, a w jej miejscu umieścić swoją płytkę.

KROK 2: SERWOWANIE DANIA LUB PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

W tym kroku musisz zaserwować danie albo przygotować stanowisko. Po wykonaniu jednej z tych czynności twoja tura dobiega końca.

SERWOWANIE DANIA

Tę czynność możesz wykonać wyłącznie, jeśli w **poprzednim kroku tej tury** udało ci się skompletować na planszy ciąg, czyli linię prostą złożoną z ułożonych kolejno składników wymaganych w jednym z dań, które masz na ręce.

Ujawnij pozostałym graczom zrealizowaną kartę dania i przytrzymaj ją obok składników, które go tworzą. Sprawdźcie wspólnie, czy wszystko się zgadza.

- Wszystkie wymagane składniki muszą znajdować się w linii prostej (nie może być ukośna) i przylegać do siebie.
- Podczas serwowania dania możesz wykorzystać płytki umieszczone przez **dowolnych** graczy.
- Płytki znajdujące się obok nie mają znaczenia.
- Płytki w ciągu **nie muszą być umieszczone dokładnie w kolejności podanej na karcie** (choć lepiej, gdyby były - spójrz na następną stronę).
- Możesz zaserwować danie tylko wtedy, jeśli twoje działania w **tej** turze spowodowały powstanie ciągu – na ogół dzieje się tak w wyniku dołożenia płytki, ale efekty niektórych kart również także mogą wpływać na ułożenie płytek na planszy.
- W swojej turze **możesz** zaserwować więcej niż jedno danie, jeśli wszystkie z serwowanych dań spełniają powyższe warunki.
- **Nie musisz** zaserwować dania nawet, jeśli jesteś w stanie to zrobić.

SERWOWANIE DANIA: PRZYKŁAD



Na planszy znajduje się twoje awokado (umieszczone w 1. kroku tej tury).

Masz na ręce kartę dania **Sake-Avo Maki**. Twoje awokado jest zatem częścią dania, nawet, jeśli składniki nie są w identycznej kolejności jak na karcie. Udaje ci się zaserwować to danie i zdobyć punkty!

SERWOWANIE WIELU DAŃ NARAZ: PRZYKŁAD



Ale czekaj, masz też na ręce kartę dania **Nigiri z awokado**!

Twoje awokado jest również jego częścią, więc możesz zaserwować również to danie. To aż dwa zaserwowane dania na raz.



SERWOWANIE DANIA W PIĘKNYM STYLU

DANIA Z WIĘCEJ NIŻ DWOMA SKŁADNIKAMI

Jeżeli kolejność składników w ciągu jest **dokładnie taka sama jak kolejność** składników na karcie dania (w dowolnym kierunku), udaje ci się zaserwować to danie w **pięknym stylu**. Dzięki temu możesz dobrać kostki wasabi w liczbie wskazanej w prawym dolnym rogu karty dania. Weź je z zasobów wasabi (nie z puli).

DANIA Z DWÓCH SKŁADNIKÓW

Dania z dwoma składnikami zawsze są serwowane w pięknym stylu (niemożliwe jest ułożenie dwóch składników w błędnej kolejności), ale nigdy nie nagradzają cię kostkami wasabi. Za ich stworzenie otrzymujesz **kartę akcji** (patrz: Karty akcji).



Zaserwowanie *Mirugai* zapewni ci wybraną kartę akcji z wystawki. Wskazuje to symbol na karcie dania.

SERWOWANIE DANIA W PIĘKNYM STYLU: PRZYKŁAD



Zalóżmy, że w twojej turze udało ci się zaserwować *Uramaki „Czerwony Smok”*. Składniki są ułożone w ciągu, w dokładnie takiej samej kolejności jak na karcie (pamiętaj: kierunek nie ma znaczenia), serwujesz je zatem w pięknym stylu. Oprócz punktów otrzymujesz więc dwie kostki wasabi, które przekładasz z puli do swojej miseczki.

Zaserwowane dania przechowuj w zakrytym stosie obok swojej miseczki na wasabi.

Na koniec dobierz tyle dań (z dowolnych stosów), aby liczba kart dań na twojej ręce wynosiła dokładnie 3. W momencie dobrania karty postępuj zgodnie z wytycznymi przedstawionymi na jej rewersie:



Brak wytycznych.



Weź 1 wasabi do swojej miseczki i dodaj 1 wasabi do puli.



Dodaj 1 wasabi do puli.



Dodaj 2 wasabi do puli.

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

W celu przygotowania stanowiska wybierz **jedną** z poniższych opcji:

- 1 Weź **1** wybraną przez siebie kartę akcji z wystawki (patrz: *Karty akcji*, poniżej).
- 2 Przełóż do swojej miseczki wszystkie kostki wasabi z puli wasabi, a następnie przełóż 1 kostkę wasabi z zasobów do puli.
- 3 Odlóż na spód właściwych stosów dowolną liczbę kart dań z ręki. Następnie dobierz tyle nowych kart dań, aby ponownie mieć na ręce dokładnie 3 karty dań. **Zignoruj wytyczne na rewersach kart.**



KARTY AKCJI

ZDOBYWANIE KART AKCJI

Kiedy zdobywasz kartę akcji, wybierz 1 spośród 3 widocznych na wystawce, weź ją i umieść odkrytą obok swojej miseczki na wasabi, a następnie uzupełnij wystawkę.

- Możesz mieć **jednocześnie maksymalnie 2** karty akcji. Jeśli zdobędziesz trzecią, musisz odrzucić dowolną z nich (**jedną z dotychczasowych lub właśnie zdobytą**).
- **Możesz** mieć 2 takie same karty akcji.
- Jeśli talia kart akcji wyczerpie się, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię.

ZAGRYWANIE KART AKCJI

Każda z kart akcji dokładnie wskazuje, kiedy możesz ją zagrać. Zagrywając kartę akcji rozpatrz jej efekt, a następnie odlóż na stos odrzuconych kart akcji.

- Zagrywanie kart akcji jest **dodatkiem** do obowiązkowego umieszczania na planszy składnika ze spiżarni.
- **Nie możesz** zagrać karty akcji w tej samej turze, w której ją zdobędziesz.
- W swojej turze **możesz** zagrać więcej niż 1 kartę akcji.

KARTY AKCJI: PRZYKŁAD



Masz na ręce **Uramaki „Dynamit”**. Składniki na planszy układają się prawie idealnie... oprócz felernego **ogórka**. Zagrywasz więc kartę akcji **Zamiana!** i zamieniasz miejscami ogórka i krewetkę. Danie gotowe!



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli na koniec twojej tury **wszystkie** pola na planszy będą wypełnione (płytkami składników albo filiżankami) rozpoczyna się zakończenie gry. Każde z was (włącznie z tobą) kolejno wykona jeszcze **jedną** turę.

Na tym etapie gry na planszy nie będzie już pustych miejsc na składniki. Jedyna możliwość na serwowanie dania to zagranie karty akcji. Na przykład **Cięcie!** może spowodować zwolnienie się pola na planszy (na którym możesz następnie położyć płytkę składnika), a **Zamiana!** pozwoli na zamianę miejscami dwóch przylegających składników.

Pamiętaj - wszystko, co wpływa na sytuację na planszy może przełożyć się na twoją możliwość serwowania i zdobywania punktów. Warto zatem zachować przydatną kartę akcji aż do ostatniej tury, żeby jak najlepiej wykorzystać sytuację!

Po zakończeniu tego etapu rozgrywka się kończy. Przechodzicie do **podliczania punktów**.



W przedstawionej rozgrywce dwuosobowej plansza jest całkowicie wypełniona, więc zaczyna się zakończenie gry. Każde z graczy rozegra teraz jedną (ostatnią) turę, w której do serwowania dania niezbędna będzie karta akcji.



PODLICZANIE PUNKTÓW

Odrzuć niezrealizowane karty dań z ręki i odkryj te zaszerwowane w trakcie gry. Twój wynik to suma punktów za zrealizowane dania oraz za posiadane wasabi (każda mała kostka to 1 punkt). Osoba z najwyższym wynikiem wygrywa grę! Wzniescie toast za jej zwycięstwo - na przykład filiżankami z planszy!

W przypadku remisu wygrywa osoba, która posiada więcej wasabi. Jeżeli nadal jest remis, gracze wspólnie cieszą się odniesionym zwycięstwem.



Twój wynik to 33 punkty za zrealizowane dania + 11 punktów za zebrane wasabi. Razem to 44 punkty..., ale czy to wystarczy by wygrać?

O AUTORACH

PROJEKT GRY
JOSH CAPPEL
I ADAM GERTZBEIN

ILUSTRACJE
CLAIRE LIN

GRAFIKI I INSTRUKCJA
JOSHUA CAPPEL

KONSULTACJE
DR EMMA YASUI
COMMUNICATIONS DIRECTOR
SEAN JACQUEMAIN
PROJECT MANAGEMENT
HELAINA CAPPEL

Published with love by KTBG
www.kidstablebg.com
©2024 All rights reserved



WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE
MAGDALENA WŁODARCZYK

REDAKCJA
GAME BAKERY

SKŁAD
PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC

Lucrum Games Sp. z o.o.
Ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biała

