



## MEGTERÍTÉS

1) Illesszék össze az étterem két felét az asztalon.

2) Keverjék meg az állatos kártyákat, és a paklit lefordítva tegyék az asztalra. (Hagyjatok helyet a dobópaklinak is.)

3) Keverjék meg a menü kártyákat, és a paklit képpel felfelé tegyék az asztalra. (Hagyjatok helyet a dobópaklinak is.)

4) Keverjék meg külön-külön a hozzávalókat (hús- és zöldségfélét), és a két tornyot képpel lefordítva tegyék az asztalra.

5) A 10 db csengőt tegyék a pálya mellé az asztalra.

6) Helyezzék 10 db felhőt az ábra szerint a gombákra.

7) A maradék két felhőt helyezték az étterem hírnevét jelző csillagokra.

8) Az állatos kártyákból csapjatok fel egy korai vendéget a középső asztalra.

9) Osszatok minden játékosnak annyi állatos kártyát képpel felfelé, amennyi az játékosok számának megfelelő.



Játékosok száma	1 fő	2 fő	3 fő	4 fő	5 fő
Kezdő kártyaszám	9	7	6	6	6
Min. kártyaszám	7	5	4	3	3
Max. hozzávalók száma	8	6	5	5	5

## ALKOTÓK

A játékot tervezte: **Ősz Olivér**  
Illusztrálta: **Toroczky Balázs**

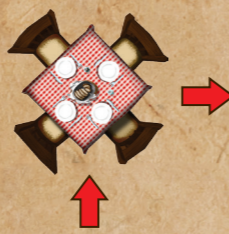
Kiadó: **COGITATE GAMES KFT.**  
Székhely: 6 Ménes str H-5008 Szolnok  
Tel: +36-30-2-444-111  
E-mail: hello@cogitategames.com  
Web: www.cogitategames.hu

Nyomdai kivitelezés: **Creative Print Kft.**  
1044 Budapest, Váci út 40.  
Web: www.creativeprint.hu  
Tel: +36-70-388-0543  
E-mail: info@creativeprint.hu

A kiadó külön köszönetet mond a játék elkészítéséhez nyújtott hősies segítségért (abc sorrendben): Adonics Anikó, Éles András, Horváth Sára, Karcagi Enikő, Karcagi Pálné, Kiss Tamás, Lukáts Mónika, Molnár Mihály, Orosz Ákos, Puskás Tamás, Stefanovszky Roland, Sólya Bence, Szabó Dániel, Tari Milán  
A Forestaurant társasjáték 1. kiadása 600 példányban készült. A játék csak magánjellegű szórakozásra használható. A játék elemeinek vagy egészének másolása kizárólag a Cogitate Games Kft. írásbeli engedélyével lehetséges.  
Copyright © 2016 Cogitate Games Kft.  
Minden jog fenntartva, minden kiadásra.

## SZABÁLY ÁTTEKINTŐ

### ÜRES ASZTAL



ESEMÉNY: A vendégek távoznak.  
Ha nincs felhő → a vendég elégedett.  
Ha 1 felhő van → felhő kerül egy csillagra, de még elégedett a vendég.  
Ha 2 felhő van → egyik felhő visszakerül a gombákra, a másik felhő egy csillagra, és az állatos kártya eldobásra kerül.



### VENDÉG ESZIK

ESEMÉNY vagy AKCIÓ: A vendégek helyet foglalnak. Az állatok akkor ültethetők egy asztalhoz, ha van elegendő szék.  
Ha a szomszédos asztalnál ragadozó vagy préda ül → 1 felhő kerül arra a kártyára.

### VENDÉGNÉL CSENGŐ



AKCIÓ: A játékos megfőzi, amit a vendég rendelt. A főzésben több játékos is segíthet. A menü kártyát le kell fordítani, és le kell venni a csengőt a vendégről.

ESEMÉNY: Nem kapták meg az ételt, a vendégek mérgesek, 1 felhő kerül a kártyára.

### ASZTALNÁL VENDÉG



ESEMÉNY: A játékos a kártyára helyez 1 csengőt.

ESEMÉNY: Nem vették fel a rendelésüket, a vendégek mérgesek lesznek, és 1 felhő kerül a kártyára.

AKCIÓ: A játékos felveszi a rendelést, addig húz étlapot, míg megfelelőt nem talál, majd ráhelyezi a vendég lapjára.



### VENDÉGNÉL ÉTLAP

### A JÁTÉKOS KÖRE

1. A soron következő játékos húz egy lapot az állatos kártya pakliból.
2. A kártya száma szerinti 3 asztalnál végrehajtja a megfelelő eseményeket.
3. Akciók végrehajtása, amíg a játékos kártyái elérik a minimális darabszámot.
4. A játékos eldobja a többlet hozzávalókat, amiket nem tárolhat (Megterítés).
5. Végül annyi lapot húz, amennyi a legnagyobb látható szám a gombákon.

### VENDÉGEK LEÜLTETÉSE

### HOZZÁVALÓK BESZERZÉSE

RENDELÉSFELVÉTEL FŐZÉS A VENDÉGEKNEK

Ragadozó-préda találkozásánál esetén +1 felhő. Azonos fajok találkozásánál pedig -1 felhő.



## JÁTÉKTESZTELŐK

Köszönet a játék tesztelőinek (abc sorrendben): Adonics Anikó, Bánkuti Ivett, Bozsóki Márk, Danku Réka, Éles András, Góger Bence, Gyürefi András, Horváth László, Horváth Sára, Karcagi Enikő, Karcagi Pálné, Karcagi Péter, Kiss Tamás, Körmendi Gábor, Lukáts Mónika, Mészáros András, Molnár Mihály, Németh Attila, Novák Ádám, Orosz Ákos, Persics Anna, Scheffer Amadé, Stanka Kálmán, Stefanovszky Roland, Sólya Bence, Szabó Dániel, Toroczky Balázs, Wolf Ildikó



**Forestaurant, az állati étterem!** Ahol az erdő lakói jól lakomázhatnak. Neked és a csapatodnak az a feladatotok, hogy együttműködve, erdőszerzte híressé tegyétek az éttermet.

Az érkező állatok sokan vannak és éhesek. Figyelnetek kell arra, hogy milyen állatokat ültettek egymás mellé, és milyen gyorsan szolgáljátok fel az ételt. A személyzet csekély, és megfeszített munkával törekszik arra, hogy a vendégek elégedetten távozzanak.

A Forestaurant egy kooperatív társasjáték, ahol kártyáitok segítségével tudjátok az állatokat rendelésvételre, beszerzésre és főzésre utasítani. Dolgozzatok össze és találjátok ki a legjobb munkamegosztást, mert a vendégek egyre türelmetlenebbek! Ne feledjétek, az étterem hírneve a tét!

## A JÁTÉK ELEMEI



2 db étterem tábla



30 db menü kártya



96 db állatos kártya



12 db felhő



40 db hozzávaló



10 db csengő





# FORESTAURANT

avagy mi kell egy állati jó étteremhez

Indul a főszezon az étteremben! Sietni kell, hogy a szezon vége előtt minél több vendég távozzon elégedetten. Vigyázat, fogjatok össze, mert a felháborodott állatok idő előtt tönkretelhetik az étterem hírnevét!

## A JÁTÉK MENETE

A játék előkészítése a Megterítés oldalon található. A játékot az kezd, aki utoljára etetett állatot. A játékosok egymás után következnek az óra járása szerint. A soron következő játékos először húz egy lapot, amit meg is tart. A kártya értéke azt mutatja meg, hogy az étterem melyik sorában történnek események.

### 1 ESEMÉNYEK

A játékos a kijelölt sorban lévő három asztal mind-egyikén (tetszés szerinti sorrendben), kötelezően végrehajtja az alábbi események közül a megfelelőt:

Ha üres az asztal – a vendégek leülnek

A játékosnak kötelező saját kártyáiból vendéget ültetni az üres asztalokhoz. Ültetésnél figyelni kell, hogy a kártyán jelzett állatok száma (azaz a kártya értéke) nem lehet nagyobb, mint az asztal körüli székek száma.

Több asztal esetén tetszőleges sorrendben ültethetők le a vendégek. A játékos megmaradó kártyáinak száma nem lehet kevesebb, mint a minimum kártyaszám (lásd Megterítés). Ha egy asztalhoz egyik állatos kártya sem fér el vagy a játékosnak nincs elég kártyája, akkor nem ültet le vendégeket. Vigyázat, nem mindegy, hogy melyik állat szomszédságába ki ül (lásd Szabad ültetés).

Ha az asztalnál állatok ülnek – választanak az étlapról

Az asztalnál ülő állatok eldöntötték, mit szeretnének enni, hívják a pincért. A játékos egy csengőt tesz az állatos kártyára.

Ha az asztalnál állatok ülnek csengővel – várják, hogy felvegyék a rendelésüket

Mivel korábban még nem vették fel a rendelésüket, a vendégek kezdenek mérgesek lenni. A játékos egy felhőt vesz el a gombákról, és az állatos kártyára helyezi (lásd Gombák). Ha ez már a harmadik felhő lenne a kártyán, akkor nem a kártyára, hanem a hírnevet jelző csillagok egyike kerül, és rontja az étterem hírért (lásd Hírnév).

Ha az asztalnál állatok ülnek felfordított étlappal – várják az ételt

A vendég még nem kapta meg az ételét, ezért mérges lesz. A játékos 1 felhőt vesz el a gombákról, és az állatos kártyára helyezi (lásd Gombák). Ha ez már a harmadik felhő lenne a kártyán, akkor nem a kártyára, hanem a hírnevet jelző csillagok egyike kerül, és rontja az étterem hírért (lásd Hírnév).

Ha az asztalnál állatok ülnek lefordított étlappal – befejezik az evést

A vendégek épp most fejezték be az evést, és távozni készülnek. A menü kártyát helyezték lefordítva a dobópaklira. A vendégek elégedettségétől függ, hogy milyen visszajelzést adnak majd az étteremről a Forestsquare-en.

Ha nincs felhő az állatos kártyán, a vendégek növelik az étterem jó hírért (lásd Hírnév). A játékosok félig a pálya széle alá csúsztatják a lapot, hogy a kártya értéke kilátszódjon. Ők az elégedett vendégek. Ha 1 felhő van a kártyán, akkor a vendég csak részben elégedett, és a felhővel letakarnak egy csillagot (lásd Hírnév). A játékosok ezt a kártyát is a pálya széle alá csúsztatják. Ha 2 felhő van a kártyán, a lap eldobásra kerül. Az egyik felhővel letakarnak egy csillagot, a másik visszakerül a gombákra (lásd Gombák).

Miután mindhárom asztalnál megtörténtek az események, a játékos akciói következnek.

### ★ Hírnév

Az étterem hírnevét a pálya sarkán lévő öt csillag jelöli. A játék folyamán a csillagok száma a felhőktől csökkenhet, de a csillagok vissza is szerezhetők. A játék során folyamatosan figyelni kell minden fajból, hogy eddig hány vendég távozott elégedetten (kártyák értékeinek összege). Ha a vendég távozásakor, abból a fajból, az összeg eléri az 5, 10, 15, stb. értéket, a játékosok 5-önként egy felhőt visszatesznek a csillagokról a gombákra.

*Példa: 3 medve már korábban elégedetten távozott. A játékos körében egyszerre távozik további 2 medve és még 5 medve. Ezzel megvan összértékben az 5 és a 10 is, így visszatehetnek 2 felhőt a csillagokról a gombákra.*

Ha egy vendég részben elégedetten távozik (a felhő a csillagra kerülne), de a fajból összejön a következő 5, akkor ez a két hatás kioltja egymást, a lapról a felhő egyből a gombára kerül.

## Gombák

A gombákról a felhőket sorban kell levenni, a sárgától a pirosokig haladva. Visszarakás esetén pedig épp ellenkezőleg, fordított sorrendben kell elhelyezni a felhőket.

A gombákon látható számok azt mutatják meg, hogy a játékos hány lapot húzhat majd a köre végén, az akciói után. Ezt a legnagyobb fedetlen szám mondja meg.

### 2 A JÁTÉKOS AKCIÓI

A játékos addig hajt végre akciókat, amíg a minimális kártyaszám marad a kezében (sem több, sem kevesebb). Ez a játékosok számától függ (lásd Megterítés). Ha az események után a játékos kártyái elérték a minimumot, akkor nem marad kártyája akciókat végrehajtani. A tőle balra ülő játékos következik. Az aktuális játékos 4-féle akció közül választhat: szabad ültetés, beszerzés, rendelésvétel, és főzés.

A játékos az akciókat tetszőleges sorrendben végezheti az étterem bármely asztalánál. Egy akció többször is végrehajtható. Minden akcióhoz egy állatos kártyát kell felhasználni.

Szabad ültetés bármelyik üres asztalhoz

A játékos dönthet úgy, hogy az egyik nála lévő állatos kártyát lerakja egy asztalra, azaz leülteti az állatot. Az asztalnál legalább annyi székek kell lennie, amennyi az állatos kártya értéke.

A frissen leült vendég szomszédjaira 1 felhő kerül, ha vele ragadozó-préda viszonyban vannak. Az azonos fajú szomszédokról pedig vissza kell venni 1 felhőt a gombákra (lásd Ragadozó-préda viszony). Az átlósan elhelyezkedő asztalok nem számítanak szomszédosnak.

Rendelésvétel bármely vendégnél, amelyiknél csengő van

Rendelést attól a vendégtől lehet felvenni, amelyiken csengő van. Ehhez a játékos eldob egy állatos kártyát és addig húz a menü kártyákból, amíg olyan nem jön, amin szerepel az adott állatfaj. A kiválasztott menü kártyát képpel felfelé az állatos kártyára kell tenni. A nem megfelelő menü kártyákat a játékos lefordítva a dobópaklira helyezi. Ha elfogy a menü kártyák húzópaklija, a játékosok a dobópaklit újrakeverik. Rendelésvételnél a kártya értéke nem számít, azonban ha a vendég és a pincér (az eldobott lap) ragadozó-préda viszonyban vannak, akkor a vendégre 1 felhő kerül, ha pedig azonos fajúak, a vendégről 1 felhő visszakerül a gombákra (lásd Ragadozó-préda viszony).

Hozzávalók beszerzése főzéshez

A játékos eldob egy állatos kártyát, és annyi hozzávalót húz, amilyen érték a kártyán szerepel. Kék vagy zöld kártya esetén a zöldségféléből, piros vagy sárga kártya esetén a húsféléből húz. Ha elfogy az egyik torony a hozzávalókból, az eldobottakat újra kell keverni. A játékos átmenetileg bármennyi hozzávalót tárolhat maga előtt a saját körében. A hozzávalókra vonatkozó maximum csak a kör végén kerül érvényesítésre (lásd Megterítés).

Főzés bármely vendégnek, amelyiknél felfordított étlap van

**Főzés egyedül:** a játékos csak olyan ételt tud egyedül megfőzni, amihez mindkét szükséges hozzávalója megvan. Ehhez eldobja a két hozzávalót, valamint egy állatos kártyát, melynek értéke legalább akkora, mint a vendég kártyáján látható érték. Ha a vendég és a szakács (az eldobott lap) ragadozó-préda viszonyban vannak, akkor a vendégre 1 felhő kerül. Ha a vendég és a szakács azonos fajúak, a vendégről 1 felhő visszakerül a gombákra (lásd Ragadozó-préda viszony).

Amennyiben a játékos nem tud, vagy nem akar egy lap eldobásával főzni, lehetősége van több kártyát is felhasználni. A kártyák összértékének el kell érnie a vendég kártyán látható értéket. A játékos megmaradó kártyáinak száma soha nem mehet a minimális kártyaszám alá (lásd Megterítés). Ebben az esetben minden résztvevő kártyára külön-külön figyelembe kell venni a Ragadozó-préda viszonyt.

**Főzés együtt:** ha a játékos nem tud, vagy nem akar egyedül főzni, lehetősége van segítséget kérni játékosársaitól. A főzést kezdeményező játékosnak mindenképpen el kell dobnia legalább egy lapot. A játékosárs adhat hozzávalót vagy szakácsot. Ha hozzávalót ad, akkor legalább annyi lapot is kell adnia, amennyi hozzávalóval segít. A segítő játékosárs megmaradó kártyáinak száma sem mehet a megadott, minimális kártyaszám alá (lásd Megterítés).

A játékosok a hozzávalókat nem egymásnak adják, hanem együtt eldobják. A főzéshez az eldobott lapok összértékének el kell érnie a vendég kártyán látható értéket. Minden résztvevő kártyára külön-külön figyelembe kell venni a Ragadozó-préda viszonyt.

A főzés utolsó mozzanataként a játékos a vendégen lévő menü kártyát lefordítja, és a csengőt visszateszi a pálya mellé.

Ragadozó-préda viszony

Az étterem üzemeltetése során fontos tudnivaló, hogy a ragadozók és prédáik nehezen férnek meg egymás mellett. Egyes állatok találkozása esetén vizsgálni kell a ragadozó-préda viszonyt.

Az állatok között megkülönböztetünk kisállatot (zöld kártya), nagyvadat (kék kártya), kis ragadozót (sárga kártya) és nagy ragadozót (piros kártya). A ragadozók és prédák közötti viszonyt a következő ábra szemlélteti. A kis ragadozók prédái a kisállatok, a nagy ragadozóké pedig a kisállatok és nagyvadak egyaránt:



*Például, ha egy nyúl mellé egy farkas ül, a nyuszi maga alá bogyózik... vagy ha egy borz főz egy rókanak, abból sem sok jó sül ki.*

A találkozások alkalmával az étteremben ülő vendégek nyugalma felborul vagy visszaáll. Ha egy vendég ragadozójával vagy prédájával kerül kapcsolatba (az a másik állat felveszi a rendelését, főz neki, vagy mellé ül), a vendégre felhő kerül a gombákról. Ha egy vendég saját fajtársával kerül hasonlóan kapcsolatba, a vendégről egy felhő visszakerül a gombákra (ha van rajta).

Amennyiben főzés során több állatos kártyát is felhasználnak a játékosok, úgy minden kártya kapcsolatát külön meg kell nézni a vendéggel. A hatások összeadódnak illetve kioltják egymást, és a kapott eredményt kell végrehajtani.

### 3 JÁTÉKOS KÖRÉNEK ZÁRÁSA

Miután a játékos befejezte akcióit, eldobja azokat a hozzávalóit, amiket nem tud eltárolni. A megtartható hozzávalók mennyisége a játékosok számától függ (lásd Megterítés). A megmaradt hozzávalók között tetszőleges arányban lehetnek zöldség- és húsfélék. Végül a játékos annyi állatos kártyát húz, amekkora a legnagyobb látszó érték a gombákon. Ezután a tőle balra ülő játékos köre következik.

## A JÁTÉK VÉGE

Vereség

Az étterem több módon is elbukhat, és a játék azonnal véget ér az alábbi esetekben.

Az étteremben **kitör a káosz**, ha valahova felhőt kellene tenniük a játékosoknak, de nem maradt több a gombákon.  
Az étterem **csődbe megy**, ha még egy csillagot le kellene fedni a hírnevéből, de már mind az 5 le van fedve.  
Az is a játék elvesztéséhez vezet, ha a játékosok **kifutnak az időből**. Ha elfogy az állatos pakli, a dobópaklit meg kell keverni, majd 20 lapból egy új húzópaklit készíteni (a többi kártya már nem játszik). Amint az új húzópakli is elfogy, és további lapot kellene húzni, az étterem elbukott.

Győzelem

A játékosok azonnal nyernek az alábbi esetekben.

Mind a 8 fajból, legalább 5 főnyi elégedett vendég távozott. Ez nem 5 darab kártyát jelent, hanem a kártyákon lévő értékek összegét.  
A győzelem másik módja, ha mind a 12 felhő a gombákra kerül a játék során.

## JÁTÉKVARIÁCIÓK

Ha túl könnyűnek vagy túl nehéznek bizonyul az étterem felfuttatása, néhány kezdeti és győzelmi feltétel megváltoztatásával, hangolni lehet a játék nehézségi szintjén.

Könnyebb játékmenet

A kezdésnél csak egy csillagra kerül felhő, a többi 11 pedig a gombákra. 5 játékos esetén ajánlott is használni ezt a könnyítést.

A játékosok megegyezhetnek, hogy állatfajonként egyel kevesebb (azaz 4 főnyi) elégedett vendég kiszolgálása is elegendő a győzelemhez. További segítség, ha a játékosok nem tesznek felhőt azokra a vendégekre, akik már esznek (4 és 5 fős játéknál javasolt).

Nehezebb játékmenet

Ha a kezdésnél három csillag van letakarva felhőkkel, a játékosoknak igencsak fel kell gyűrniük az ingujjukat, ha győzni szeretnének. Egy másik nehezítés, ha állatfajonként 6 főnyi elégedett vendéget szeretnének kivinni a játékosok. Természetesen a nehezítések és könnyítések bármilyen kombinációban kipróbálhatóak.

Jó szórakozást kíván a játékhöz a Cogitate Games Csapata!

Ha van egy új játékvariációra ötletetek, küldd el nekünk a [hello@cogitategames.com](mailto:hello@cogitategames.com) e-mail címre.

