

Nakarm je, zanim sam staniesz się pokarmem!

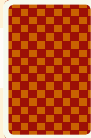
GŁODOSTWORY

Elementy gry

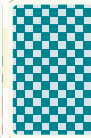
2-minutowa klepsydra



64 karty dań i 24 karty akcji



21 kart głodostworów



1 karta szefa kuchni



Cel gry

Gracze muszą nakarmić wszystkie głodostwory znajdujące się w kolejce klientów, zanim przesypie się piasek w klepsydrze. W grze nie występuje rywalizacja między graczami, ponieważ wszyscy mają wspólny cel. Aby go zrealizować, gracze muszą szybko wykonywać swoje tury i współpracować tak, by jeden z graczy mógł zagrać w swojej turze odpowiednią kombinację dań. Dozwolone są dyskusje, umawianie się, a nawet koordynowanie działań przez jednego z graczy.

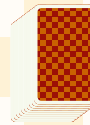
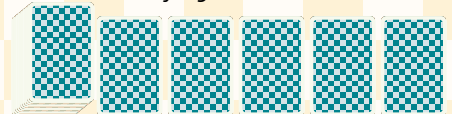
Przygotowanie gry

1. Rozdziel karty na 2 stosy według koloru rewersu (niebieskie i czerwone).
2. Potasuj **niebieskie karty** (głodostwory) i stwórz z nich zakryty stos. Dobierz ze stosu o 1 kartę więcej, niż jest graczy (np. dla 4 graczy – 5 kart). Ułóż je obok stosu w linii, obrazkami do dołu (na razie) – będzie to kolejka głodostworów.
3. Potasuj **czerwone karty** (dania i akcje) i rozdaj każdemu graczowi po 6. Gracze trzymają karty w rękach tak, by inni gracze nie widzieli, co się na nich znajduje.
4. Pozostałe czerwone karty umieść w zakrytym stosie na środku stołu. Obok stosu zostaw miejsce na wykorzystane karty.
5. Gracz, który ostatnio coś gotował, otrzymuje kartę **szefa kuchni** oraz **klepsydrę** i kładzie je przed sobą. Szef kuchni pilnuje porządku i jest odpowiedzialny za przekraczanie klepsydry.

Przygotowanie gry w rozgrywce 4-osobowej.



Kolejka głodostworów



Opis kart



Karty głodostworów

To klienci, których trzeba obsłużyć. Każdy stwórz żąda 3–5 dań, które pokazano po lewej stronie karty. Im wyżej na liście znajduje się danie, tym mniej kart tego dania znajduje się w talii.



Karty akcji

Pozwalają na wymianę kart między graczami oraz przekraczanie klepsydry, dzięki czemu gracze zyskują więcej czasu.

Karty dań

Potworna kuchnia oferuje 12 potraw. Poniżej ich opis oraz częstotliwość występowania w talii kart.



x3

Śmierzące sushi z zielonych bagien: ciesz się jego świeżością!



x3

Kanapka nadziewana wodorostami i węgorem: elektryzująca przekąska!



x3

Obślizgły makaron ze spletanymi pnączami: spętaj głód tańczuchami!



x3

Obśliniony deser z lukrem i nadzieniem: Pójdzie w boczki!



x5

Gnijący kurczak z przyprawami ze śmietnika: wypróbuj nasz sekretny przepis!



x5

Nienaturalne lody z ciekłym azotem: mroź krew w żyłach!



x6

Tłusta pizza z grzybami i larwami: dla kochających egzotyczny smak!



x6

Potwornie ostre tacos z jadem skorpiona: piekło dla podniebienia!



x1

Grillowany hot-dog ze szczura: wchodzi gładko!



x1

Chrząszczące frytki smażone w oleju silnikowym: eksplozja smaku!



x8

Soczysty burger z mielonych gąsienic: motylki w brzuchu!



x8

Bulgoczący napój ze ścieków: gasi pragnienie!

Przebieg gry

Początek gry: **szef kuchni** odwraca klepsydrę i jak najszybciej odkrywa połowę zakrytych kart głodostworów stojących w kolejce (zaokrąglając w górę).

Na przykład w grze 4-osobowej odkryte zostaną 3 karty.



Zaczynając od szefa kuchni, gracze po kolei rozgrywają swoje tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Dopiero po tym, jak gracz wykona swoją turę w całości, do gry przystępuje kolejna osoba. Ze względu na presję czasu ważne jest szybkie wykonywanie działań i głośne zakomunikowanie końca tury.

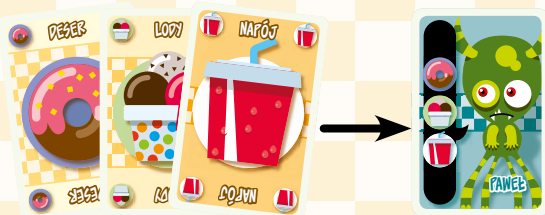
W swojej turze gracz musi wykonać 1 z poniższych akcji:

- **Zagranie wszystkich kart dań pokazanych na karcie jednego z odkrytych głodostworów.**

Gracz kładzie zagrane karty na stosie kart odrzuconych obrazkami do góry. Następnie wykarmionego głodostwora odkłada do pudełka i odkrywa kolejną kartę z kolejki (o ile jest jeszcze jakaś zastonięta).

Uwaga! Gracz musi wyłożyć wszystkie wymagane dania za jednym razem – nie można tego podzielić na kilka tur.

Przykład: Aby wykarmić Pawła, gracz musi za jednym razem zagrać deser, lody i napój.



- **Zagranie 1 karty akcji** i wykonanie opisanego na niej działania. Wykorzystaną kartę akcji należy odłożyć do pudełka – nie wraca ona już do gry.
- **Odłożenie 1 karty** na stos kart odrzuconych (akcji lub dania).

Na końcu tury gracz dobiera na rękę karty z czerwonego stosu, tak by mieć ich 6.

Gdy wyczerpie się stos czerwonych kart, szef kuchni formuje **bez tasowania** nowy stos. Dodatkowo dokłada do kolejki nową odstoniętą kartę głodostwora z niebieskiego stosu.

Zakończenie gry:

Gra może skończyć się na 2 sposoby:

- Wygracie, gdy przed upływem czasu usuniecie z kolejki wszystkie karty głodostworów, co oznacza, że wszyscy zostali prawidłowo i na czas obsłużeni.
- Przegracie, gdy piasek przesypie się w klepsydrze, a w kolejce są jeszcze głodostwory. Musicie wyjaśnić swoim głodnym klientom powód opóźnienia.

Dobre rady szefa kuchni

Najtrudniej jest zdobyć potrawy z góry listy głodostwora (bo jest ich najmniej w talii). Jeżeli skompletujesz co najmniej dwie górne potrawy, reszta pójdzie jak z płatka. Pomocne jest, gdy szef kuchni kontroluje czas i koordynuje pracę drużyny.

Warianty gry

Trójjgwiazdkowa restauracja

Jest to wariant gry dla młodszych graczy. Na początku gry wasza restauracja ma 3-gwiazdkową reputację. W chwili, gdy piasek w klepsydrze się przesypie, gra toczy się dalej, ale wasza restauracja traci 1 gwiazdkę (niezadowolony klient wystawił wam złą ocenę w internecie). Odrzuć pierwszą z brzegu kartę głodostwora z kolejki i dodaj na koniec kolejki nową kartę. Obróć klepsydre i grajcie dalej, aż nakarmicie wszystkie stwory w kolejce (wygrywanie) lub restauracja straci 3 gwiazdki (przegrywanie). Grajcie w ten sposób, dopóki grupa nie stanie się świetna w tym wariacie.

Następny, proszę!

Jest to wariant gry dla doświadczonych graczy. W trakcie przygotowania gry dołóż do kolejki klientów o jedną kartę głodostwora więcej.

Grę polecają:



EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.

 **krajinaplanszowek.pl**
facebook.com/KrainaPlanszowek
EGMONT.pl

Autorzy gry: Dario Dordoni
Ilustracje: Demis Savini
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc



DEVIR 

Devir games
C/ Rosselló, 184, 5º
08008 Barcelona
Spain
www.devirgames.com

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt:
gryplanszowe@egmont.pl

