

KULINARNA GRA PLANSZOWA



MARIUSZ MILEWSKI

**INSTRUKCJA**

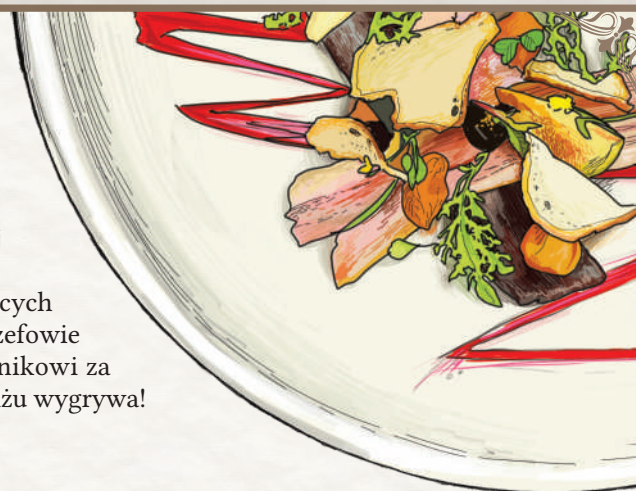




**Comber jagnięcy, stek z tuńczyka czy homar w sosie ziołowym? A do tego szczypta szafranu, trufli czy wanilii? W naszej kuchni oferujemy wyłącznie najlepsze dania i niezapomniane smaki! Chef TiKej**

TOP Kitchen to smakowita gra planszowa o gotowaniu, zarządzaniu kuchnią i menu w eleganckich restauracjach przeznaczona dla 2 do 4 osób. Gracze wcielają się w szefów kuchni i rywalizują pomiędzy sobą o to, kto zdobędzie większy prestiż. W tym celu tworzą wykwintne dania i kupują niezbędne składniki oraz przyprawy w emocjonującej walce o jak najlepsze ceny.

Gracze, wyposażeni w produkty oraz przydatne ulepszenia kuchenne, przystępują do gotowania potraw z napływających zamówień. Szykowanie dań odbywa się poprzez rzucanie kośćmi i modyfikowanie wyników. Dzięki talii kart akcji szefowie mogą zagrywać natychmiastowe bonusy, rozbudowywać zaplecze gastronomiczne kuchni, mieszać szyki przeciwnikowi za sprawą incydentów, czy inwestować karty dla późniejszych zysków. Chef z największą liczbą zdobytych punktów prestiżu wygrywa!



## I - ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza marketu
- 4 plansze graczy
- 160 kart
- 90 kości k6
- 54 żetony monet
- patelnia
- 8 znaczników graczy
- biały znacznik rundy
- 4 podstawki na karty
- instrukcja

## II - OPIS KOMPONENTÓW GRY

### Plansza marketu (1)

Obszar *marketu* z zaopatrzeniem używany w *Fazie II - Zakupy*. Umieszcza się na nim kości reprezentujące konkretne *składniki* oraz karty *przypraw*.

Zawiera także tor *punktacji* i mniejsze tor *rundy* oraz *pozycji* gracza po licytacji.

### Plansze gracza (2)

Cztery *plansze gracza*, na których widnieje:

- deska do krojenia z obszarem do przechowywania *składników*
- pole z palnikiem gazowym, na którym umieszcza się *patelnię* podczas gotowania
- *tabela gotowania* z obszarem do wykładania kart *menu*.

Plansze zawierają w lewym dolnym rogu oznaczenie koloru gracza.

### Podstawki na karty menu (3)

Podstawki używane są podczas *Fazy II* - na czas zakupów w *markecie* wkłada się w nie posiadane karty *menu*. Utworzony w ten sposób „parawan” ułatwia dystrybucję zakupionych *składników* (rozkładanie kości pod poszczególne karty *menu* w celu sprawniejszej organizacji zasobów).

» Kart *menu* lepiej nie pokazywać innym graczom, aby nie sugerowali się Waszymi potrzebami podczas zakupów.

### Patelnia (4)

Patelnia służy jako tacka do rzucania na niej kośćmi *składników* podczas gotowania oraz jako znacznik aktywnego gracza w *Fazie III*.

### Monety

Walutą w grze są TK (₴), zwane *tikejami*. W pudełku znajduje się:

- 16 monet o nominale 5₴
- 16 monet o nominale 3₴
- 22 monety o nominale 1₴

Pulez z monetami przechowuje się w zasięgu wszystkich graczy, tak aby każdy miał do nich łatwy dostęp.



### Kości k6 (5)



90 sztuk kości sześciociennych w siedmiu kolorach reprezentujących *składniki* kulinarne. Gracze nabywają je w *Fazie II*, kupując z planszy *marketu*.



W *Fazie III* zakupionymi kośćmi rzuca się na patelnię, próbując przyrządzić potrawy. Niewykorzystane *składniki* psują się na początku każdej *rundy*.



W grze występują następujące rodzaje kości:



- **12 x czerwone** - mięso



- **12 x pomarańczowe** - ryby



- **12 x niebieskie** - owoce morza



- **12 x beżowe** - dodatki (np. ziemniaki, makaron, ryż)

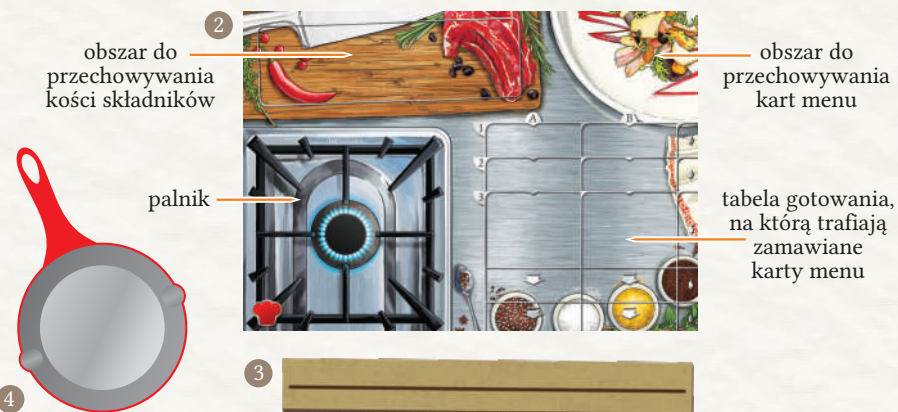


- **12 x zielone** - warzywa

- **12 x żółte** - owoce

- **18 x czarne** - *składniki uniwersalne* (jokery) - zastępują dowolny *składnik*

» Czarne kości to wyjątkowe produkty kulinarne „na zamówienie” - posiadają wysoką cenę, ale dostawcy zapewniają szybki transport pod same drzwi restauracji.



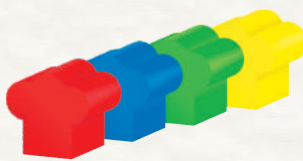


## Karty pomocy (6)

4 karty pomocy dla każdego gracza. Zawierają skrócony przebieg rundy na jednej stronie, a na drugiej wykaz najczęściej występujących na kartach symboli.

## Znaczniki graczy

Dwa komplety *znaczników* w czterech kolorach (8 sztuk). Pierwszy komplet służy do oznaczania punktów *prestżu* (zwycięstwa) na torze *punktacji*, a drugi do zaznaczenia *pozycji* gracza wynikającej z licytacji w *Fazie II*.



## Znacznik rundy

Biały *znacznik* służący do oznaczenia aktualnej *rundy* na torze *rundy* planszy *marketu*.



## Karty przypraw

16 kart *przypraw*, które umożliwiają „wzbogacenie smaku” każdej potrawy i po dopasowaniu zapewniają dodatkowe 4 punkty *prestżu*. Nie są wymagane do ugotowania potrawy, są opcjonalne. *Przyprawy* nie psują się na koniec *rundy*.



## Karty menu

64 karty *menu* stanowiące potrawy, z których gracze tworzą ofertę dań swoich restauracji. Karty *menu* dzielą się na:

- 28 kart potraw *startowych* - wymagających mniejszej liczby kości i łatwiejszych rzutów. Używane są głównie w pierwszej *rundzie* gry (posiadają symbol czapki szefa kuchni w prawym górnym rogu) ☞
- 36 kart potraw *normalnych* - wymagających większej liczby *składników* i trudniejszych rzutów kośćmi niż przy kartach *startowych*

Na kartach *menu* znajdują się informacje o potrawie, potrzebnych do jej przygotowania *składnikach*, punktach *prestżu* i zarobku ₰ za ugotowanie dania, a także informacja o pasującej *przyprawie*. Zasady dotyczące kart *menu*:

- aby uzyskać *sukces*, suma oczek wyrzuconych na kościach danego koloru musi być równa lub wyższa od wskazanego na karcie wyniku
- na kartach określono typ i liczbę niezbędnych do ugotowania *składników* (podczas *Fazy III* należy rzucać dokładnie tyloma kośćmi, ile jest na karcie *menu* - nie można dorzucić większej ich liczby dla zwiększenia szansy na *sukces*)
- nieugotowana potrawa z karty *menu* to zawsze -4 punkty *prestżu*

## Karty akcji

76 kart *akcji*, które umożliwiają ograniczenie losowości w grze oraz planowanie i inwestycje. Np. pozwalają na rozbudowę kuchni o przydatne sprzęty, ułatwiają zakupy albo zwiększają szansę na sukces podczas gotowania.

Każda karta *akcji* może być wykorzystana na trzy sposoby:

- **użyta** dla jej funkcji podstawowej (opis karty)
- **sprzedana** za 2 ₰
- **zainwestowana**, czyli położona rewersem do góry pod planszą *gracza* w celu uzyskania ukrytych punktów *prestżu* na koniec gry (w liczbie przedstawionej w dużym pomarańczowym kotylionie w środkowej dolnej części). Karty można zainwestować w dowolnym momencie gry.

Karty *akcji* dzielą się na cztery typy:

**Natychmiast** (20 kart zielonych) - zapewniają jednorazowe bonusy dla gracza, który je zagrywa (np. przerzut kości lub dodatkowe fundusze czy *składniki*).

**Incydent** (12 kart purpurowych) - karty negatywnej interakcji, zagrywane na wybranego przeciwnika, który ponosi niekorzystne konsekwencje (np. strata *składników* lub *przypraw*). Jeżeli wymagany jest wybór (np. kości do odrzucenia), to zawsze dokonuje go poszkodowany.

» Karty typu *natychmiast* oraz *incydent* można zagrać za darmo w dowolnym momencie. Jednorazowo używa się funkcji danej karty, a następnie odrzuca się ją na stos zużytych kart *akcji*.

**Ulepszenie kuchni** (32 karty niebieskie) - sprzęty kuchenne, które zazwyczaj zapewniają stałe bonusy przez całą grę. Wybudowanie ich jest płatne (zawsze 3 ₰), a ich funkcja działa od momentu wyłożenia do ostatniej *rundy* gry. Nie można ich już wtedy sprzedawać, inwestować, ani odrzucać (nawet jeśli ich funkcja się wyczerpała). Na koniec za każde wybudowane *ulepszenie* kuchni gracz otrzymuje 1 punkt *prestżu*.

**Deser** (12 kart beżowych) - niewielkie dania, które można użyć na kilka sposobów:

- w podstawowej funkcji chronią przed skutkami kart typu *incydent* (po zagranii obie karty należy odrzucić na stos zużytych kart *akcji*)
- *deser* jest dodatkową małą potrawą - można go wyłożyć na *tabelę gotowania* w dowolnym momencie w *Fazie III* i ugotować przy użyciu odpowiednich kości, analogicznie do tego, jak to wykonuje się w przypadku potraw z kart *menu*. Wyłożony, a nieugotowany *deser* to zawsze -1 punkt *prestżu*
- dodatkowo *deser* może zostać użyty (nawet jeśli nie mamy wymaganych dla niego *składników*) w celu „uratowania” bardziej wartościowych potraw znajdujących się na *tabeli gotowania*. *Deser*, kosztem jednego karnego punktu *prestżu*, może dać aż trzy dodatkowe *tury* gotowania

» Kartę *deseru* można wyłożyć nawet w momencie, gdy ostatnia potrawa na *tabeli gotowania* miałaby właśnie spaść po nieudanym rzucie. W tym wypadku wyłożony w ostatniej chwili *deser* spada zamiast tej potrawy od razu na rząd 2 w tabeli.





### III - PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Rozłóż **planszę marketu** [1], a następnie wyłóż na niej następujące elementy:
  - znacznik rundy** na polu z numerem 1 toru *rundy* [2]
  - 2-4 znaczniki graczy** w liczbie odpowiadającej ilości graczy obok toru *pozycja* [3]
  - 2-4 znaczniki graczy** w liczbie odpowiadającej ilości graczy w pobliżu pola z cyfrą **0** na torze punktów *prestizu* [4]
- Wszystkie **monety** połóż obok planszy *marketu* [5]
- Rozdaj po jednej **podstawce** na karty dla każdego gracza [6]
- Patelnię** połóż obok planszy *marketu* (a w trakcie *Fazy III* - na palniku) [7]
- Rozdaj po jednej **planszy gracza** dla każdego (kolor czapki szefa kuchni w lewym dolnym rogu planszy będzie kolorem gracza) [8]
- Złóż talię **kart akcji** w zależności od liczby graczy - rozgrywka na:
  - 4 osoby** - używa się wszystkich kart
  - 3 osoby** - wyjmij karty z cyfrą 4 (w lewym górnym rogu karty)
  - 2 osoby** - wyjmij karty z cyfrą 3 oraz 4

Wyjęte karty nie będą używane w trakcie gry i można je odłożyć do pudełka. Resztę kart należy potasować, po czym umieścić w **zakrytym** stosie obok planszy *marketu* [9]

7. Złóż talię **kart menu** w zależności od liczby graczy - rozgrywka na:

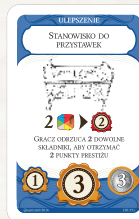
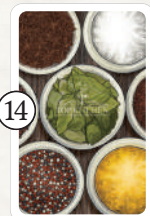
- 4 osoby** - używa się wszystkich kart
- 3 osoby** - wyjmij karty z cyfrą 4 (w lewym górnym rogu karty)
- 2 osoby** - wyjmij karty z cyfrą 3 oraz 4

Wyjęte karty nie będą używane w trakcie gry i można je odłożyć do pudełka. Następnie z kart *menu* wybierz karty potraw *startowych* (symbol czapki chefa w prawym górnym rogu), potasuj je i tak stworzoną talię ułóż obok planszy *marketu* [10]. Osobna talia potraw *startowych* używana jest tylko w *Rundzie 1*. Pozostałe karty *menu* odłóż na bok (będą potrzebne później)

8. Rozdaj graczom **monety** - po 5 $\text{zł}$  dla każdego (bonus tylko na *Rundę 1*) [11]

9. Rozdaj graczom po 3 **składniki uniwersalne** (czarne kości) dla każdego (bonus tylko na *Rundę 1*) [12]

Po przygotowaniu w ten sposób elementów gry można przejść do *Fazy I - Organizacja*.



### IV - PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w grze TOP Kitchen podzielona jest na 3 lub 4 *rundy*. Każda *runda* jest od siebie niezależna, co pozwala na dostosowanie czasu rozgrywki do własnych preferencji. Sugerowana liczba *rund*:

- dla 2 graczy** - 4 *rundy*
- dla 3 i 4 graczy** - 3 *rundy*

*Runda* składa się z trzech kolejno rozgrywanych *faz*:

#### Faza I - Organizacja

- Nowa *runda*
- Psucie się niewykorzystanych *składników* (kości)
- Uzupełnienie *składników* na planszy *marketu*
- Uzupełnienie kart *przypraw* na planszy *marketu*
- Wyplata
- Dociąg kart *akcji*
- Wymiana kart *akcji*
- Dociąg i wybór kart *menu*

#### Faza II - Zakupy

- Licytacja (ustalenie kolejności)
- Zakupy w *markecie*
- Rozbudowa kuchni

#### Faza III - Gotowanie

- Gotowanie potraw w turach, składających się z pięciu etapów:
  - Składanie zamówienia
  - Przygotowanie zamówienia
  - Gotowanie
  - Serwis* lub *porażka*
  - Przekazanie patelni
- Spadanie potraw w *tabeli gotowania*





## V - SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG RUNDY

### Faza I - Organizacja

1. **Nowa runda:** biały *znacznik rundy* przesuwany jest na następne pole toru *rundy* na planszy *marketu* (nie dotyczy *Rundy 1*)

2. **Psucie się składników.** Każdy gracz odrzuca swoje nieużyte *składniki* (kości), pozostawione na desce na planszy *gracza* z poprzedniej *rundy* (nie dotyczy *Rundy 1*)

3. **Uzupełnienie składników** [13]. Należy uzupełnić *składniki* w *markecie*. Kości zawsze dokłada się od lewej strony. W zależności od liczby graczy wyklada się:

- 2 graczy - 3 *składniki* na każde pole
- 3 graczy - 3 *składniki* na pierwszym polu, 4 na drugim, 3 na trzecim
- 4 graczy - 4 *składniki* na każde pole

*składniki uniwersalne* (czarne kości) należy ułożyć na ostatnim, czarnym polu planszy (wspólny obszar dla wszystkich *składników uniwersalnych*)

4. **Uzupełnienie kart przypraw** [14]. Z potasowanej talii *kart przypraw* w zależności od liczby graczy wyklada się:

- 2-3 graczy - 2 karty
- 4 graczy - 3 karty

Odkryte karty *przypraw* wyklada się na oznaczone pola planszy *marketu* 1/2/3, pozostałe karty talii ułożone zakryte z prawej strony *planszy marketu*.

Niezakupione karty *przypraw* z poprzedniej *rundy* należy odłożyć, a w ich miejsce dobrać nowe karty. Podczas zakupów w *Fazie II* nie uzupełnia się *kart przypraw*.

5. **Wypłata.** Każdy gracz otrzymuje po 15 ₰ (jest to stały przychód restauracji, wypłacany na początku każdej *rundy*).

6. **Dobranie kart akcji.** Każdy gracz bierze na rękę 5 *kart akcji* (w *Rundzie 1*) lub uzupełnia rękę do 5 *kart akcji* (w kolejnych *rundach*).

» Jeżeli gracz na początku *rundy* nie ma *kart*, to dobiera 5 nowych. Jeżeli jednak zdecydował się zachować karty z poprzedniej *rundy* - uzupełnia rękę do 5 *kart*. Limit *kart akcji* na rękę zawsze wynosi 5.

7. **Wymiana kart akcji.** Gracze mają **jednorazową** możliwość wymiany dowolnej liczby *kart akcji* (odkładają na *stos kart zużytych* dowolną liczbę *kart akcji* i w ich miejsce uzupełniają taką samą liczbę nowych *kart akcji*).

» Niedozwolone jest dobranie *kart* i od razu ich zagranie w celu dobrania nowych.

8. **Dobranie kart menu.** Gracze otrzymują po 5 *kart menu*, z których **muszą zachować** co najmniej 3.

» Przy wyborze *kart menu* warto sugerować się m.in.:

- dostępnością *przypraw* odpowiadających posiadanym potrawom
- różnorodnością *składników* (zbyt duża liczba *składników* tego samego koloru na wybranych kartach znacząco podwyższy ceny za dany rodzaj kości w tej *rundzie*),
- posiadanymi zasobami, *ulepszeniami* i pozostałymi *kartami akcji*

» Zachowanie więcej niż 3 *kart menu* musi być podbudowane odpowiednimi *kartami* czy *składnikami* bonusowymi, inaczej wykupienie wszystkich potrzebnych kości będzie bardzo trudne.

Gracz będzie musiał podjąć próbę ugotowania wszystkich zachowanych potraw w *Fazie III*. Każda **niezrealizowana** potrawa z *karty menu* **odbiera** 4 punkty *prestżu*. Wybrane karty *menu* układa się w podstawkach tak, by inni gracze ich nie widzieli (tworząc „parawan”).

9. **Stworzenie ostatecznej talii kart menu** (tylko w *Rundzie 1*). Nierozdane i niewybrane (odrzucone wcześniej przez graczy) *startowe* karty *menu* wtasuj do odłożonej wcześniej talii normalnych *kart menu*. Utworzony w ten sposób *stos potraw* jest używany już do końca gry.

» Wszystkie zużyte czy niewybrane karty odkładane są w odkrytej formie na odpowiedni *stos kart odrzuconych*. W trakcie gry powstaną 3 takie *stosy* - *kart menu*, *kart akcji* oraz *kart przypraw*.

» W momencie wyczerpania się jakiegokolwiek zakrytej talii *kart menu* lub *akcji*, odpowiedni *stos kart odrzuconych* tasuje się w celu utworzenia nowej talii *kart*.



### Faza II - Zakupy

1. **Licytacja.** Ustalenie kolejności zakupów odbywa się za pomocą licytacji. Gracze w ukryciu wybierają pewną kwotę i odkrywają ją przed innymi - wszyscy w tym samym momencie. Osoba oferująca najwyższą sumę wygrywa licytację i staje się pierwszym graczem w tej *rundzie*. Dalsza kolejność jest ustalana według wysokości deklarowanych kwot, od najwyższej do najniższej. Wszystkie środki z licytacji trafiają do puli zasobów ogólnych, a remisy rozstrzyga się rzutem kością. Po ustaleniu kolejności należy odpowiednio ustawić *znaczniki* w kolorze graczy na torze *pozycja*.

» Kolejność, w której gracze będą szli na zakupy, jest ważna (im więcej graczy, tym ważniejsza), gdyż inni szefowie kuchni mogą wcześniej wykupić w niskich cenach potrzebne *składniki* lub upatrzone *przyprawy*. Sugerujemy jednak nie licytować zbyt wysoko - tak, aby wystarczyło środków na zakupy. Można zdecydować, iż zgromadzone środki nie pozwalają na złożenie oferty w licytacji, jednak wciąż należy blefować, iż taką ofertę się składa (można dać 0 ₰).

2. **Zakupy w markecie.** Zgodnie z wylicytowaną kolejnością gracze naprzemiennie kupują w *markecie* potrzebne *składniki*:

- maksymalnie 3 kostki jednego typu (koloru), lub mniej
- lub 1 kartę przyprawy

Ceny zakupu wyszczególnione są na planszy *marketu* - każda kość ułożona w pierwszej kolumnie kosztuje 1 ₰, każda kość w drugiej kolumnie kosztuje 2 ₰, w trzeciej 3 ₰, w czwartej kolumnie 4 ₰ (kości uniwersalne). *Przyprawy* kosztują 2 ₰ za każdą kartę.

Kupowane kości *składników* dla przejrzystości rozkłada się na bieżąco pod odpowiednimi *kartami menu* wystawionymi w podstawce, a zakupione *przyprawy* układa się zawsze odkryte z lewej strony *planszy gracza* - obok deski [15].

PRZYKŁAD: Początek zakupów w *markecie*. Gracz *zielony*, który zajmuje drugie miejsce na torze *pozycja*, potrzebuje 3 kości owoców morza. Jednak *żółty* gracz, zajmujący pierwszą pozycję, zakupił już 2 kości tego typu z pierwszej kolumny i zapłacił za nie 2 ₰ (1 ₰ za każdą kość). Graczowi *zielonemu* została zatem 1 kość w cenie 1 ₰, a kolejne kosztują już po 2 ₰ (a później jeszcze więcej). Gracz *zielony* musi więc zapłacić 5 ₰ za 3 kości owoców morza.

3. **Rozbudowa kuchni.** W dowolnym momencie *Fazy II - Zakupy* gracze mogą wybudować posiadane na ręce *ulepszenia* kuchni. Najlepiej jednak zrobić to po zakończeniu zakupów w *markecie* i wyposażeniu się we wszystkie potrzebne *składniki* wymagane na *kartach menu*.

Każde *ulepszenie* kuchni kosztuje 3 ₰. Wyklada się je z lewej strony *planszy gracza*, tuż obok palnika. Zakupione karty pozostają aktywne na stole do końca gry [16].

Karty *ulepszeń* kuchni **nie mogą** się dublować. Można zakupić dowolną liczbę *ulepszeń* na *rundę*.





Zakupy trwają, dopóki każdy z graczy nie nabeździe wszystkich potrzebnych *składników* (lub tyłu, na ile go stać) i nie zakończy *Fazy II* - mówiąc „pas”. W ten sposób gracz rezygnuje z możliwości robienia zakupów do końca *rundy*.

Ostatnią czynnością w *Fazie II* jest przełożenie nabytych *składników* na swoją planszę gracza z ilustracją deski oraz złożenie „parawanu” kart *menu* i ułożenie ich w zakrytym stosie w prawym górnym rogu planszy gracza z ilustracją talerza [17]. W razie braku funduszy na zakupy można sprzedać każdą z kart *akcji* z ręki za 2 $\text{R}$ .

» Ustalona kolejność zakupów dotyczy wyłącznie aktywności na planszy *marketu* (zakup *składników* lub *przypraw*). Kupowanie *ulepszeń* lub zagrywanie kart *akcji* z ręki odbywa się niezależnie i można to robić poza kolejną.

### Faza III - Gotowanie

**1. Gotowanie potraw.** Gotowanie odbywa się w *turach*, naprzemiennie - zaczynając od **pierwszego gracza** (zwycięzcy *licytacji*) i dalej zgodnie ze wskazówkami zegara (ignorując dalszą kolejność na torze *pozycja*). Faza trwa do momentu, aż wszyscy gracze ugotują wszystkie swoje potrawy lub do momentu, w którym nieudane potrawy „spadną” z *tabeli gotowania*. Patelnia wyznacza aktywnego gracza, który gotuje potrawę.

Jedna *tura* dzieli się na pięć etapów:

**a) składanie zamówienia** - osoba po lewej stronie aktywnego gracza wciela się w rolę klienta restauracji. Losuje 1 kartę *menu* u gracza aktywnego i składa zamówienie, czytając na głos nazwę potrawy

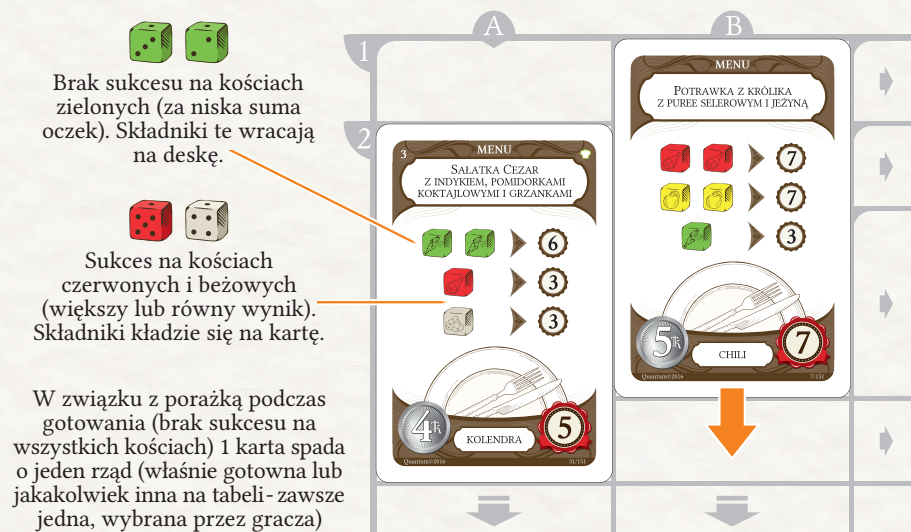
**b) przygotowanie zamówienia** - aktywny gracz kładzie wybraną przez klienta kartę *menu* w pierwszej wolnej kolumnie w pierwszym rzędzie na *tabeli gotowania* [18]

» Gdy dwie pierwsze kolumny (A i B) *tabeli gotowania* (nadrukowane na planszy gracza) są już zajęte, kolejne karty potraw należy układać poza planszą - z jej prawej strony (w domyślnych kolumnach C, D itd.)



**c) gotowanie** - gracz wybiera **jedną**, dowolną potrawę z tabeli, którą spróbuje w tej *turze* ugotować. Może to być właśnie złożone *zamówienie* lub wcześniejsze danie. Następnie bierze z deski wymagane dla danej karty *menu* lub *deseru* kości (*składniki*) i rzuca nimi (wszystkimi na raz) na patelnię. Wszystkie kości w wyniku rzutu muszą znaleźć się na patelni, a te kości które z niej wypadną, należy przerzucić

PRZYKŁAD GOTOWANIA: Gracz próbuje przyrządzić sałatkę Cezar. Jego rzuty to: 3 i 2 na zielonych kościach, 5 na kości czerwonej i 4 na kości bieżowej.



**d) serwis lub porażka** - udane lub nieudane gotowanie danej potrawy

#### Serwis

Aby uzyskać *sukces*, należy na kościach każdego typu wyrzucić co najmniej taką sumę oczek, jaką wskazuje liczba na karcie *menu* lub *deseru* (za strzałką, w okręgu, dla każdego typu kości odrębna).

W razie *sukcesu* gracz mówi **serwis**, a następnie:

- pobiera należne pieniądze  $\text{R}$  (ich liczba jest wskazana na karcie, w dolnym lewym rogu - na monecie)
- pobiera należne punkty *prestizu* (ich liczba wskazana jest na karcie, w prawym dolnym rogu w czerwonym kotylionie)
- opcjonalnie - pobiera *napiwki* i/lub dokłada kartę *przyprawy*
- odrzuca zużyte *składniki* z wydanej potrawy na planszę *marketu* (odkładając je tymczasowo na obszar tablicy z nazwami *składników*, kości te zostaną dokładnie rozłożone na początku kolejnej *rundy*)
- zdejmuje kartę z *tabeli gotowania* i odrzuca ją na odpowiedni *stos odrzuconych kart menu*

**Napiwek** - jeżeli udało się wyrzucić na jednym typie (kolorze) kości **same 6-tki**, to gracz otrzymuje dodatkowo 1 $\text{R}$  *napiwku* za wydanie potrawy z idealnym składnikiem. Do *napiwku* liczą się wyłącznie 6 wyrzucone z ręki (bez modyfikatorów). Można więc uzyskać maksymalnie tyle *napiwków* ile jest typów *składników* na daniu.

PRZYKŁAD: jeżeli potrawa wymaga 1 x owoce morza oraz 2 x warzywa, to: 6-tka na niebieskiej kości da *napiwek*, tak samo dwie 6-tki na kościach zielonych. Natomiast przy wyniku jedna szóstka i jedna czwórka na kościach zielonych - *napiwek* za idealne warzywa już się nie należy (cały typ danego składnika musi być idealny).

**Dołożenie karty przyprawy** - jeżeli gracz posiada pasującą do danej karty *menu* *przyprawę*, to może ją odłożyć na *stos odrzuconych kart przypraw*, aby uzyskać **dotatkowe 4 punkty prestizu** za bonus *wzmocnienia smaku*.

#### Porażka

W razie *porażki* (nie udało się wyrzucić odpowiedniej sumy oczek na co najmniej jednym kolorze kości) gracz:

- przekłada na gotowaną kartę *potrawy* kości *składników*, które udało się „ugotować” (wyrzucić *sukces*, czyli odpowiednią liczbę oczek na kościach)
- odkłada z powrotem na deskę *składniki*, na których nie było *sukcesu* (będzie mógł rzucać tymi kośćmi kolejny raz, próbując dokończyć potrawę w następnych *turach*)

**e) przekazanie patelni** do następnego gracza

**2. Spadanie kart.** Po każdej *turze gotowania* (każdy gracz przeszedł punkty a-e, a patelnia powróciła do gracza rozpoczynającego) następuje przesunięcie **jednej**, wybranej przez gracza *karty* w dół. U każdego gracza, o ile to możliwe, karta „spada” o jeden rząd w *tabeli gotowania* (np. z rzędu 1 na 2, z rzędu 2 na 3). Karty, które były już w trzecim, ostatnim rzędzie - **odpadają**. Tych potraw nie udało się ugotować na czas. Rozczarowani klienci czekali zbyt długo i wychodzą niezadowoleni z restauracji, co skutkuje stratą 4 punktów *prestizu* za każdą niezrealizowaną potrawę z karty *menu* oraz 1 punktu *prestizu* za każdy niezrealizowany *deser*.

*Składniki* z kart należy odrzucić (kości, na których udało się wyrzucić sukces), natomiast *składniki* z deski (kości, na których nie udało się wyrzucić sukcesu) pozostają na niej do końca danej *rundy* (można je jeszcze wykorzystać np. do użycia funkcji *ulepszenia* kuchni **STÓŁ DO PRZYSTAWEK**).

» Warto zabezpieczyć się przed odpadnięciem potrawy, używając np. odpowiednich kart *akcji*, takich jak *ulepszenie* kuchni **HOLDOMAT**, kartę *natychmiastową* **REZOLUTNY SOUS CHEF** czy dowolną kartę *deseru* (patrz: strona 2)





## VII - KONIEC GRY I PUNKTACJA

Po 3 (dla 3 lub 4 graczy) lub 4 (dla 2 graczy) *rundach* gra się kończy i następuje ostateczne podsumowanie punktów *prestżu* (zwycięstwa). Składają się na nie:

- zdobyte w trakcie gry punkty z toru *prestżu*,
- punkty z kart zainwestowanych podczas gry,
- posiadane pieniądze: 1 punkt *prestżu* za każde 3 $\text{R}$  (zaokrąglając w dół),
- każde aktywne (zakupione) ulepszenie kuchni: 1 punkt *prestżu*,
- każda niezużyta *przyprawa*: 2 punkty *prestżu*.

W przypadku *remisu* wygrywa gracz z większą liczbą pieniędzy. Kiedy to nie przyniesie rozstrzygnięcia, to wygrywa gracz z większą liczbą *ulepszeń* kuchni. Jeśli gracze remisują również na tym polu, to uznaje się, iż oboje wygrali.

» W TOP Kitchen każdy może być szefem kuchni, ale najlepszy jest tylko jeden!

## VI - ZASADY OGÓLNE

1. Treści kart są **nadrzędne** do zasad ogólnych zawartych w instrukcji.
2. Potrawy, czyli dania z kart *menu* oraz kart *deseru*, można wykorzystać do strategicznego zarządzania czasem w tabeli *gotowania* (dlatego nawet z niewyposażonej w *składniki* karty *menu* można zrobić pożytek).
3. Dodatkowe *składniki*, które zostały nam na desce po *Fazie III*, oraz *składniki* z niezrealizowanych potraw, psują się i należy je odrzucić na początku kolejnej *rundy* (wyjątek – działanie *ulepszenia* kuchni KOMORA CHŁODNICZA).
4. *Przyprawy* nie psują się i mogą być wykorzystane do połączenia z potrawą w kolejnych *rundach* lub pozostać na stole, by przynieść graczowi punkty *prestżu* na koniec gry.
5. Podczas gotowania za pomocą *składników uniwersalnych* (czarne kości), należy przed rzutem wymienić je na odpowiadający im kolor *składników* (o ile ma to znaczenie dla późniejszej identyfikacji wyników rzutu, czy działania bonusów).
6. Uzyskane bądź stracone punkty *prestżu* oznacza się, przesuwając znacznik w kolorze gracza na torze punktów *prestżu* wokół planszy *marketu*.
7. Gdy dowolna talia kart (*akcji* lub *menu*) się wyczerpie, należy potasować *stos kart odrzuconych* i utworzyć odpowiednią nową talię.
8. W dolnej części planszy *marketu* znajdują się ikony z przypomnieniem, w jaki sposób należy rozkładać *składniki* i karty *przypraw* (w zależności od liczby graczy).
9. Czerwony kotylion na kartach oznacza punkty *prestżu* uzyskiwane **jednorazowo, natychmiast**, np. po ugotowaniu potrawy.
10. Pomarańczowy kotylion na kartach oznacza punkty *prestżu*, które gracz uzyska **na koniec gry**. Duży pomarańczowy kotylion w dolnej części kart (na środku) oznacza:
  - w przypadku kart *akcji* punkty zdobyte za zainwestowanie karty (karta schowana pod planszą gracza)
  - w przypadku *przypraw* punkty za nieużyta *przyprawę*
 Mały pomarańczowy kotylion na dole karty *ulepszenie* kuchni oznacza 1 punkt *prestżu* za wybudowanie *ulepszenia* (karta leżąca na stole).
11. Możliwe jest, że podczas gry na czterech graczy w *Fazie I - Organizacja* (w etapie 3 - *Uzupełnienie składników na planszy marketu*) zabraknie zupełnie kości do wyłożenia w wymaganej liczbie na pola planszy *marketu*. Dzieje się tak wtedy, gdy ktoś zachowa *składniki* z poprzedniej *rundy* w *KOMORZE CHŁODNICZEJ*. Należy wtedy uzupełnić zgodnie z zasadami *składniki* od lewej strony, a ostatnie pola z prawej pozostawić z niedoborem kości.
12. Gdy zasada mówi o tym, że gracz ma coś dobrać, dotyczy to zawsze:
  - wspólnej puli monet, jeżeli chodzi o pieniądze
  - kości znajdujących się na planszy *marketu*, jeżeli chodzi o *składniki*
  - karty z odpowieniem talii zakrytych kart *menu*, *przypraw* lub *akcji*

## VIII - WYJAŚNIENIA KART

Autorzy starali się, aby działanie kart w grze TOP Kitchen nie budziło wątpliwości co do zasad ich stosowania. Poniżej przedstawiono dodatkowe wyjaśnienie działania kart, mogących sprawiać pewne trudności. Lista ułożona jest według numerów kart zawartych w prawym dolnym rogu.


**90 - AWARIA SPRZĘTU KUCHENNEGO** na obecną *rundę* blokuje wybranemu przeciwnikowi wszystkie karty typu *ulepszenie* kuchni. Oznacza to np. że nie działają *Bonusy* czy nie można przechowywać *składników* w *KOMORZE CHŁODNICZEJ*. Jeżeli gracz zdążył użyć już funkcji danego *ulepszenia*, nie wycofuje się jej efektów (np. nie zwraca pieniędzy z *CATERINGU OKAZJONALNEGO*). W przypadku gdy *AWARIA...* jest aktywna, można zagrywać nowe *ulepszenia* ale są również zablokowane.

**101 - PROMOCJA W MARKECIE**. Ceny za *składniki* w *markecie* (tylko dla gracza zagrywającego kartę) są niższe o 1 $\text{R}$  (tabela cen zakupów zmienia się na: 1/1/2/3). *PROMOCJA...* trwa całą *rundę*, a więc do końca bieżącej *Fazy II*. Tę kartę gracz może zagrać tylko raz na całą grę - jeśli dobierze drugi egzemplarz, musi go wymienić, sprzedać lub zainwestować (nie może już jej użyć dla efektu).

**123 - SPIŻARNIA**. Czarne kości trafiają z obszaru *marketu* do puli zasobów gracza. Jest to efekt jednorazowy, więc po jednokrotnym pobraniu trzech *składników uniwersalnych*, karta przestaje działać. *SPIŻARNIA* pozostaje jednak w obszarze gracza jako przypomnienie, że tego typu karta została już zagrana oraz o należnych punktach *prestżu*.

**125 - CATERING OKAZJONALNY**. Generuje od początku następnej *rundy* dochody w wysokości dodatkowych 4 $\text{R}$  na *rundę*. W każdej kolejnej *Fazie I* gracz otrzyma więc nie 15 a 19 $\text{R}$ .

**Wybrane symbole występujące na kartach:**

- oznaczenie na ilu graczy używa się karty 3 i 4
- oznaczenie dodatkowej karty specjalnej ✿
- symbol dowolnego składnika (każdy typ kości) 





## IX - WARIANTY GRY

Proponowany wariant podstawowy gry jest zdaniem autora najbardziej optymalny. TOP Kitchen jednak ma przede wszystkim dostarczać dobrej zabawy, więc jeśli tylko jakaś zasada przeszkadza graczom - mogą ją pominąć. A jeśli mają pomysł na urozmaicenie rozgrywki - niech go wprowadzą!

Poniżej przedstawiono kilka propozycji na modyfikację przebiegu gry:

- *Bez licytacji.* Jeżeli gracze nie przepadają za licytacją, to mogą zmienić sposób wyboru kolejności w *Fazie II - Zakupy*. Mogą rzucić kością lub postanowić, że o miejscu na torze *pozycji* zadecyduje wiek grających osób. W takim wariantcie warto zmieniać kolejność graczy co *rundę*.
- *Bez składania zamówień.* Jeżeli gracze nie lubią wcielać się w rolę, mogą zmienić sposób składania zamówień w *Fazie III - Gotowanie*. Losowanie kart *menu* i czytanie nazw dań dodaje co prawda bardzo dużo klimatu do gry, ale nie jest niezbędnym elementem mechaniki. W tym wariantcie gracze po prostu losują kartę *menu* i od razu kładą ją na *tabeli gotowania*.
- *Przyspieszenie gry.* Jeżeli gracze są niecierpliwi i bardzo nie chcą czekać na swoją turę gotowania, to mogą zrezygnować z przekazywania patelni w *Fazie III* i kolejne etapy gotowania wykonywać jednocześnie. Zamiast zamawiać dania i rzucać kośćmi po kolei rozpoczynając od pierwszego gracza, mogą robić to na raz. Jest jednak tylko jedna patelnia - można rzucać kośćmi bez niej lub nabyć na stronie wydawcy dodatkowe egzemplarze. Gra pewnie straci na swoim klimacie, ale zaoszczędzony w ten sposób czas można wykorzystać np. na zagranie większej liczby *rund* gry!

## OPRACOWANIE

AUTOR GRY: Mariusz Milewski

ILUSTRACJE: Agata Fiszer

GRAFIKA I SKŁAD: Mariusz Milewski

REDAKCJA: Paulina Milewska

WYDAWCA: Quantum Games

GLÓWNI TESTERZY:

Paulina Milewska, Jakub Balicki, Inga Kaźmierczak, Emilia Bartolik, Jakub Bartolik, Aneta Popiel-Machnicka

WSPARCIE:

Tomek Kisiel-Bassendowski, Andrzej Pielat, Małgorzata Błachnio, Kamil Rogulski, Michał Popiel-Machnicki, Marek Laskowski, Aleksandra Lemiesz, Krzysztof Krakowiak, Stowarzyszenie Miłośników ERpegów i Fantastyki w Łodzi, Młodzi w Łodzi

PODZIĘKOWANIA:

Dziękujemy wszystkim naszym Testerom, Partnerom, Patronom medialnym, a także rodzinie i przyjaciołom oraz wszystkim wspierającym nasz projekt - zarówno przez platformę Wspieram.to jak i poprzez ciepłe słowa i promocję. Bez Was realizacja projektu nie była by możliwa!

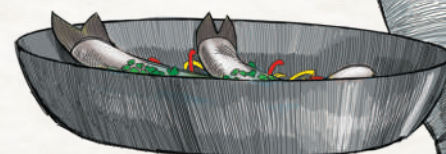
Ten produkt stanowi własność intelektualną Quantum Games. Żadna część gry nie może być powielana bez wyraźnej zgody wydawcy. Komponenty w grze mogą różnić się od przedstawionych w instrukcji. Wyprodukowano w Polsce.

## SPIS TREŚCI

<b>I</b> - Zawartość pudełka . . . . .	1
<b>II</b> - Opis komponentów gry . . . . .	1
<b>III</b> - Przygotowanie do gry . . . . .	3
<b>IV</b> - Przebieg gry . . . . .	3
<b>V</b> - Szczegółowy przebieg rundy . . . . .	4
- <i>Faza I - Organizacja</i> . . . . .	4
- <i>Faza II - Zakupy</i> . . . . .	4
- <i>Faza III - Gotowanie</i> . . . . .	5
<b>VI</b> - Zasady ogólne . . . . .	6
<b>VII</b> - Koniec gry i punktacja . . . . .	6
<b>VIII</b> - Wyjaśnienia kart . . . . .	6
<b>IX</b> - Warianty gry . . . . .	7

Wykorzystano kroje pisma:  
 Junikode by Peter S. Baker [SIL Open Font License v1.10]  
 Linux Libertine by Philipp H. Poll [SIL Open Font  
 License v1.10, General Public License]

Gra zawiera mini dodatek  
**POLSKIE DANIA**



[www.quantumgames.pl](http://www.quantumgames.pl)

[www.facebook.com/QuantumGamesPL](http://www.facebook.com/QuantumGamesPL)

© 2016 Quantum Games.  
 Wszystkie prawa zastrzeżone

Projekt powstał dzięki pomocy:  
**wspieram.to**

Pomoc i konsultację merytoryczną zapewnili:

Przemysław Bednarz  
 Szwalnia Smaków

Karolina Zajkowska  
 Spektrum Smaku

Patronat medialny:



GRAM NA  
**PLANSZY**

