

# Kuchenna Gołączka

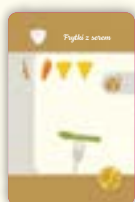
Świat gastronomii czeka! Tylko od was zależy, czy wasza dopiero co otwarta restauracja odniesie sukces. Korzystajcie wyłącznie z najlepszych składników, doprawiajcie potrawy najświeższymi ziołami i nie pozwólcie, by wasi klienci się niecierpili, a wasz biznes będzie mógł rozkwitnąć.

Kuchenna Gołączka to gra kooperacyjna rozgrywana w czasie rzeczywistym. Usadźcie gości, zbierzcie zamówienia i przygotujcie wyśmienite dania.

Wspólnie, krok po kroku poznacie zasady w ośmiu kolejnych scenariuszach. Stopniowo wasza restauracja będzie się rozwijać, a wymagania gości rosnąć. Czy uda wam się zostać prawdziwymi Mistrzami Kuchni?

## Elementy gry

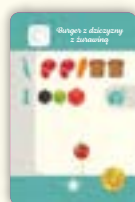
Szybki start  
Przeczytajcie instrukcję  
do strony 5  
i zacznijcie grać!



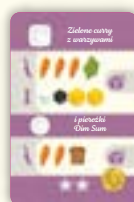
**8 znanych gości**  
wykorzystywanych  
od scenariusza 1



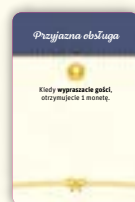
**22 zwykłych gości**  
wykorzystywanych  
od scenariusza 2



**18 wymagających gości**  
wykorzystywanych  
od scenariusza 4



**12 gości VIP**  
wykorzystywanych  
od scenariusza 7



**8 nagród**  
wykorzystywanych  
od scenariusza 7



**4 plansze graczy**



**4 karty pomocy**  
– rozmiar talerzy  
wykorzystywane  
od scenariusza 2



**4 karty pomocy**  
– zakupy  
wykorzystywane  
od scenariusza 4



**4 karty biura**  
wykorzystywane  
od scenariusza 8



**2 karty rezerwacji stolika**  
wykorzystywane w rozgrywkach  
dwi i trzyosobowych



**5 kart misji**  
tylko dla Mistrzów Kuchni



**24 wydarzenia**  
tylko dla Mistrzów Kuchni



**8 kafelków planszy**



**1 plansza reputacji**  
wykorzystywana  
od scenariusza 6



**22 talerze w 4 rozmiarach**  
6 małych, 6 średnich, 6 dużych i 4 ogromne  
Czyste na awersie i brudne na rewersie



**108 drewnianych składników**  
24 × mięso, 24 × warzywo, 15 × sałata,  
15 × pieczywo, 15 × makaron, 15 × ser



**1 worek z przyprawami**  
wykorzystywany  
od scenariusza 2



**10 klepsydr**

Po 2 w kolorze gracza: czerwonym,  
żółtym, niebieskim, zielonym  
(wykorzystywane od scenariusza 1)  
i 2 białe (wykorzystywane od scenariusza 8)



**35 monet**  
20 o wartości 1,  
10 o wartości 5,  
5 o wartości 10



**1 znacznik zmiany**  
wykorzystywany  
od scenariusza 6



**1 znacznik reputacji**  
wykorzystywany  
od scenariusza 6



**56 drewnianych przypraw**  
12 × sól (biała), 12 × pieprz (czarny),  
12 × zioła (zielone), 10 × curry (żółte),  
10 × szafran (czerwony) –  
wykorzystywane od scenariusza 2



**5 znaczników zamknięcia**  
do scenariusza 8+



**5 znaczników awarii**  
do scenariusza 8+



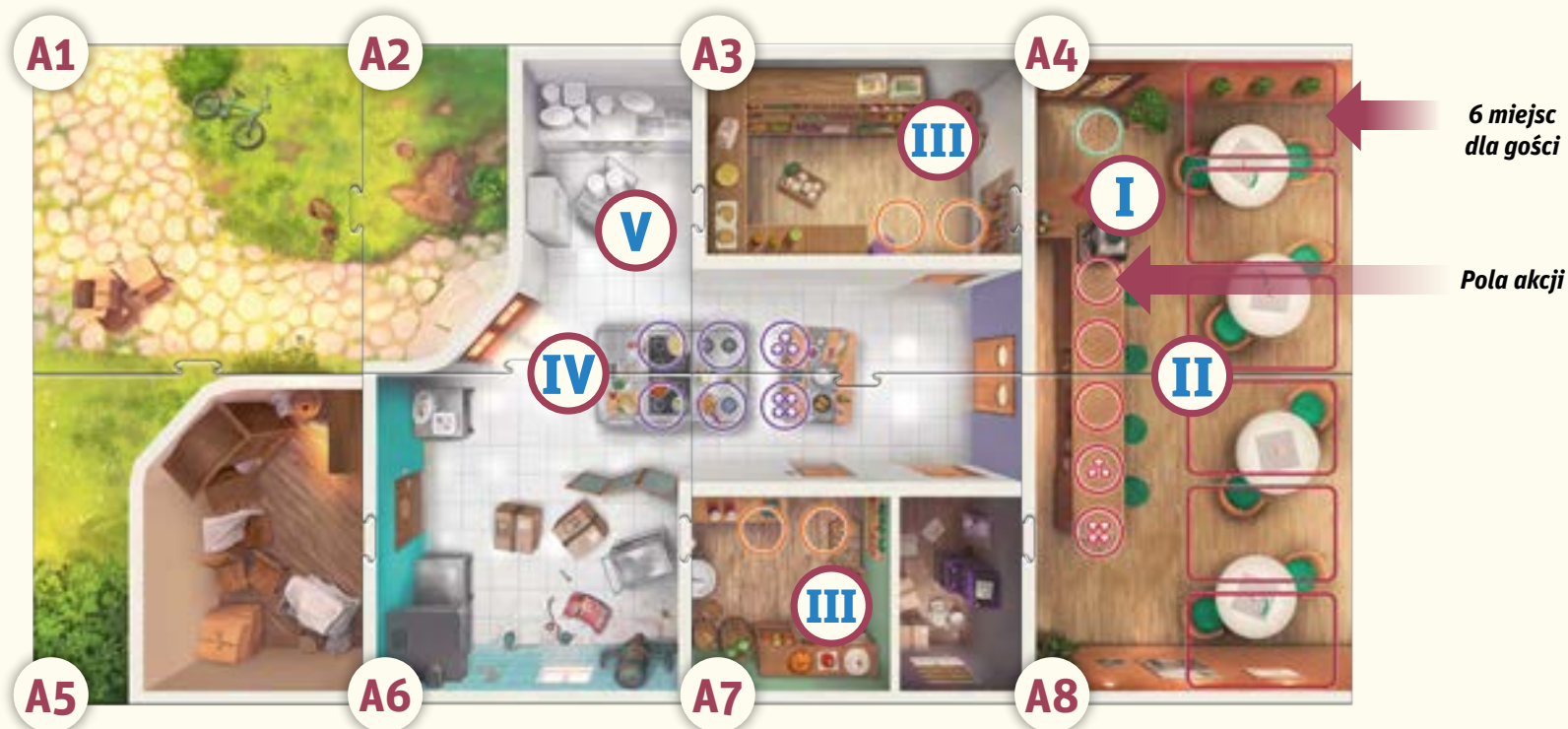
**5 znaczników niedostępności**  
do rozgrywek dwu i trzyosobowych

Korzystając z tych klepsydr, będziecie wykonywać akcje w restauracji. Odmierzają one około 25-30 sekund. Niewielkie różnice nie stanowią problemu – w prawdziwej restauracji każdy pracuje w swoim własnym tempie, a poza tym wszyscy wspólnie pracujecie na zwycięstwo.

# Scenariusz 1: Wasza pierwsza restauracja

Zaraz po ukończeniu szkoły gastronomicznej postanawiacie wspólnie otworzyć swoją restaurację. Ponieważ liczycie się z każdym groszem, zdecydowaliście się kupić stary budynek, który w przeszłości służył jako jadłodajnia. Dwa puste magazyny zaopatrzyliście w skromny zapas składników, a do starych mebli dołączyło kilka zakupionych przez was stolików. Stara kuchnia i duża sala na chwilę obecną powinny wystarczyć. Prawie nikt nie słyszał o waszym lokalu, dlatego na otwarcie zaprosiliście kilkoro znajomych. Jeśli macie odrobinę szczęścia, a dzisiejszy wieczór okaże się sukcesem być może czeka was świetlana przyszłość.

## Przygotowanie gry



### 1. Przygotowanie planszy

Należy ułożyć planszę z 8 kafelków. Każdy kafelek został oznaczony literą (A na froncie, B na rewersie) oraz numerem (1-8) w lewym górnym rogu (górny rząd) lub w lewym dolnym rogu (dolny rząd). Używając frontów (A) wszystkich 8 kafelków należy ułożyć planszę tak, jak pokazano powyżej. W kolejnych scenariuszach będziecie odwracać niektóre kafelki, aby zobrazować rozwój waszej restauracji.

Restauracja składa się z następujących obszarów:

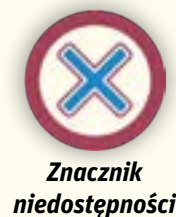
- I** recepcja,
- II** sala,
- III** 2 magazyny,
- IV** kuchenki,
- V** oraz szafki na czyste talerze.

Kolejne obszary na planszy pojawiają się w kolejnych scenariuszach. Na każdym z obszarów znajduje się od 1 do 6 okręgów, nazywanych **polami akcji**.

### 2. Przygotowanie rozgrywki dla 2 lub 3 graczy

**Rozgrywka dwuosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolami i . Należy umieścić po jednej karcie rezerwacji na 2 dolnych stolikach na sali **II**.

**Rozgrywka trzyosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolem . Należy umieścić 1 kartę rezerwacji na dolnym stoliku na sali **II**.



Znacznik niedostępności



Karta rezerwacji stolika

### 3. Zaopatrzenie magazynów

Należy wypełnić oba magazyny III. W każdym z nich należy umieścić następujące składniki:



Wszystkie pozostałe składniki należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

**Uwaga:** należy zwrócić uwagę, żeby nie zastonić składnikami żadnych pól akcji.

### 4. Wypełnienie szafek talerzami

Szafki V należy wypełnić czystymi talerzami:



Wszystkie pozostałe talerze należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

**Uwaga:** na razie należy korzystać tylko z czystej strony talerzy. Ich druga, brudna strona będzie wykorzystywana w kolejnych scenariuszach.

### 5. Przygotowanie talii gości

Należy przygotować talię gości. W tym celu należy potasować razem 8 kart znajomych gości, a następnie położyć je zakryte obok planszy, w pobliżu recepcji I. Należy odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić na wolnych miejscach na sali II.



Zwykłych gości, wymagających gości oraz gości VIP należy odłożyć na bok. Nie będą oni wykorzystywani w tym scenariuszu.

### 6. Przygotowanie plansz graczy i klepsydr

Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza. Następnie bierze 1 klepsydrę w kolorze swojej planszy.

Białe klepsydry są wykorzystywane tylko w scenariuszu 8. Pozostałe plansze graczy i klepsydry należy odłożyć do pudełka.



### 7. Ustalenie limitu czasu scenariusza

Każdy scenariusz posiada określony limit czasu, w którym gracze muszą osiągnąć wskazany cel. Możecie korzystać dowolnej metody odliczania czasu, na przykład minutnika w telefonie.

Zwykle limit czasu wynosi 4 minuty (4:30 w pierwszym scenariuszu). Jeśli w rozgrywce biorą udział młodszy gracze można zwiększyć limit czasu do 5 minut.

Na początku każdego scenariusza gracze mogą zdecydować z jakim limitem czasu chcą go rozegrać.

Grając w *Kuchenną Gorączkę*, gracze wykonują swoje akcje równocześnie. Początkowo może być to dość chaotyczne. Decydując się na pięciominutowy limit czasu gracze będą mogli lepiej kontrolować działania współgraczy, co pozwoli zauważać i zapobiegać błędom.

Gracze wspólnie wybierają limit czasu:

Normalny	Familijny
04:30	05:00



## Opis scenariusza

W pierwszym scenariuszu, **każdy z graczy** będzie musiał przygotować posiłki dla **2 gości**, mieszcząc się w limicie czasu. Gracze powinni się upewnić, że przygotowują dokładnie takie posiłki, jakie zamówili goście. Składniki nie mogą się także gotować za krótko ani za długo – nikt nie lubi rozmokłego makaronu ani przesuszonego mięsa.

Gracze działają **równocześnie**. Jeśli gracz chce wykonać **akcję**, umieszcza swoją **klepsydre** (odwracając ją tak, aby piasek przesypany się z góry na dół) na jednym z **pól akcji** dostępnych na planszy w tej rundzie. Następnie **natychmiast** wykonuje powiązaną z nim akcję.

Dopóki klepsydra tego gracza zajmuje to pole akcji, jest ono zablokowane i nikt inny nie może z niego skorzystać. Gracz może zabrać swoją klepsydre, aby zwolnić pole akcji innemu graczowi albo żeby wykonać inną akcję tylko, jeśli cały piasek w tej klepsydrze się przesypan. Po tym, jak cały piasek się przesypan, gracz może natychmiast umieścić daną klepsydre na tym samym polu akcji, aby wykonać ją ponownie.

W pierwszym scenariuszu dostępne są cztery akcje:

**Usadzanie gości**  
**Przyjęcie zamówienia**  
**Pobranie składników z magazynu**  
**Gotowanie potrawy**

### Akcja: Usadzanie gości

Na początku restauracja jest niemal pusta. Tylko dwoje waszych znajomych nie mogło doczekać się otwarcia. Pamiętajcie, żeby zaprosić kolejnych gości i posadzić ich przy wolnych stolikach.

Jeśli gracz umieści swoją klepsydre na polu akcji w recepcji, może posadzić przy stoliku nowych gości z talii. Dopóki na sali dostępne są **puste** miejsca, gracz może **odkryć** maksymalnie **2 nowych gości** i posadzić ich przy stolikach.

**Uwaga:** jeśli w rozgrywce bierze udział 2 lub 3 graczy, mają do dyspozycji odpowiednio tylko 4 lub 5 miejsc.

**Przykład:** Ola chce posadzić nowych gości przy stolikach. Umieszcza swoją klepsydre na polu akcji „Usadzanie gości” i odkrywa 2 karty z talii gości. Następnie natychmiast umieszcza je na 2 wolnych miejscach na sali.



### Akcja: Przyjęcie zamówienia

*Goście są głodni!*

Jeśli gracz umieści swoją klepsydre na polu akcji na sali, aby przyjąć zamówienie jednego z gości.

Na sali dostępnych jest od 3 do 5 pól akcji (w zależności od liczby graczy).


Aby przyjąć zamówienie gracz **bierze** 1 kartę **gościa** z sali i kładzie ją obok swojej planszy gracza. Od tego momentu jest odpowiedzialny za tego gościa i musi przygotować zamówioną przez niego potrawę.

### Talerze

*Każda potrawa musi zostać podany na odpowiednim talerzu.*

W lewym górnym rogu karty gościa zaznaczono rozmiar talerza odpowiedni do zaserwowania danej potrawy. Kiedy gracz przyjmuje od gościa zamówienie, natychmiast bierze z szafki 1 czysty talerz w odpowiednim rozmiarze i kładzie go w górnym rzędzie na swojej planszy gracza. Gracz powinien upewnić się, że wzięty talerz we właściwym rozmiarze.

Jeżeli gracz zapomni wziąć talerza przyjmując zamówienie, w dalszym ciągu będzie mógł zrobić to później (w dowolnym momencie).

**Przykład:** po posadzeniu gości w restauracji, Ola chce przyjąć od nich zamówienie. W tym celu najpierw musi poczekać, aż piasek w jej klepsydrze się przesypan. Następnie odwraca klepsydre i umieszcza na polu akcji „Przyjęcie zamówienia”. Wybiera 1 kartę gościa z sali i umieszcza ją obok swojej karty gracza. Gość zamówił Pizzę Margheritę. Ola bierze z szafki 1  i umieszcza go w górnym rzędzie na swojej planszy gracza.



### Akcja: Pobranie Składników z magazynu

*Bez składników nic nie ugotujecie. Na szczęście wasze magazyny są pełne.*

Zanim gracz będzie mógł rozpocząć przygotowanie posiłku, musi pobrać z magazynu potrzebne składniki.



Jeśli gracz umieści swoją klepsydre na polu akcji w jednym z magazynów, może wziąć **dowolną liczbę dostępnych składników z danego magazynu**. W obu magazynach dostępne są 2 pola akcji. W związku z tym w żadnym magazynie nie mogą być więcej niż 2 klepsydry naraz.

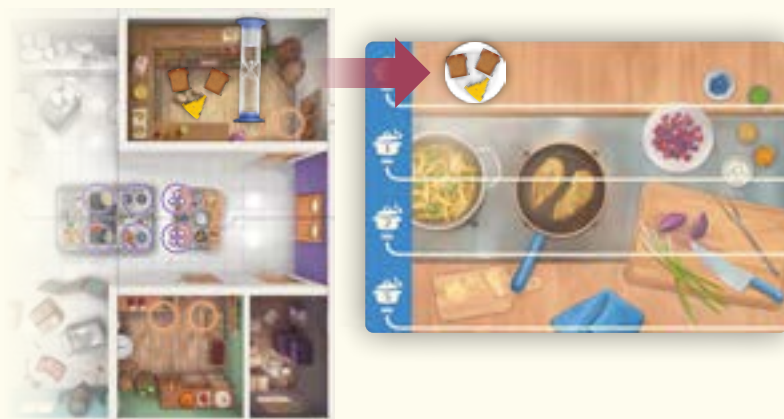
Gracz może pobrać wyłącznie składniki potrzebne do przygotowania jego zamówień (takich, które wcześniej przyjął). Gracz może pobrać składniki potrzebne do więcej niż jednego zamówienia ale **nie może pobierać składników na poczet przyszłych zamówień**, które dopiero planuje przyjąć (czyli takich na kartach gości wciąż znajdujących się na sali). Niedozwolone jest również pobieranie składników dla innych graczy.

Pobrane składniki należy umieścić na odpowiednich talerzach w górnym rzędzie na planszy gracza. Jeśli gracz posiada **kilku gości**, może umieścić składniki na **kilku talerzach**.

Gracz nie może dodawać składników do żadnych potraw, które już zaczął przygotowywać (czyli na talerzach, które nie znajdują się w górnym rzędzie na planszy gracza – patrz niżej). Po tym, jak gracz umieści składniki na talerzu, nie może przenosić ich na inny talerz ani z powrotem do magazynu.

Jeśli gracz nie jest w stanie wziąć wszystkich składników z jednego magazynu, pobiera potrzebne składniki i umieszcza swoją klepsydrę w drugim magazynie, aby pobrać z niego brakujące składniki.

**Przykład:** Ola potrzebuje składników. Umieszcza swoją klepsydrę na polu akcji w górnym magazynie (A3), ponieważ znajdują się w nim wszystkie potrzebne składniki. Następnie bierze 1  oraz 2  i natychmiast umieszcza je na talerzu w górnym rzędzie na swojej planszy gracza. Jeśli Ola wcześniej przyjęłaby więcej zamówień, mogłaby teraz wziąć potrzebne składniki do przygotowania każdego z nich.



## Akcja: Gotowanie potrawy

*Czas coś upichcić!*

Kiedy gracz zgromadzi wszystkie potrzebne składniki na właściwym talerzu, może zacząć gotować potrawę. Każda potrawa posiada czas przygotowania (od 0 do 3), widoczny na symbolu garnka po prawej stronie karty gościa.

Jeśli gracz umieści swoją klepsydrę na polu akcji na **kuchence**, może przesunąć **1 potrawę** na swojej planszy gracza o **1 rząd** w dół. Na kuchenkach dostępnych jest od 4 do 6 pól akcji (w zależności od liczby graczy).

Jeśli potrawa zostanie przesunięta do rzędu na planszy gracza, który odpowiada jej czasowi przygotowania, gracz ukończył gotowanie tej potrawy. Na razie należy pozostawić ją w odpowiednim rzędzie. Na koniec zmiany gracze sprawdzają, czy są w stanie zaserwować daną potrawę, w zależności od tego, czy udało im się ją poprawnie ugotować.

**Uwaga:** w każdym rzędzie na planszy gracza może znajdować się dowolna liczba potraw.

**Ważne:** Kiedy gracz rozpocznie gotowanie potrawy, nie może tego cofnąć. Jeśli składniki są złe, lub kilku z nich brakuje, gracz nie może tego zmienić.

Jednakże, jeśli gracze rozgrywają **pierwszy scenariusz**, mogą zignorować tę zasadę: jeśli umieszczają na talerzu niewłaściwe składniki, mogą w dowolnym momencie naprawić swój błąd. W tym celu muszą zwrócić niepotrzebne lub niewłaściwe składniki do magazynu a zamiast nich pobrać właściwe składniki i umieścić je na talerzu. Poczynając od **drugiego scenariusza** goście nie będą tak pobłażliwi, dlatego gracze powinni uważać, by nie **popętnić** żadnych **błędów**.

**Przykład:** czas przygotowania pizzy wynosi 2. Ola umieszcza swoją klepsydrę na polu akcji „Gotowanie potrawy” i przesuwa potrawę o 1 rząd w dół na swojej planszy gracza. Teraz musi poczekać aż piasek w klepsydrze się przesyple. Następnie obraca ją i ponownie umieszcza na polu akcji „Gotowanie potrawy”. Dzięki temu przesuwa potrawę o kolejny rząd w dół – potrawa jest teraz gotowa. Ola nie sprawdza w tym momencie, czy popełniła jakiś błąd. Do końca zmiany ukończona potrawa po prostu pozostaje w drugim rzędzie na planszy gracza.



## Kuchenna gorączka!

W ferworze pracy łatwo narobić bałaganu. Jeśli któraś z klepsydr się przewróci, należy po prostu ustawić ją z powrotem na polu akcji. Jeśli składniki spadną z talerza, należy je na niego odłożyć.

## Kierownik zmiany

Gracze powinni wybrać kierownika zmiany, który będzie pilnował upływającego czasu. Jego obowiązkiem będzie informowanie pozostałych, ile czasu pozostało do końca zmiany. Taka informacja może okazać się bardzo przydatna.

## Koniec zmiany

Jeśli limit czasu na dany scenariusz się wyczerpał, gracze mogą zakończyć wszystkie wykonywane akcje. Nie mogą jednak rozpocząć żadnych nowych akcji.

Gracze **sprawdzają** teraz, czy przygotowali wszystkie potrawy zgodnie z zamówieniami. Dla każdej potrawy weryfikują **rozmiar talerza**, **składniki** i **czas przygotowania**. Jeśli potrawa została poprawnie przygotowana, może zostać zaserwowana gościowi, który ją zamówił.

Jeśli każdy z graczy **zaserwował 2 potrawy**, udaje im się ukończyć scenariusz i mogą przejść do kolejnego.

Jeżeli nie wszystkim graczom udało się właściwie przygotować 2 potraw (ze względu na błędy lub przekroczenie limitu czasu), mogą zdecydować się powtórzyć scenariusz lub kontynuować niezależnie od wyniku.

## Do roboty!

Gracze ustalają plan i mogą rozpocząć rozgrywkę uruchamiając minutnik.


Aby ukończyć scenariusz, każdy z graczy musi przygotować i zaserwować potrawy dla **dokładnie 2** znajomych gości.

# Scenariusz 2: Pierwszy tydzień

Pierwszy dzień okazał się dużym sukcesem. Miło spędziliście czas w towarzystwie znajomych i poznaliście swoje miejsce pracy. Jednak jeden z przyjaciół dyskretnie powiedział wam, że jedzenie było nieco mdłe. Kompletnie zaskoczeni uświadamiacie sobie, że zaaferowani zapomnieliście o dodawaniu jakichkolwiek przypraw! Taka sytuacja nie może się powtórzyć. Postanawiacie przeznaczyć część ogródka na szklarnię, aby w przyszłości zawsze mieć pod ręką świeże przyprawy.

Ponieważ pierwszego dnia w restauracji pojawiło się tylko kilku gości, wszystko poszło gładko. Jednak na dłuższą metę to za mało, jeśli wasza restauracja ma odnieść sukces. Każde z was musi dać z siebie wszystko. Dzisiaj wielkie otwarcie, a dzięki ulotkom, które rozprawdziliście po całym mieście, spodziewacie się kompletu gości. Klienci już ustawiają się w kolejce, a wśród nich widzicie również waszych znajomych.

## Przygotowanie gry



W każdym kolejnym scenariuszu opisane zostanie kompletne przygotowanie gry. Dzięki temu gracze nie będą musieli sprawdzać instrukcji z poprzednich scenariuszy. Jeśli jakiś krok przygotowania jest inny niż w poprzednich scenariuszach, oznaczono go . Jeżeli niezbędne są jakiegokolwiek nowe elementy, dany krok oznaczony jest **Nowe**. Nieoznaczone kroki przygotowania są takie same jak w poprzednim scenariuszu.


### 1. Przygotowanie planszy

Należy ułożyć planszę tak, jak przedstawiono to na ilustracji:









### 2. Przygotowanie rozgrywki dla 2 lub 3 graczy

**Rozgrywka dwuosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolami  i . Należy umieścić po jednej karcie rezerwacji na 2 dolnych stolikach na sali.

**Rozgrywka trzyosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolem . Należy umieścić 1 kartę rezerwacji na dolnym stoliku na sali.

### 3. Zaopatrzenie magazynów

W zależności od liczby graczy w każdym z **2 magazynów** należy umieścić następujące składniki:






	   	 
<b>2 graczy</b>	po 4 sztuki	po 6 sztuk
<b>3 graczy</b>	po 5 sztuk	po 7 sztuk
<b>4 graczy</b>	po 6 sztuk	po 8 sztuk


Wszystkie pozostałe składniki należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

**Uwaga:** liczba dostępnych składników jest ograniczona. Przyjmując zamówienie gracz powinien się upewnić, że wszystkie potrzebne składniki są dostępne.

### 4. Przygotowanie worka z przyprawami **Nowe**

W zależności od liczby graczy w worku z przyprawami należy umieścić następujące przyprawy:

	    
<b>2 graczy</b>	po 3 sztuki
<b>3 graczy</b>	po 4 sztuki
<b>4 graczy</b>	po 5 sztuk





Worek z przyprawami należy umieścić obok planszy, w pobliżu szklarni .

Wszystkie pozostałe przyprawy należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

### 5. Wypełnienie szafek talerzami

Każdy z graczy bierze jedną kartę pomocy z opisem rozmiarów talerzy.

W zależności od liczby graczy w szafkach należy umieścić następującą liczbę talerzy:

	   	
<b>2 graczy</b>	po 3 sztuki	2
<b>3 graczy</b>	po 4 sztuki	2
<b>4 graczy</b>	po 5 sztuk	3

Wszystkie pozostałe talerze należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

### 6. Przygotowanie talii gości

Należy przygotować talię gości. W tym celu należy potasować razem wszystkie 8 kart znajomych gości i 22 karty zwykłych gości, a następnie położyć je zakryte obok planszy, w pobliżu recepcji. Należy odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić na wolnych miejscach na sali.

Wymagających gości oraz gości VIP należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywani w tym scenariuszu.

## 7. Przygotowanie plansz graczy i klepsydr



Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza. Następnie bierze **2 klepsydry** w kolorze swojej planszy.

Pozostałe plansze graczy i klepsydry należy odłożyć do pudełka.

## 8. Ustalenie limitu czasu scenariusza



Gracze wspólnie wybierają limit czasu:

Normalny	Familijny
04:00	05:00

## Nowe zasady

**Przypomnienie:** Od tego scenariusza goście nie będą dłużej ignorować błędów w zamówieniach. Gracze nie mogą ich poprawiać. Dlatego powinni zwracać szczególną uwagę na pobierane składniki i przyprawy podczas przygotowywania potraw.

### Nowa akcja: Przyprawy

Rozbudowaliście swoje menu. Wiele nowych przepisów wymaga użycia przypraw.

W grze dostępne są następujące przyprawy:



Sól/Cukier



Zioła



Pieprz/Nasiona



Szafran/Chilli



Curry/Ziarna gorczycy

Aby przygotować potrawę, która wymaga przypraw, poza składnikami gracz będzie musiał zebrać przyprawy w szklarni.

Jeśli gracz umieści swoją klepsydę na polu akcji w szklarni, może **wziąć** dowolną liczbę **przypraw** z białego **worka z przyprawami**. W szklarni znajdują się 2 pola akcji, dlatego nie mogą się w niej znajdować więcej niż 2 klepsydry naraz.

Gracz może pobrać wyłącznie przyprawy potrzebne do przygotowania jego zamówień. Gracze nie mogą pobierać przypraw na poczet przyszłych zamówień. Niedozwolone jest również pobieranie przypraw dla innych graczy.

Pobrane przyprawy należy umieścić na odpowiednich talerzach w górnym rzędzie na planszy gracza. Jeżeli gracz posiada zamówienia od **kilku gości**, może pobrać i umieścić przyprawy **na wszystkich talerzach** swoich zamówień.

Przyprawy można pobierać przed lub po pobraniu składników. W przeciwieństwie do składników, gracze mogą także pobierać przyprawy i dodawać je na talerze po tym, jak rozpoczęli przygotowywanie potraw.

Jednak po umieszczeniu przypraw na talerzu gracze nie mogą przenosić ich na inny talerz ani z powrotem do worka z przyprawami. Przyprawiać należy z rozwagą!

**Uwaga:** gracze mogą w dowolnym momencie zaglądać do worka z przyprawami, aby sprawdzić, jakie przyprawy nadal są dostępne (nawet jeśli nie posiadają klepsydry w szklarni). Po sprawdzeniu zawartości worka można przekazać pozostałym graczom jakie przyprawy znajdują się w środku.

### Nowa zasada: Wielozadaniowość

Dziś spodziewacie się więcej gości niż wczoraj. Nie ma czasu do stracenia!

Każdy z graczy ma teraz do dyspozycji 2 klepsydry. Przed umieszczeniem drugiej klepsydry na polu akcji, gracz musi ukończyć wykonywanie swojej aktualnej akcji. Gracz może umieścić drugą klepsydę na polu akcji, nawet jeżeli w pierwszej klepsydzie piasek wciąż się przesypuje. Dozwolone jest wykorzystanie obu klepsydr do wykonania tej samej akcji, ale każda klepsydra musi znajdować się na osobnym polu akcji.

**Przykład:** Tomek chce dwukrotnie użyć pola „Gotowanie potrawy”. Umieszcza jedną klepsydę na kuchence i przesuwa potrawę na swojej planszy o jeden rząd w dół. Następnie umieszcza drugą klepsydę na innym polu akcji na kuchence i ponownie przesuwa potrawę o 1 rząd w dół.

**Uwaga:** Gracz może kontynuować wykonywanie akcji, nawet jeśli cały piasek w jego klepsydzie się przesywał. Ta zasada jest szczególnie istotna dla akcji **pobierania składników z magazynu** oraz **pobierania przypraw**. Jednakże rozpoczęcie kolejnej akcji poprzez umieszczenie drugiej klepsydry na polu akcji automatycznie kończy poprzednią akcję.

### Nowa zasada: Używanie większych talerzy

Od tego scenariusza gracze mogą serwować potrawy na talerzach o **1 rozmiar większych** niż ten wskazany na karcie. Przyjmując zamówienie gracz może wybrać talerz o 1 rozmiar większy niż ten wskazany na karcie. Ta zasada zapewnia większą elastyczność, ponieważ czasami właściwy rozmiar talerza może nie być dostępny.



Rozmiary talerzy (w rosnącej kolejności):

mały

średni

duży

ogromny

**Uwaga:** gracze mogą korzystać z kart pomocy, aby rozróżnić 4 rozmiary talerzy.

## Koniec zmiany

Po tym, jak limit czasu się wyczerpie, gracze sprawdzają czy potrawy zostały przygotowane zgodnie z zamówieniami. Dla każdej potrawy weryfikują czy rozmiar talerza, składniki i czas przygotowania są właściwe. Jeśli tak, potrawa może zostać zaserwowana. Jeżeli gracz popełnił jakiś błąd, dana potrawa nie może zostać zaserwowana.

## Cel scenariusza

Aby ukończyć scenariusz należy zaserwować gościom potrawy zgodnie z poniższą tabelą. Nie ma znaczenia, ile potraw przygotował każdy gracz, o ile została osiągnięta (lub przekroczona) wymagana liczba potraw.

2 graczy	5 potraw
3 graczy	8 potraw
4 graczy	10 potraw

**Uwaga:** aby zrównoważyć potencjalne błędy, gracze mogą przygotować potrawy dla dodatkowych gości – jeśli tylko wystarczy im czasu.

# Scenariusz 3: Porządki

Pierwsze dni w nowej pracy były udane, ale odcisnęły też swoje piętno. Brudne naczynia piętrzą się w kącie, czekając na umycie. Niestety nie możecie sobie pozwolić na zmywarkę, ale decydujecie się wydać część oszczędności na nowy zlew. Czas zarobić parę groszy. Na szczęście wasza restauracja stała się całkiem popularna, a klienci znów ustawiają się w kolejce.

## Przygotowanie gry

### 1. Przygotowanie planszy

Należy ułożyć planszę tak, jak przedstawiono to na ilustracji:



### 2. Przygotowanie rozgrywki dla 2 lub 3 graczy

**Rozgrywka dwuosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolami ☉ i ☿. Należy umieścić po jednej karcie rezerwacji na 2 dolnych stolikach na sali.

**Rozgrywka trzynosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolem ☿. Należy umieścić 1 kartę rezerwacji na dolnym stoliku na sali.

### 3. Zaopatrzenie magazynów

W zależności od liczby graczy w **każdym z 2 magazynów** należy umieścić następujące składniki:

<b>2 graczy</b>	po 4 sztuki				po 6 sztuk	
<b>3 graczy</b>	po 5 sztuk				po 7 sztuk	
<b>4 graczy</b>	po 6 sztuk				po 8 sztuk	

Wszystkie pozostałe składniki należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

**Uwaga:** liczba dostępnych składników jest ograniczona. Przyjmując zamówienie gracz powinien się upewnić, że wszystkie potrzebne składniki są dostępne.

### 4. Przygotowanie worka z przyprawami

W zależności od liczby graczy w worku z przyprawami należy umieścić następujące przyprawy:

<b>2 graczy</b>	po 3 sztuki				
<b>3 graczy</b>	po 4 sztuki				
<b>4 graczy</b>	po 5 sztuk				

Worek z przyprawami należy umieścić obok planszy, w pobliżu szklarni **VI**.

Wszystkie pozostałe przyprawy należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

### 5. Wypełnienie szafek talerzami

W zależności od liczby graczy w szafkach należy umieścić następującą liczbę talerzy:

<b>2 graczy</b>	po 1 sztuce			
<b>3 graczy</b>	po 1 sztuce			
<b>4 graczy</b>	po 1 sztuce			

### 6. Przygotowanie brudnych talerzy

**Nowe**

W zależności od liczby graczy obok zlewu należy umieścić następujące brudne talerze **VII**:

<b>2 graczy</b>	po 2 sztuki			1
<b>3 graczy</b>	po 3 sztuki			1
<b>4 graczy</b>	po 4 sztuki			2

Wszystkie pozostałe talerze należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.



## 7. Przygotowanie talii gości


Należy przygotować talię gości. W tym celu należy potasować razem wszystkie 8 kart znajomych gości i 22 karty zwykłych gości, a następnie położyć je zakryte obok planszy, w pobliżu recepcji.

Należy odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić na wolnych miejscach na sali.

Wymagających gości oraz gości VIP należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywani w tym scenariuszu.

## 8. Umieszczenie monet w biurze

**Nowe**

Należy umieścić 2 monety w kasie w biurze (pomieszczeniu z automatem do gier) . Z pozostałych monet należy utworzyć pulę obok planszy.

## Nowe zasady

Skoro otwarcie już za wami, musicie zacząć zarabiać pieniądze!

Od teraz każdy gość, któremu zaserwowano właściwą potrawę, na koniec zmiany zapłaci za swój posiłek. Kwota, jaką zapłaci każdy gość, jest wskazana w prawym dolnym rogu jego karty. Wszystkie zarobione pieniądze należy umieszczać w biurze.

### Nowa akcja: Zmywanie naczyń

Od tego scenariusza, na początku rozgrywki część talerzy będzie brudna.

Umieszczając klepsydre na polu akcji przy zlewie, gracz może **umyć do 3 brudnych talerzy** i umieścić je (czyste) w szafce.

### Nowa zasada: Zarobki

Goście, którzy wchodzą do restauracji są usadzeni na sali tak, jak zwykle. Od teraz każdy gość natychmiast zamawia coś do picia. Należy wziąć **1 monetę** za **każdego gościa**, który został usadzony na miejscu i umieścić ją w **biurze**. Na koniec zmiany gracze otrzymają dodatkowe pieniądze (patrz niżej).

### Nowa zasada: Błędy podczas gotowania

Jeśli podczas gotowania potrawy gracz zauważy, że użył niewłaściwych rodzajów lub ilości składników lub przypraw musi zwrócić **wszystkie** składniki i przyprawy do ogólnej **puli** i umieścić talerz w zlewie, brudną stroną do góry. Gość pozostaje na planszy gracza i należy przygotować jego zamówienie od nowa.

## Koniec zmiany

Jak zwykle należy zacząć od sprawdzenia, czy dana potrawa może zostać zaserwowana. Za każdą zaserwowaną potrawę gość płaci liczbę monet wskazaną na jego karcie. Wszystkie zarobione monety gracze umieszczają w biurze.

Jeśli gracz przyjął zamówienie od gościa ale nie był w stanie zaserwować odpowiedniego posiłku, musi zapewnić temu gościowi **1 darmowy napój**. W tym celu zwraca **1 monetę** z biura do **puli**. Za napoje gracz płaci po tym, jak otrzyma pieniądze za jakiegokolwiek zaserwowane potrawy.

**Uwaga:** Goście, którzy nadal czekają na przyjęcie zamówienia nie otrzymują darmowego napoju.

## 9. Przygotowanie plansz graczy i klepsydr

Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza. Następnie bierze **2 klepsydry** w kolorze swojej planszy.

Pozostałe plansze graczy i klepsydry należy odłożyć do pudełka.

## 10. Ustalenie limitu czasu scenariusza

Gracze wspólnie wybierają limit czasu:

Normalny	Familijny
04:00	05:00

## Cel scenariusza

Zarobienie wskazanej liczby monet.

2 graczy	16 monet
3 graczy	25 monet
4 graczy	32 monety

## Tryb wyzwania

Od teraz, jeśli cel scenariusza nie jest dla graczy wystarczającym wyzwaniem, mogą rozegrać go korzystając z trudniejszego (ale wciąż możliwego do zrealizowania) celu. Czy podołają wyzwaniu?

2 graczy	22 monety
3 graczy	34 monety
4 graczy	46 monet

**Uwaga:** Tryb wyzwania przeznaczony jest do rozgrywek z 4-minutowym limitem czasu. Jeżeli rozgrywka z 5-minutowym limitem czasu jest zbyt prosta, przed przejściem do trybu wyzwania gracze powinni najpierw spróbować rozgrywki z limitem 4 minut.



# Scenariusz 4: Godziny szczytu

Na mieście zrobiło się dość głośno o waszej restauracji. Wasza doskonała kuchnia przyciąga nowych klientów, o jeszcze bardziej wysublimowanych wymaganiach. Ciężko sprostać wszystkim ich potrzebom, więc zdecydowaliście podzielić wieczór na dwie zmiany. Jednak nie macie wystarczających zapasów, żeby zaopatrzyć obie zmiany, dlatego zarobione pieniądze postanawiacie przeznaczyć na starą furgonetkę, która pozwoli wam nam bieżąco uzupełniać magazyny.

## Przygotowanie gry

### 1. Przygotowanie planszy

Należy ułożyć planszę tak, jak przedstawiono to na ilustracji:



### 2. Przygotowanie rozgrywki dla 2 lub 3 graczy

**Rozgrywka dwuosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolami i . Należy umieścić po jednej karcie rezerwacji na 2 dolnych stolikach na sali.

**Rozgrywka trzyosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolem . Należy umieścić 1 kartę rezerwacji na dolnym stoliku na sali.

### 3. Zaopatrzenie magazynów

W zależności od liczby graczy w każdym z 2 magazynów należy umieścić następujące składniki:

2 graczy	po 2 sztuki				po 4 sztuki	
3 graczy	po 3 sztuki				po 5 sztuk	
4 graczy	po 4 sztuki				po 6 sztuk	

Pozostałe składniki należy położyć obok planszy tworząc **pulę**.

### 4. Przygotowanie worka z przyprawami

W zależności od liczby graczy w worku z przyprawami należy umieścić następujące przyprawy:

2 graczy	po 1 sztuce				
3 graczy	po 2 sztuki				
4 graczy	po 3 sztuki				

Pozostałe przyprawy należy położyć obok planszy tworząc **pulę**.

### 5. Wypełnienie szafek talerzami

W zależności od liczby graczy w szafkach należy umieścić następującą liczbę talerzy:

2 graczy	po 2 sztuki			1
3 graczy	po 3 sztuki			1
4 graczy	po 4 sztuki			2

### 6. Przygotowanie brudnych talerzy

W zależności od liczby graczy obok zlewu należy umieścić następujące brudne talerze:

2 graczy	po 1 sztuce			
3 graczy	po 1 sztuce			
4 graczy	po 1 sztuce			

Wszystkie pozostałe talerze należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

### 7. Przygotowanie talii gości

*Nowe*

Należy przygotować talię gości. W tym celu należy potasować razem 8 kart znajomych gości, 22 zwykłych gości i 18 wymagających gości, a następnie położyć je zakryte obok planszy, w pobliżu recepcji. Należy odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić na wolnych miejscach na sali. Gości VIP należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywani w tym scenariuszu.

### 8. Umieszczenie monet w biurze

Należy umieścić 2 monety w kasie w biurze (pomieszczeniu z automatem do gier). Z pozostałych monet należy utworzyć pulę obok planszy.

### 9. Przygotowanie plansz graczy i klepsydr

Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza. Następnie bierze 2 klepsydry w kolorze swojej planszy.

Pozostałe plansze graczy i klepsydry należy odłożyć do pudełka.

### 10. Ustalenie limitu czasu scenariusza

Gracze wspólnie wybierają limit czasu:

Normalny	Familijny
04:00	05:00

## Nowe zasady

### Nowa akcja: Zakupy

Składniki z magazynów nie wystarczą na cały dzień.



Od tego momentu gracze muszą zacząć robić **zakupy**.

Jeśli gracz umieści 1 ze swoich klepsydr obok furgonetki **IX** i zapłaci 1 monetę, może uzupełnić składniki **LUB** przyprawy (patrz niżej). Za uzupełnienie zapasów należy zapłacić, zwracając 1 monetę z biura do puli.

**Uwaga:** z **zakupami** nie jest powiązane żadne pole akcji. Dowolna liczba klepsydr może zostać umieszczona obok furgonetki, aby zrobić zakupy. Jeśli gracz chce wykonać tę akcję, po prostu umieszcza klepsydrę w pobliżu furgonetki.

Gracz wybiera, co chce kupić:




#### A) 5 składników

Gracz wybiera i bierze z puli 5 składników **1 rodzaju**, przykładowo 5 ×  lub 5 × .

Zakupione składniki gracz umieszcza w wybranych magazynach. Może umieścić wszystkie 5 składników w jednym magazynie, lub podzielić je pomiędzy magazyny według własnego uznania.

#### B) 3 tanie przyprawy



Gracz bierze z puli **wybraną kombinację 3 tanich przypraw**.

Tanie przyprawy to sól/cukier () , pieprz/nasiona () oraz zioła () .

Wybrane przyprawy należy umieścić w worku z przyprawami.

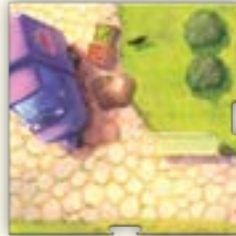
#### C) 2 drogie przyprawy

Gracz bierze z puli **wybraną kombinację 2 drogiej przypraw**.

Drogie przyprawy to curry/gorczyca () i szafran/chilli () .

Wybrane przyprawy należy umieścić w worku z przyprawami.

Jeśli gracz chce kupić więcej składników lub przypraw, musi powtórzyć akcję **zakupów** umieszczając kolejną klepsydrę w pobliżu furgonetki.



### Nowa zasada: Dwie zmiany

Ze względu na coraz większy ruch, każdy wieczór w restauracji został podzielony na dwie zmiany.

Gracze rozgrywają pierwszą zmianę zgodnie z normalnymi zasadami (4 lub 5 minut) i sprawdzają, czy są w stanie zaserwować potrawy po tym, jak zakończy się pierwsza zmiana. Za każdą zaserwowaną potrawę normalnie zdobywają wskazaną liczbę monet. Składniki wykorzystane do przygotowania tych potraw należy odłożyć do **puli**, a talerze obok zlewu, obrócone brudną stroną do góry. Gracze będą musieli je umyć przed ponownym wykorzystaniem.

Goście, których zamówienia zostały przyjęte, ale którym jeszcze **NIE** zaserwowano potraw **NIE** opuszczają restauracji na koniec pierwszej zmiany. Gracze pozostawiają ich przy swoich planszach graczy. Podczas drugiej zmiany gracze będą mieli okazję przygotowania dla nich potraw, jak również obsłużenia pozostałych gości. Nie ma znaczenia, czy gracz jeszcze nie rozpoczął przygotowywania, posiłek jest w trakcie przygotowania, czy też w wyniku błędu musi zostać przygotowany od nowa. Tak jak zwykle, gracz musi zapewnić darmowy napój każdemu gościowi, od którego zamówienie zostało przyjęte, ale nie zaserwowane. W tym celu zwraca 1 monetę z biura do puli. Podczas drugiej zmiany można kontynuować przygotowanie nieukończonych potraw.

Jeżeli gracz zauważy błąd (niewłaściwe składniki, przyprawy, talerz lub czas przygotowania), musi pozbyć się danej potrawy. Składniki należy odłożyć z powrotem do **puli**, a **talerze** obok **zlewu** obrócone **brudną** stroną do góry.

Goście na sali, którzy jeszcze nie złożyli zamówienia **nie** opuszczają restauracji na koniec pierwszej zmiany. Podczas drugiej zmiany gracze mogą przyjąć ich zamówienia. Takim gościom **nie trzeba** podawać darmowego napoju.

W przerwie pomiędzy zmianami gracze powinni przedyskutować strategię. W ten sposób mogą zawnoczu zaplanować, kto może udać się na zakupy, kto musi pobrać składniki z magazynu, a komu przypadnie usadzanie nowych gości.

Scenariusz dobiega końca po rozegraniu drugiej zmiany.

### Nowa zasada: Wymagający goście

Od teraz, w każdym scenariuszu pojawią się bardziej wymagający goście, którzy chcą zjeść w restauracji.

Ich zamówienia z reguły będą wymagały większej ilości składników lub miały dłuższy czas przygotowania.

Tacy goście zapłacą jednak więcej, jeśli otrzymają swoją potrawę.

**Uwaga:** ten rodzaj gości posiada symbol gwiazdki na dole karty. Na razie należy go zignorować.



## Cel scenariusza

Zarobienie wskazanej liczby monet.

	Normalny	Tryb wyzwania
<b>2 graczy</b>	24 monety	32 monety
<b>3 graczy</b>	35 monet	48 monet
<b>4 graczy</b>	48 monet	64 monety

# Scenariusz 5: Zepsute składniki

Wasza restauracja naprawdę nieźle funkcjonuje! Od wielkiego otwarcia minęło już kilka tygodni, a zainteresowanie waszym lokalem nie słabnie. Każdego dnia odwiedza was wielu gości i przez większość czasu macie niemal komplet klientów. Niestety, pojawił się też nowy problem, który musicie szybko rozwiązać. Ze względu na to, że w magazynach trzymacie wszystko razem, sporo pieczywa i makaronu pleśnieje i nadaje się tylko do wyrzucenia. Aby temu zapobiec zdecydujecie się wysprzątać trochę nieużywanej przestrzeni i – choć wiąże się to z obciążeniem waszego budżetu – organizujecie kolejny magazyn.

Z drugiej strony, wasza sytuacja finansowa jest na tyle dobra, że możecie pozwolić sobie na regularne wypłaty. Koniec końców rachunki nie zapłacą się same!

## Przygotowanie gry

### 1. Przygotowanie planszy



Należy ułożyć planszę tak, jak przedstawiono to na ilustracji:



### 2. Przygotowanie rozgrywki dla 2 lub 3 graczy

**Rozgrywka dwuosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolami i . Należy umieścić po jednej karcie rezerwacji na 2 dolnych stolikach na sali.

**Rozgrywka trzyosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolem . Należy umieścić 1 kartę rezerwacji na dolnym stoliku na sali.

### 3. Zaopatrzenie magazynów



W zależności od liczby graczy w każdym z 2 starych magazynów należy umieścić następujące składniki:

<b>2 graczy</b>	po 2 sztuki		po 4 sztuki	
<b>3 graczy</b>	po 3 sztuki		po 5 sztuk	
<b>4 graczy</b>	po 4 sztuki		po 6 sztuk	

W nowym magazynie należy umieścić następujące składniki:

<b>2 graczy</b>	po 3 sztuki	
<b>3 graczy</b>	po 4 sztuki	
<b>4 graczy</b>	po 5 sztuk	

Pozostałe składniki należy położyć obok planszy tworząc **pule**.

### 4. Przygotowanie worka z przyprawami

W zależności od liczby graczy w worku z przyprawami należy umieścić następujące przyprawy:

<b>2 graczy</b>			po 1 sztuce		
<b>3 graczy</b>			po 2 sztuki		
<b>4 graczy</b>			po 3 sztuki		

Pozostałe przyprawy należy położyć obok planszy tworząc **pule**.

### 5. Wypełnienie szafek talerzami

W zależności od liczby graczy w szafkach należy umieścić następującą liczbę talerzy:

<b>2 graczy</b>		po 2 sztuki		1
<b>3 graczy</b>		po 3 sztuki		1
<b>4 graczy</b>		po 4 sztuki		2

### 6. Przygotowanie brudnych talerzy

W zależności od liczby graczy obok zlewu należy umieścić następujące brudne talerze:

<b>2 graczy</b>		po 1 sztuce		
<b>3 graczy</b>		po 1 sztuce		
<b>4 graczy</b>		po 1 sztuce		

Wszystkie pozostałe talerze należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

### 7. Przygotowanie talii gości

Należy przygotować talię gości. W tym celu należy potasować razem wszystkie 8 kart znanych gości, 22 zwykłych gości i 18 wymagających gości, a następnie położyć je zakryte obok planszy, w pobliżu recepcji. Należy odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić na wolnych miejscach na sali.

Gości VIP należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywani w tym scenariuszu.

## 8. Umieszczenie monet w biurze

Należy umieścić 2 monety w kasie w biurze (pomieszczeniu z automatem do gier).

Z pozostałych monet należy utworzyć pulę obok planszy.

## 9. Przygotowanie plansz graczy i klepsydr

Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza. Następnie bierze **2 klepsydry** w kolorze swojej planszy.

Pozostałe plansze graczy i klepsydry należy odłożyć do pudełka.

## 10. Ustalenie limitu czasu scenariusza

Gracze wspólnie wybierają limit czasu:

Normalny	Familijny
04:00	05:00

## Nowe zasady

### Nowa zasada: Trzeci magazyn i podział składników

Macie nadzieję, że podzielenie składników pomiędzy różne magazyny sprawi, że nie będą się psuły.

Od tej pory gracze mają do dyspozycji **trzeci magazyn**, ale mogą w nim przechowywać wyłącznie **pieczywo i makaron**. W **pozostałych 2 magazynach** mogą przechowywać tylko **mięso, warzywa, sałatę i ser**.

Wykonując akcję zakupów gracz musi umieścić składniki w odpowiednim magazynie.

### Nowa zasada: Wypłata

Restauracja sprawnie funkcjonuje, ale musicie opłacić też rachunki za swoje mieszkania.

Od teraz wszyscy gracze otrzymują po **3 monety za każdą swoją klepsydrę** na koniec **każdej** zmiany jako **wypłatę**. Oznacza to, że po otrzymaniu pieniędzy za zrealizowane zamówienia i opłaceniu darmowych napojów na końcu zmiany, dodatkowo muszą zwrócić do puli po 6 monet na gracza. Reprezentują one wypłatę.

Jeśli gracze nie są w stanie w całości pokryć wypłat, przegrywają scenariusz.

## Pamiętajcie!

Niektóre zasady z poprzednich scenariuszy są często pomijane.

### Szybkie przypomnienie:

- gracz otrzymuje 1 monetę za każdego gościa usadzonego na sali.
- goście czekający na sali opuszczają restaurację dopiero na koniec ostatniej zmiany.
- jeśli gracze nie zrealizują zamówienia (czyli nie zaserwują zamówionej potrawy podczas pierwszej zmiany), gość **nie** opuszcza restauracji, tylko czeka na swoją potrawę podczas kolejnej zmiany. Gracze muszą jednak zapłacić za jego darmowy napój (zwrócić 1 monetę z biura do puli).
- goście nie opuszczają restauracji również w przypadku, kiedy gracze popełnią błąd podczas przygotowania zamówienia. Wówczas składniki należy odłożyć z powrotem do puli, a talerze obok zlewu obrócone brudną stroną do góry. Tacy goście również muszą otrzymać darmowy napój (należy zwrócić 1 monetę z biura do puli).
- potrawy można serwować na talerzu w rozmiarze o 1 większym niż ten wskazany na karcie.

## Cel scenariusza

**Normalny cel:** gracze nie mogą **zbankrutować** podczas rozgrywania scenariusza. Po wypłatach na koniec **drugiej zmiany** muszą posiadać **przynajmniej 1 monetę** w biurze.

Tryb wyzwania	
2 graczy	10 monet
3 graczy	14 monet
4 graczy	18 monet



# Scenariusz 6: Prasa

Stolik w waszej restauracji zarezerwował krytyk kulinarny jednej z największych gazet. To świetna okazja, żeby zyskać jeszcze większy rozgłos! Aby zrobić dobre wrażenie, postanawiacie rozbudować bar i znacząco poszerzyć jego ofertę, co pozwoli podnieść poziom obsługi i skrócić czas oczekiwania. Macie nadzieję, że zrobi dobre wrażenie na krytyku!



## Przygotowanie gry


### 1. Przygotowanie planszy

Należy ułożyć planszę tak, jak przedstawiono to na ilustracji:





### 2. Przygotowanie rozgrywki dla 2 lub 3 graczy


**Rozgrywka dwuosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolami  i . Należy umieścić po jednej karcie rezerwacji na 2 dolnych stolikach na sali.

**Rozgrywka trzyosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolem . Należy umieścić 1 kartę rezerwacji na dolnym stoliku na sali.

### 3. Zaopatrzenie magazynów

W zależności od liczby graczy w każdym z 2 starych magazynów należy umieścić następujące składniki:

				
<b>2 graczy</b>	po 2 sztuki	po 4 sztuki		
<b>3 graczy</b>	po 3 sztuki	po 5 sztuk		
<b>4 graczy</b>	po 4 sztuki	po 6 sztuk		






W nowym magazynie  należy umieścić następujące składniki:

		
<b>2 graczy</b>	po 3 sztuki	
<b>3 graczy</b>	po 4 sztuki	
<b>4 graczy</b>	po 5 sztuk	

Pozostałe składniki należy położyć obok planszy tworząc **pulę**.

### 4. Przygotowanie worka z przyprawami





W zależności od liczby graczy w worku z przyprawami należy umieścić następujące przyprawy:

					
<b>2 graczy</b>	po 1 sztuce				
<b>3 graczy</b>	po 2 sztuki				
<b>4 graczy</b>	po 3 sztuki				

Pozostałe przyprawy należy położyć obok planszy tworząc **pulę**.





### 5. Wypełnienie szafek talerzami

W zależności od liczby graczy w szafkach należy umieścić następującą liczbę talerzy:

				
<b>2 graczy</b>	po 2 sztuki			1
<b>3 graczy</b>	po 3 sztuki			1
<b>4 graczy</b>	po 4 sztuki			2

### 6. Przygotowanie brudnych talerzy

W zależności od liczby graczy obok zlewu należy umieścić następujące brudne talerze:

				
<b>2 graczy</b>	po 1 sztuce			
<b>3 graczy</b>	po 1 sztuce			
<b>4 graczy</b>	po 1 sztuce			

Wszystkie pozostałe talerze należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

### 7. Przygotowanie talii gości

Należy przygotować talię gości. W tym celu należy potasować razem 8 znajomych gości, 22 zwykłych gości i 18 wymagających gości, a następnie położyć je zakryte obok planszy, w pobliżu recepcji. Należy odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić na wolnych miejscach na sali. Gości VIP należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywani w tym scenariuszu.

### 8. Umieszczenie monet w biurze

Należy umieścić 2 monety w kasie w biurze (pomieszczeniu z automatem do gier).

Z pozostałych monet należy utworzyć pulę obok planszy.

## 9. Plansza reputacji

*Nowe*

Planszę reputacji należy umieścić obok głównej planszy, stroną A do góry. Gracze będą na niej śledzić aktualną zmianę oraz zaznaczać zdobytą reputację. Znacznik zmiany należy położyć na pierwszej zmianie, a znacznik reputacji na polu 0.



## 10. Przygotowanie plansz graczy i klepsydr

Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza. Następnie bierze 2 klepsydry w kolorze swojej planszy.

Pozostałe plansze graczy i klepsydry należy odłożyć do pudełka.

## 11. Ustalenie limitu czasu scenariusza

Gracze wspólnie wybierają limit czasu:

Normalny	Familijny
04:00	05:00

## Nowe zasady

### Nowa zasada: Reputacja

Od teraz wymagający goście będą pozytywnie oceniać restaurację, jeśli gracze zaserwują im zamówione potrawy.

Zdobytą reputację należy zaznaczać na planszy reputacji. Na końcu każdej zmiany należy **podnieść reputację** restauracji o 1 za każdego wymagającego gościa, który otrzymał potrawę i zapłacił – oznaczono to symbolem gwiazdki w prawym dolnym rogu karty gościa. Aby to zrobić, należy przesunąć znacznik reputacji o 1 pole w prawo.

Na koniec zmiany należy obniżyć **reputację o 1** za każdego wymagającego gościa, którego zamówienie nie zostało zrealizowane. Nie ma znaczenia, czy gracze jeszcze nie rozpoczęli przygotowywania, potrawa jest w trakcie przygotowania, czy też w wyniku błędu musi zostać przygotowana od nowa.

**Uwaga:** wymagający goście, których zamówienia zostały przyjęte, ale którym NIE zaserwowano potraw, obniżają reputację o 1, ale nie opuszczają restauracji. Gracze mogą kontynuować przygotowanie nieukończonych potraw w trakcie drugiej zmiany. Jeśli w trakcie kolejnej zmiany uda się zaserwować potrawę, gracze normalnie otrzymają zapłatę i reputację.

**Ważne:** od teraz wymagający goście **nie** otrzymują żadnych **darmowych napojów** kiedy nie otrzymają potrawy na koniec zmiany.

**Znajomi i zwykli goście w dalszym ciągu** otrzymują darmowy napój (należy zwrócić 1 monetę z biura do puli), ale nie **podnoszą ani nie obniżają reputacji**.

### Nowa akcja: Obsługa

Od teraz gracze mogą serwować posiłki w trakcie zmiany.

Jeśli gracz umieści klepsydre na polu akcji na sali, może zaserwować 1 potrawę zamiast **przyjmować zamówienie**. Należy to oznaczyć poprzez obrócenie **karty gościa**, którego zamówienie jest serwowane. Gracz **natychmiast** otrzymuje **1 monetę** jako napiwek.

**Uwaga: na końcu zmiany** w dalszym ciągu należy sprawdzić, czy zamówienie gościa zostało przygotowane poprawnie. Jeśli tak, gość płaci wskazaną liczbę monet i podnosi reputację o 1 (jeśli oznaczono go gwiazdką).

Jeśli zamówienie nie jest poprawne (składniki, przyprawy, rozmiar talerza lub czas przygotowania jest niewłaściwy), gość się irytuje. Poza normalnymi zasadami czekających gości (patrz wyżej), należy obniżyć reputację o 1. Ta zasada ma zastosowanie do wszystkich rodzajów gości!

**Przykład:** Łukasz przyjął zamówienie od wymagającego gościa i wydaje mu się, że ukończył przygotowanie potrawy. Aby otrzymać dodatkowy napiwek umieszcza klepsydre na polu akcji na sali i wykonuje akcję obsługi. Odwraca kartę gościa, bierze 1 monetę z puli i umieszcza ją w biurze. Na koniec zmiany zauważa, że zapomniał dodać przypraw do potrawy. Ponieważ jest to wymagający gość, reputacja restauracji spada o 2 (1 za błąd na odwróconej karcie gościa i 1 za czekającego wymagającego gościa). Łukasz nie musi serwować temu gościowi darmowego napoju, a podczas następnej zmiany będzie mógł spróbować ponownie przygotować tę potrawę.

### Nowa akcja: Wypraszanie gości

Od teraz gracze mogą zdecydować się nie obsługiwać czekających gości i wyprasać ich z restauracji. Umieszczając klepsydre na polu akcji **w recepcji** gracz może wyprosić 1 lub 2 gości z sali zamiast wykonywać akcję **usadzania gości**. Karty wyproszonych gości należy odłożyć na odkryty stos kart odrzuconych. Następnie należy natychmiast zapętnić wolne miejsca nowymi gośćmi dobranymi z talii gości. Nowi goście widzieli, że poprzedni klienci zostali wyproszeni, dlatego **nie** zamawiają napojów – gracze nie otrzymają od nich po 1 monecie.

Jednak reputacja restauracji nie ucierpi.

## Cel scenariusza

Uzyskanie wskazanej reputacji i zarobienie wskazanej liczby monet. Należy pamiętać o wyptatach na koniec każdej zmiany.

	Normalny	Tryb wyzwania
<b>2 graczy</b>	1 moneta i reputacja 3	12 monet i reputacja 5
<b>3 graczy</b>	1 moneta i reputacja 4	16 monet i reputacja 7
<b>4 graczy</b>	1 moneta i reputacja 5	20 monet i reputacja 9

# Scenariusz 7: Pierwsza gwiazdka

**Krytyk kulinarny w swojej recenzji rozpywał się nad kunsztem waszej kuchni, łączącej tradycję z nowoczesnością. Podkreślił, że potrawy były perfekcyjnie przyrządzone, a obsługa sprawnie wypełniała wszelkie prośby. Wieści rozchodzą się szybko, przyciągając do waszej restauracji prawdziwych VIP-ów.**

**Aby jakoś poradzić sobie z dokumentami, których ilość błyskawicznie was przytłoczyła, decydujecie się na remont prowizorycznego biura i instalację systemu komputerowego.**

**Wasz sukces przekonał was również do poszerzenia oferty o menu lunchowe, serwowane podczas dwóch dodatkowych zmian. Z zaskoczeniem orientujecie się, że niektórzy klienci czekający w kolejce w porze lunchu są skłonni poczekać na posiłek aż do kolacji!**

## Przygotowanie gry

### 1. Przygotowanie planszy



Należy ułożyć planszę tak, jak przedstawiono to na ilustracji:



### 2. Przygotowanie rozgrywki dla 2 lub 3 graczy

**Rozgrywka dwuosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolami i . Należy umieścić po jednej karcie rezerwacji na 2 dolnych stolikach na sali.

**Rozgrywka trzyosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolem . Należy umieścić 1 kartę rezerwacji na dolnym stoliku na sali.

### 3. Zaopatrzenie magazynów

W zależności od liczby graczy w każdym z 2 starych magazynów należy umieścić następujące składniki:

<b>2 graczy</b>	po 2 sztuki		po 4 sztuki	
<b>3 graczy</b>	po 3 sztuki		po 5 sztuk	
<b>4 graczy</b>	po 4 sztuki		po 6 sztuk	

W nowym magazynie należy umieścić następujące składniki:

<b>2 graczy</b>	po 3 sztuki	
<b>3 graczy</b>	po 4 sztuki	
<b>4 graczy</b>	po 5 sztuk	

Pozostałe składniki należy położyć obok planszy tworząc **pulę**.

### 4. Przygotowanie worka z przyprawami

W zależności od liczby graczy w worku z przyprawami należy umieścić następujące przyprawy:

<b>2 graczy</b>			po 1 sztuce		
<b>3 graczy</b>			po 2 sztuki		
<b>4 graczy</b>			po 3 sztuki		

Pozostałe przyprawy należy położyć obok planszy tworząc **pulę**.

### 5. Wypełnienie szafek talerzami

W zależności od liczby graczy w szafkach należy umieścić następującą liczbę talerzy:

<b>2 graczy</b>		po 2 sztuki		1
<b>3 graczy</b>		po 3 sztuki		1
<b>4 graczy</b>		po 4 sztuki		2

### 6. Przygotowanie brudnych talerzy

W zależności od liczby graczy obok zlewu należy umieścić następujące brudne talerze:

<b>2 graczy</b>		po 1 sztuce		
<b>3 graczy</b>		po 1 sztuce		
<b>4 graczy</b>		po 1 sztuce		

Wszystkie pozostałe talerze należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

### 7. Przygotowanie talii gości

**Nowe**

Należy przygotować talię gości. W tym celu należy potasować razem karty 8 znajomych gości, 22 zwykłych gości, 18 wymagających gości i 12 gości VIP, a następnie położyć je zakryte obok planszy, w pobliżu recepcji. Należy odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić na wolnych miejscach na sali.



## 8. Umieszczenie monet w biurze

Należy umieścić 2 monety w kasie w biurze (pomieszczeniu z automatem do gier).  
Z pozostałych monet należy utworzyć pulę obok planszy.

## 9. Plansza reputacji

Planszę reputacji należy umieścić obok głównej planszy, stroną B do góry.  
Znacznik zmiany należy położyć na pierwszej zmianie, a znacznik reputacji na polu O.

## 10. Utworzenie talii nagród

Należy potasować razem 8 kart nagród i umieścić je zakryte na polu w lewym dolnym rogu planszy reputacji.

**Nowe**

# Nowe zasady

### Nowa zasada: Goście VIP

Od teraz w waszej restauracji będą pojawiać się goście VIP. Ich zamówienia zawsze składają się z dwóch części: 1 dania głównego i 1 dodatku. Na koniec zmiany taki gość płaci tylko jeśli **oba** zamówienia zostały poprawnie przygotowane. Dodatkowo, goście VIP podnoszą o 2 reputację restauracji, jeśli ich zamówienie zostanie poprawnie zaserwowane.

Na koniec każdej zmiany należy obniżyć **reputację** o 2 za każdego gościa VIP, którego zamówienie zostało przyjęte, ale nie zostało w pełni zrealizowane. Nie ma znaczenia, czy gracze jeszcze nie rozpoczęli przygotowywania, potrawy są w trakcie przygotowania, czy też w wyniku błędu muszą zostać przygotowane od nowa. Gracze **nie muszą** płacić za darmowy napój.

**Przypomnienie:** Jeśli gracz wcześniej zaserwuje gościom potrawy, podczas przygotowania których popełni błąd (czyli niewłaściwe lub brakujące składniki, zły rozmiar talerza lub błędny czas przygotowania), reputacja spada o 1. W związku z tym, w przypadku gościa VIP reputacja spadnie w sumie o 3.

Zgodnie z normalnymi zasadami, goście VIP pozostają w restauracji jeśli nie otrzymają kompletnego zamówienia na koniec zmiany. Wszystkie inne zasady również mają do nich zastosowanie.

### Nowa zasada: Nagrody

Od teraz gracze będą wykorzystywać stronę B planszy reputacji. Poszczególne pola zostały na niej oznaczone różnymi kolorami. W prawym górnym rogu tych pól znajdują się symbole 2, 3 lub 4 czapek szefa kuchni. Symbolizują one progi otrzymania nagrody w rozgrywkach dla 2, 3 lub 4 graczy. Jeśli znacznik reputacji osiągnie lub przekroczy pole z liczbą czapek szefa kuchni równą liczbie graczy, **na koniec zmiany** gracze otrzymają **nagrodę**. W tym celu dobierają wierzchnią kartę z talii nagród i umieszczają ją odkrytą na pierwszym wolnym polu po prawej.

Nagrody z reguły zapewniają premie na kolejne zmiany, przykładowo dodatkowy czas na rozegranie scenariusza lub zdolność mycia większej liczby talerzy w pojedynczej akcji. Wszelkie zdobyte nagrody działają tylko w aktualnie rozgrywanym scenariuszu. Gracze mogą zdobyć maksymalnie 3 nagrody w danym scenariuszu.

Jeśli w trakcie kolejnych zmian reputacja spadnie poniżej progu, gracze muszą zwrócić ostatnio zdobytą nagrodę. W tym celu po prostu odkładają ją na wierzch talii.

## 11. Przygotowanie plansz graczy i klepsydr

Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza. Następnie bierze 2 **klepsydry** w kolorze swojej planszy.

Pozostałe plansze graczy i klepsydry należy odłożyć do pudełka.

## 12. Ustalenie limitu czasu scenariusza

Gracze wspólnie wybierają limit czasu:

Normalny	Familijny
04:00	05:00

### Nowa zasada: Strajk

Od teraz gracze nie przegrywają scenariusza jeśli na koniec zmiany nie są w stanie pokryć wyplat. W dalszym ciągu muszą jednak starać się to zrobić. **Każda klepsydra**, za którą gracze **nie mogą zapłacić 3 monet** „strajkuje” i jest **niedostępna** podczas kolejnych zmian. Wszystkie takie klepsydry należy umieścić w pobliżu biura.

### Nowa akcja: Spóźniona wypłata

Gracze mogą odzyskać strajkujące klepsydry podczas kolejnych zmian, korzystając z akcji **spóźniona wypłata**. Jeżeli gracz umieści klepsydrę na polu akcji w biurze i zapłaci 3 monety, może zwrócić 1 strajkującą klepsydrę właścicielowi (osobie grającej właściwym kolorem). Od tego momentu można ją normalnie wykorzystywać do wykonywania akcji. Gracz może użyć tej akcji aby odzyskać klepsydrę swoją lub dowolnego innego gracza. Jeśli na koniec scenariusza jakiegokolwiek **klepsydry nadal strajkują, gracze przegrywają scenariusz**.

### Nowa zasada: Cztery zmiany

Od teraz restauracja będzie też otwarta w porze lunchu. Oznacza to, że gracze będą pracować na cztery zmiany.

**Przypomnienie:** goście na sali nie opuszczają restauracji po pierwszej, drugiej ani trzeciej zmianie. Zamówienia muszą zostać zrealizowane. Goście pozostaną w restauracji do momentu otrzymania swoich zamówień.

# Cel scenariusza

Uzyskanie wskazanej reputacji i zarobienie wskazanej liczby monet. Na koniec gry, jeśli jakakolwiek klepsydra będzie strajkować, gracze przegrywają scenariusz.

	Normalny	Tryb wyzwania
2 graczy	6 monet i reputacja 8	20 monet i reputacja 12
3 graczy	10 monet i reputacja 11	30 monet i reputacja 19
4 graczy	14 monet i reputacja 14	40 monet i reputacja 24

# Scenariusz 8: Kłopoty

Minęło kilka miesięcy i wasza restauracja ma już ugruntowaną renomę. Po pierwszych pochlebnych recenzjach, jakie wystawili wam krytycy, każdego dnia niemal wszystkie stoliki są zajęte. Kolejne pochlebne noty zapewniły wam pierwszą gwiazdkę. Nie zapomnieliście jednak o swoich początkach i nadal obsługujecie zwykłych klientów serwując posiłki w przystępnych cenach – ale w dalszym ciągu mających w sobie „to coś”.

Ta sielanka mogłaby trwać wiecznie, gdyby nie wydarzenia ubiegłej nocy. Szalejąca w okolicy burza uszkodziła jedną z waszych kuchenek, a w zamieszaniu zaginął klucz do jednego z magazynów.

Na szczęście w internecie szybko znajdujecie serwisanta sprzętu AGD i ślusarza, a przy okazji postaraliście się o zamówienie kilku dodatkowych talerzy i zatrudnienie pomocy kuchennej.

## Przygotowanie gry

### 1. Przygotowanie planszy

Należy ułożyć planszę tak, jak przedstawiono to na ilustracji:



### 2. Przygotowanie rozgrywki dla 2 lub 3 graczy

**Rozgrywka dwuosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolami i . Należy umieścić po jednej karcie rezerwacji na 2 dolnych stolikach na sali.

**Rozgrywka trzyosobowa:** należy umieścić znaczniki niedostępności na wszystkich polach akcji oznaczonych symbolem . Należy umieścić 1 kartę rezerwacji na dolnym stoliku na sali.

### 3. Zaopatrzenie magazynów

W większym ze starych magazynów (obok szafki z czystymi talerzami) należy umieścić następujące składniki:

<b>2 graczy</b>	po 2 sztuki	po 4 sztuki
<b>3 graczy</b>	po 3 sztuki	po 5 sztuk
<b>4 graczy</b>	po 4 sztuki	po 6 sztuk

W mniejszym ze starych magazynów (obok biura) należy umieścić następujące składniki:

<b>2 graczy</b>	po 2 sztuki	po 4 sztuki
<b>3 graczy</b>	po 2 sztuki	po 4 sztuki
<b>4 graczy</b>	po 2 sztuki	po 4 sztuki

Na obu polach akcji w mniejszym magazynie należy umieścić znaczniki zamknięcia . To pomieszczenie jest zamknięte dla graczy dopóki ponownie go nie otworzą (patrz niżej).

W nowym magazynie należy umieścić następujące składniki:

<b>2 graczy</b>	po 6 sztuk
<b>3 graczy</b>	po 5 sztuk
<b>4 graczy</b>	po 6 sztuk

Pozostałe składniki należy położyć obok planszy tworząc pulę.

### 4. Przygotowanie worka z przyprawami

W zależności od liczby graczy w worku z przyprawami należy umieścić następujące przyprawy:

<b>2 graczy</b>	po 1 sztuce
<b>3 graczy</b>	po 2 sztuki
<b>4 graczy</b>	po 3 sztuki

Pozostałe przyprawy należy położyć obok planszy tworząc pulę.





### 5. Wypełnienie szafek talerzami

W zależności od liczby graczy w szafkach należy umieścić następującą liczbę talerzy:

<b>2 graczy</b>	po 2 sztuki	1
<b>3 graczy</b>	po 3 sztuki	1
<b>4 graczy</b>	po 4 sztuki	2

## 6. Przygotowanie brudnych talerzy


W zależności od liczby graczy obok zlewu należy umieścić następujące brudne talerze:

				
<b>2 graczy</b>	po 1 sztuce			
<b>3 graczy</b>	po 1 sztuce			
<b>4 graczy</b>	po 1 sztuce			

## 7. Przygotowanie talii gości

Należy przygotować talię gości. W tym celu należy potasować razem karty 8 znajomych gości, 22 zwykłych gości, 18 wymagających gości i 12 gości VIP, a następnie położyć je zakryte obok planszy, w pobliżu recepcji. Należy odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić na wolnych miejscach na sali.

## 8. Umieszczenie monet w biurze

Należy umieścić 2 monety w kasie w biurze (pomieszczeniu z automatem do gier) .

Z pozostałych monet należy utworzyć pulę obok planszy.

## 9. Plansza reputacji

Planszę reputacji należy umieścić obok głównej planszy, stroną B do góry.

Znacznik zmiany należy położyć na pierwszej zmianie, a znacznik reputacji na polu 0.

## 10. Utworzenie talii nagród

Należy potasować razem 8 kart nagród i umieścić je zakryte na polu w lewym dolnym rogu planszy reputacji.

## 11. Przygotowanie plansz graczy i klepsydr **Nowe**

Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza. Następnie bierze 2 klepsydry w kolorze swojej planszy.

W kuchni należy ustawić 1 białą klepsydrę. Drugą białą klepsydrę należy umieścić obok biura (patrz niżej).

Pozostałe plansze graczy i klepsydry należy odłożyć do pudełka.

## 12. Przygotowanie talii biura i dodanie talerzy **Nowe**

Należy potasować 4 karty biura i umieścić je zakryte w pobliżu biura. Następnie gracze odkrywają 2 wierzchnie karty i umieszczają je obok talii. Obok biura należy umieścić po 1 talerzu każdego rodzaju tak, aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.

Wszystkie pozostałe talerze należy odłożyć na bok. Nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.

## 13. Uszkodzona kuchenka **Nowe**

Na dowolnym polu akcji na kuchence należy umieścić znacznik awarii.

## 14. Ustalenie limitu czasu scenariusza

Gracze wspólnie wybierają limit czasu:

<b>Normalny</b>	<b>Familijny</b>
<b>04:00</b>	<b>05:00</b>

# Nowe zasady

## Nowa zasada: Pomoc kuchenna

Od teraz możecie korzystać z pomocy kuchennej (biała klepsydra). Każdy gracz, może jej używać do wykonywania akcji, w taki sam sposób jak kolorową klepsydrę. Przed rozgrywką możecie wybrać 1 gracza, który będzie używał pomocy, zdecydować, że będziecie korzystać z niej po kolei lub ustalić, że dowolny gracz może jej użyć, jeśli jest dostępna.

Pomoc kuchenna również dostaje wypłatę. Na koniec zmiany należy zwrócić 3 monety z biura do puli. Jeśli gracze tego nie zrobią, pomoc kuchenna strajkuje.

## Nowa akcja: Biuro

W biurze dostępne są 4 nowe akcje: **wezwanie ślusarza**, **wezwanie serwisanta**, **zatrudnienie pomocy kuchennej** oraz **zakup talerzy**. Każda z tych czterech akcji jest reprezentowana przez odpowiednią kartę. Tylko 2 z nich są w danym momencie dostępne w biurze.

Gracz może skorzystać z 1 odkrytej karty w biurze umieszczając klepsydrę na polu akcji w biurze i płacąc wskazaną na karcie liczbę monet. Następnie rozpatruje efekt karty, odrzuca ją i odkrywa nową kartę z talii biura.

– Jeśli gracz **wzywa ślusarza**, usuwa 2 znaczniki zamknięcia z magazynu. Od tego momentu każdy z graczy może z niego korzystać.

– Jeśli gracz **wzywa serwisanta**, usuwa znacznik awarii z kuchenki.

Od tego momentu każdy z graczy może korzystać z tego pola akcji.

– Jeśli gracz **kupuje nowe talerze**, natychmiast umieszcza je w szafkach obrócone czystą stroną do góry.

– Jeśli gracz **zatrudnia pomoc kuchenną**, bierze drugą białą klepsydrę. Gracze mogą używać jej w taki sam sposób jak pierwszej. Przypomnienie: każdy pomocnik kuchenny otrzymuje wypłatę na końcu każdej zmiany.

## Cel scenariusza

Uzyskanie wskazanej reputacji i zarobienie wskazanej liczby monet. Jeśli na koniec scenariusza jakiegokolwiek klepsydry nadal strajkują, gracze przegrywają scenariusz.

	<b>Normalny</b>	<b>Tryb wyzwania</b>
<b>2 graczy</b>	8 monet i reputacja 8	14 monet i reputacja 15
<b>3 graczy</b>	12 monet i reputacja 11	22 monety i reputacja 21
<b>4 graczy</b>	16 monet i reputacja 14	28 monet i reputacja 28

# Gratulacje – teraz jesteście Mistrzami Kuchni!

Udało wam się ukończyć wszystkie scenariusze – ale czy podolacie również wszystkim wyzwaniom?

Tak czy inaczej, wasza przygoda z *Kuchenną Gorączką* jeszcze się nie skończyła. Jako Mistrzowie Kuchni możecie zmierzyć się teraz z bardziej wymagającymi zadaniami i nieprzewidywalnymi wydarzeniami.

## Zadania

Zadania oferują Mistrzom Kuchni nowe wyzwania. Zadania rozgrywane są według wszystkich zasad zaprezentowanych w 8 scenariuszach. Limit czasu zawsze wynosi 4 minuty na zmianę.

Jeśli wyraźnie nie zaznaczono inaczej, należy przygotować grę zgodnie z opisem dla scenariusza 8.

Każde zadanie jest reprezentowane przez kartę, na której znajdują się określone cele. Należy umieścić ją obok planszy reputacji. Dzięki temu gracze będą mogli w dowolnym momencie sprawdzić cel zadania.

Gracze mogą wybrać zadanie, które chcą rozegrać lub je wylosować.

### Zadanie 1: Każdemu po równo

Cel: Każdy gracz musi zaserwować potrawę przynajmniej 2 gościom podczas **każdej** z 4 zmian. Goście muszą otrzymać potrawy w trakcie zmiany (akcja: **obsługa**). Jeśli graczom nie uda się tego osiągnąć w przynajmniej 1 zmianie, przegrywają to zadanie.

### Zadanie 2: Strajk pracowniczy

Każdy gracz rozpoczyna pierwszą zmianę posiadając tylko 1 klepsydrę (druga klepsydra „strajkuje”). Gracze mogą odzyskać swoje drugie klepsydry według normalnych zasad (akcja: **spóźniona wypłata**). Przypomnienie: spóźniona wypłata pozwala odzyskać tylko jedną klepsydrę. Aby odzyskać wszystkie klepsydry, gracze będą musieli wykonać ją kilkukrotnie.

Cel: do końca czwartej zmiany gracze muszą zaserwować gościom wskazaną poniżej liczbę poprawnie przygotowanych potraw. Nie ma znaczenia, ile potraw przygotował każdy gracz, o ile została osiągnięta (lub przekroczona) wymagana liczba potraw.

2 graczy	14 gościom
3 graczy	21 gościom
4 graczy	28 gościom

### Zadanie 3: Kuchenne akrobacje

Cel: do końca czwartej zmiany każdy gracz musi zaserwować poprawnie przygotowane potrawy wskazanej liczbie gości:

4 zwykłym i/lub znajomym gościom
3 wymagającym gościom
2 gościom VIP

### Zadanie 4: Puste magazyny

Gracze rozpoczynają rozgrywkę nie posiadając żadnych składników w magazynach ani przypraw w worku.

Gracze nie mogą **weszać ślusarza** co oznacza, że mogą korzystać tylko z 2 magazynów. Podczas przygotowania kartę ślusarza należy wyciągnąć z talii biura.

Cel: zarobienie wskazanej liczby monet:

2 graczy	12 monet
3 graczy	18 monet
4 graczy	24 monety

### Zadanie 5: Specjalne wyzwanie

Cel: uzyskanie wskazanej reputacji i zarobienie wskazanej liczby monet.

2 graczy	16 monet i reputacja 14
3 graczy	24 monety i reputacja 21
4 graczy	32 monety i reputacja 28

## Wydarzenia

Wydarzenia dodatkowo podnoszą trudność rozgrywki. Gracze mogą używać wydarzeń rozgrywając scenariusz 8 lub dowolne zadanie.

Podczas przygotowania wszystkie karty wydarzeń należy potasować i umieścić zakryte obok planszy.

Na początku **każdej** zmiany należy odkryć i rozpatrzeć wierzchnią kartę z talii wydarzeń. Jej zasady obowiązują podczas danej zmiany. Kartę wydarzenia należy umieścić obok planszy reputacji jako przypomnienie. Następnie gracze mogą rozpocząć rozgrywkę uruchamiając minutnik.

Wszystkie wydarzenia mają negatywny charakter i znacząco utrudniają rozgrywkę. Przed graczami staną dodatkowe wyzwania wymagające nowych pomysłów i strategii. Powodzenia!

## Opracowanie

**Autorzy:** David Turczy i Vangelis Bagiartakis

**Pegasus:**

**Ilustracje:** Bartłomiej Kordowski i Natalia Kordowska • **Projekt graficzny:** Jens Wiese

**Realizacja:** Sebastian Hein

**Galakta:**

**Tłumaczenie:** Mateusz Szupik

**Przygotowanie wersji polskiej:** Krzysztof Bernacki, Łukasz Chetmecki, Aleksandra Miszta

© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de, na licencji Artipia Games. © 2017 Artipia Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Drukowanie lub publikowanie instrukcji, elementów lub ilustracji bez stosownego pozwolenia jest zabronione.



GALAKTA  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
tel. 12 656 34 89

