

Gilad Varnitzky

# No to Smaczne!



*Instrukcja*

2-4 GRACZY, 15 MINUT

*Witamy, witamy!*

*Niezwykłe miło nam gościć Was w naszej restauracji. Pozwolimy sobie nieskromnie zauważyć, że jak świat długi i szeroki nie znajdziecie lepszej! W skład naszego menu wchodzi tylko najbardziej ekskluzywne i pożądane smakowitości. Liczymy zatem na odrobinę zrozumienia - za te wszystkie rarytasy przyjmujemy zapłatę wyłącznie w klejnotach. Jakaż to jednak cena za najlepszy posiłek Waszego życia?*

## *Wprowadzenie*

Celem rozgrywki w *No to smacznego!* jest zamówienie najbardziej ekskluzywnego i luksusowego posiłku. Każdy z graczy będzie korzystał z posiadanych klejnotów, próbując złożyć korzystniejszą ofertę niż rywale i wykupić interesujące dania. Każda pozyskana karta dania dostarczać będzie punktów na koniec rozgrywki, wiele z nich zapewni też zniżkę przy zakupie niektórych innych dań. Po zlicytowaniu wszystkich posiłków ucztę się kończy, a gracz, który zjadł dania o największej łącznej wartości zostaje zwycięzcą!



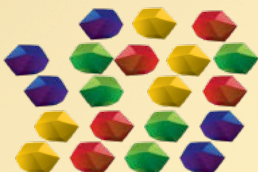
# Elementy gry



- 13 kart dań



- 1 karta klejnotów
- 1 płócienny woreczek
- niniejsza instrukcja



- 20 klejnotów (po 5 w 4 kolorach)



# Przygotowanie rozgrywki

Przed rozpoczęciem smacowego wieczoru wykonaj następujące proste kroki przygotowawcze:

## Przygotuj kartę klejnotów

Położ kartę klejnotów na stole, tak aby każdy z graczy dokładnie ją widział. Wrzuć do woreczka po 1 klejnocie w każdym kolorze.

Następnie wyciągaj je losowo, jeden po drugim. Umieść pierwszy wylosowany klejnot na karcie klejnotów, na torze w jego kolorze, na polu o wartości 1 (*przykładowo: jeśli jako pierwszy został wylosowany czerwony klejnot, należy umieścić go na polu 1 czerwonego toru*). Drugi z wylosowanych klejnotów umieść na torze w jego kolorze, na polu o wartości 2 (*przykładowo: jeśli jako drugi został wylosowany zielony klejnot, należy umieścić go na polu 2 zielonego toru*). Postępuj analogicznie z trzecim i czwartym wylosowanym klejnotem.

## Przygotuj karty dań

Potasuj wszystkie karty dań. Usuń jedną z nich i odłóż ją do pudełka bez podglądania. Następnie dobierz 3 karty i ułóż je odkryte na stole nieopodal karty klejnotów. Te 3 odkryte karty dań będziemy dalej określali mianem „Menu”.

## Przygotuj startowe klejnoty

W grze **2-osobowej** wrzuć do woreczka **po 3 klejnoty** w każdym kolorze (pozostałe odłóż do pudełka). W rozgrywce **dla 3 i 4 graczy** wrzuć do woreczka **po 4 klejnoty** w każdym kolorze (czyli wszystkie). Następnie każdy gracz losowo dobiera:

- 5 klejnotów w rozgrywce dla 2 oraz dla 3 osób.
- 4 klejnoty w rozgrywce 4-osobowej.

Gracze powinni trzymać klejnoty ukryte w **lewej** dłoni. Liczba posiadanych przez gracza klejnotów, jak i ich kolor, stanowi tajną informację (choć gracz może te informacje ujawnić, jeżeli z jakiegoś powodu uzna to za słuszne). W rozgrywce dla 2 i 3 osób niewylosowane klejnoty pozostaw w woreczku (w grze 4-osobowej wszystkie zostaną wylosowane przez graczy).

**Wszystko gotowe do rozgrywki. No to smacznego!**



# Karty dań

Każde danie jest inne, lecz na każdej reprezentującej je karcie znajdziesz informacje tego samego rodzaju:



1. Nazwa dania.
2. Ilustracja smakołyku (prawda, że apetyczna?).
3. Typ dania. Każde danie przynależy do jednego z 4 typów: DANIE GŁÓWNE, PRZYSTAWKA, DESER, NAPÓJ.
4. Wartość punktowa dania. Końcowy wynik każdego gracza stanowić będzie suma tych wartości na posiadanych przezeń kartach dań.
5. Zdolność specjalna, która może zapewnić posiadaczowi przewagę w dalszej części rozgrywki.



# Przebieg rozgrywki

Rozgrywka trwa 12 rund. W każdej z nich odbędzie się licytacja jednej z kart dań. Każda runda podzielona jest na następujące fazy:

1. Faza nowego dania
2. Faza ofert
3. Faza ustalania wartości klejnotów
4. Faza porządków

## 1. Faza nowego dania

Weź kartę dania, znajdującą się **po prawej stronie Menu**, i umieść ją na środku stołu. Pozostałe karty Menu przesuwaj w prawo. Dobierz kartę dania z talii (o ile jakaś jeszcze została) i umieść ją odkrytą po lewej stronie Menu, tak aby znów składało się ono z 3 kart. Karta dania, która została umieszczona na środku stołu, będzie teraz licytowana przez graczy.

## 2. Faza ofert

Gracze jednocześnie umieszczają w zaciśniętych **prawych dłoniach 0-3 wybrane klejnoty** (w rozgrywce **2-osobowej** gracze umieszczają **0-4 klejnoty w maksymalnie 3 kolorach**) bez pokazywania ich rywalom. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, otwierają prawe dłonie, ujawniając klejnoty, które oferują za licytowane danie.

Wartość każdej oferty należy wyliczyć w oparciu o aktualną wartość klejnotów wskazaną na karcie klejnotów. Gracz, który złożył najbardziej wartościową ofertę, wygrywa licytację i zabiera dla siebie kartę licytowanego dania (natomiast nie wrzuca jeszcze do woreczka zaoferowanych klejnotów, ponieważ zrobi to na koniec fazy ustalania wartości klejnotów - patrz str. 10).

## Pusta oferta

Jeżeli twoja oferta składała się z 0 klejnotów (otworzyłeś/eś pustą dłoń), automatycznie przegrywasz aktualną licytację (dzięki pustej ofercie w fazie porządków dobierzesz klejnot z woreczka - patrz str. 10). Jeżeli wszyscy gracze złożyli puste oferty, licytowaną kartę dania należy odłożyć do pudełka.



## Rozstrzyganie remisów

Jeżeli dwóch lub więcej graczy złożyło oferty o takiej samej wartości, rozgrywają oni **między sobą** kolejną turę licytacji. W tym celu kładą dotychczasowe oferty na stole i przygotowują kolejne oferty (które zostaną dodane do dotychczasowych), korzystając z klejnotów, które wciąż posiadają w lewych dłoniach. Gracz, którego kolejna oferta była najwyższa, uważany jest za zwycięzcę licytacji i na koniec fazy ustalania wartości klejnotów (patrz str. 10) zapłaci wszystkie oferowane przez siebie klejnoty (a przegrany wszystkie oferowane przez siebie klejnoty zabierze z powrotem do ręki). W przypadku kolejnych remisów należy dalej powtarzać powiększanie ofert.

Jeżeli rozstrzygnięcie remisu okaże się niemożliwe (remisujący gracze zaoferowali puste oferty, lub wszystko, co mają, a mimo tego nie udało się wyłonić zwycięzcy), nikt nie wygrywa, a licytowaną kartę dania należy odłożyć do pudełka.

**PRZYKŁAD:** ROZGRYWANA JEST PIERWSZA RUNDA GRY. ANIA, BARTEK I PAULINA LICYTUJĄ SIĘ O *Świeże gąski sosnowe* ①. ANIA ZAOFEROWAŁA DWA NIEBIESKIE KLEJNOTY ②, BARTEK JEDEN NIEBIESKI I JEDEN ŻÓŁTY ③, PAULINA ZAŚ ZŁOŻYŁA PUSTĄ OFERTĘ (ZERO KLEJNOTÓW) ④. AKTUALNA WARTOŚĆ ⑤ NIEBIESKICH KLEJNOTÓW TO 2, ŻÓŁTE KLEJNOTY SĄ WARTÉ 1. TYM SAMYM ŁĄCZNA WARTOŚĆ OFERTY ZŁOŻONEJ PRZEZ ANIĘ TO 4 (2+2), OFERTA BARTKA MA WARTOŚĆ 3 (2+1). ANIA ZWYCIĘŻA LICYTACJĘ I ZABIERA DLA SIEBIE KARTĘ DANIA!

①  *Świeże gąski sosnowe*  
PRZYSTAWKA  
+2 podczas licytacji z użyciem

②   $2+2=4$   
ANIA

③   $2+1=3$   
BARTEK

④  $0$   
PAULINA

⑤ 



## Zdolności specjalne

Niektórzy gracze będą mieli możliwość skorzystania ze zdolności specjalnych zdobytych wcześniej kart dań. Pamiętaj, że każda zdolność działa dopiero od momentu, gdy karta z daną zdolnością stanie się własnością jednego z graczy. Większość kart dań zapewnia pewną przewagę podczas licytacji. Istnieją dwa rodzaje zdolności specjalnych.

1. Zdolności wpływające na klejnoty: takie zdolności sprawiają, że oferty, zawierające klejnot we wskazanym kolorze, stają się bardziej wartościowe (oczywiście dotyczy się to wyłącznie gracza, posiadającego kartę, zapewniającą taką zdolność).

**Uwaga!** Nie ma znaczenia, czy dana oferta zawiera 1, czy kilka takich klejnotów, ponieważ każda zdolność zadziała tylko raz na każdą fazę ofert. Bardzo dobrze ilustruje to przykład poniżej.

**PRZYKŁAD:** ROZGRYWKA TRWA W NAJLEPSZE. ANIA, BARTEK I PAULINA LICYTUJĄ SIĘ O PRZYSTAWKĘ: *Sashimi z Fugu* ①. ANIA ZAOFEROWAŁA DWA NIEBIESKIE KLEJNOTY I DWA ZIELONE KLEJNOTY ②. BARTEK ZŁOŻYŁ PUSTĄ OFERTĘ ③, A PAULINA DAŁA TRZY CZERWONE KLEJNOTY ④. ⑤ NIEBIESKIE KLEJNOTY SĄ AKTUALNIE WARTE 1, ZIELONE ZAŚ 2. W TAKIEJ SYTUACJI OFERTA ANI JEST WARTĄ 6 ②. JEDNAK ANIA POSIADA ZDOBYTĄ WCZEŚNIEJ KARTĘ ZE ZDOLNOŚCIĄ, KTÓRA DODAJE +2 DO WARTOŚCI KAŻDEJ ZŁOŻONEJ PRZEZ NIĄ OFERTY, JEŻELI UŻYŁA W NIEJ PRZYNAJMNIEJ JEDNEGO ZIELONEGO KLEJNOTU ②. DZIĘKI TEJ UMIEJĘTNOŚCI OSTATECZNA WARTOŚĆ OFERTY ANI TO 8 ②. ⑤ CZERWONE KLEJNOTY SĄ AKTUALNIE WARTE 2, CO CZYNIŁOBY OFERTĘ PAULINY WARTĄ 6. PAULINA POSIADA JEDNAK KARTĘ, KTÓREJ ZDOLNOŚĆ DODAJE +1 DO WARTOŚCI JEJ OFERTY, JEŻELI LICYTACJA TOCZY SIĘ O PRZYSTAWKĘ ④. TYM SAMYM OSTATECZNIE OFERTA PAULINY JEST WARTĄ 7 ④, CO JEDNAK NIE WYSTARCZA DO POKONANIA ANI.



②  $1+1+2+2+2=8$   
ANIA





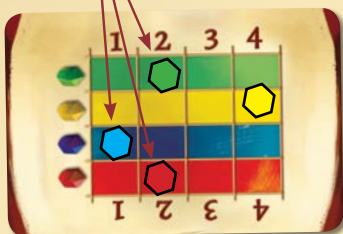
2. Zdolności wpływające na dania: korzystając z takich zdolności gracze mogą zwiększać wartość swoich ofert, składanych podczas licytacji o niektóre typy dań lub o konkretnie wskazane dania. Warunkiem skorzystania z takich zdolności jest złożenie oferty, składającej się z przynajmniej 1 klejnotu.



1



5



3<sup>o</sup> BARTEK

4  $2+2+2+1=7$   
PAULINA



### 3. Faza ustalania wartości klejnotów

Wszyscy gracze **poza zwycięzcą licytacji** zachowują wszystkie klejnoty, które zaoferowali (ponownie chowają je w lewych dłoniach). Gracz, który zwyciężył w licytacji, kładzie przed sobą wylicytowaną kartę dania, po czym ustala nową wartość klejnotów zgodnie z poniższymi zasadami:

- Wartość wszystkich klejnotów w kolorach wykorzystanych przez zwycięzcę licytacji spada o 1 (do minimalnej wartości 1).
- Wartość wszystkich klejnotów w kolorach niewykorzystanych przez zwycięzcę licytacji wzrasta o 1 (do maksymalnej wartości 4).

**Uwaga!** Podczas ustalania wartości klejnotów nie ma znaczenia ile klejnotów w danym kolorze wykorzystał zwycięzca licytacji, znaczenie ma wyłącznie fakt czy dany kolor został wykorzystany, czy nie.

Po ustaleniu nowej wartości klejnotów zwycięzca licytacji wrzuca zaoferowane przez siebie klejnoty do woreczka, finalizując w ten sposób płatność za kartę dania.

### 4. Faza porządków

Jeżeli w menu wciąż znajduje się przynajmniej 1 karta dania:

- Poczynając od gracza, siedzącego po lewej stronie od zwycięzcy ostatniej licytacji (a w przypadku nierozstrzygnięcia licytacji: od zwycięzcy poprzedniej licytacji albo, jeżeli takowego do tej pory nie było, od gracza, który jako ostatni jadł w restauracji), i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz, który złożył pustą ofertę (nie zaoferował żadnego klejnotu), losuje z woreczka po 1 klejnocie. Może się zdarzyć, że klejnotów zabraknie i niektórzy gracze ich nie otrzymają.

**Uwaga:** aby móc wylosować klejnot, gracz musi zaoferować 0 klejnotów jako swoją pierwszą ofertę. Złożenie pustej oferty w kolejnych turach licytacji (w ramach rozstrzygnięcia remisów), nie uprawnia gracza do wylosowania klejnotu.

- Rozpoczyna się kolejna runda gry!

Jeżeli w menu nie ma już żadnych kart:

- Rozgrywka się kończy i następuje podliczanie punktów!



# Koniec gry

Gra kończy się po wylicytowaniu ostatniej karty dania. Gracze sumują punkty zapewniane przez posiadane przez nich karty dań. Gracz posiadający karty dań o najwyższej łącznej wartości, zostaje zwycięzcą!

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który posiada klejnoty o najwyższej łącznej wartości (z tego powodu nawet po zakończeniu licytacji ostatniej karty dania, należy przeprowadzić fazę ustalania wartości klejnotów). Jeżeli w ten sposób nie uda się rozstrzygnąć remisu, gracze dzielą się zwycięstwem (oraz rachunkiem za kolację), po czym umawiają się na następną rozgrywkę w *No to smacznego!*



# Autorzy

Autor gry: Gilad Yarnitzky

Producent wykonawczy: Błażej Kubacki

Ilustracje i grafiki: Magdalena Markowska


Grafika instrukcji i pudełka: Agnieszka Kopera


Opracowanie instrukcji anglojęzycznej: Gilad Yarnitzky,  
Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Wersja Polska: Lucrum Games • Tłumaczenie: Łukasz Grałak

Redakcja: Bartosz Chlebicki • Skład graficzny: Łukasz Kempiański



 /strawberry.studio\_boardgames


 /StrawberryStudioGames


© 2019 Strawberry Studio. Wszystkie prawa zastrzeżone. *Bon Appetit!* jest znakiem handlowym i własnością Strawberry Studio. Gra jako całość lub jej dowolna część nie może być reprodukowana bez pisemnej zgody Strawberry Studio.

Aby dowiedzieć się więcej o *Bon Appetit!* odwiedź [www.strawberry.studio](http://www.strawberry.studio) lub [www.lucrumgames.pl](http://www.lucrumgames.pl)



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

 /lucrum\_games

 /LucrumGames

