



FORESTAURANT

Csemete-csemege játékmód

Ez a játékmód egy egyszerűsített változata a játéknak. Kezdő játékosok számára ajánlott először ezt megismerni, mert ezután könnyebb lesz megtanulni az normál játékszabályt.

MEGTERÍTÉS

Kövessétek az eredeti szabályfüzet Megterítésre vonatkozó utasításait a következő különbségekkel:

- Az 5) lépést hagyjátok ki, a csengőkre nem lesz szükség ebben a játékmódban.
- A 6) lépésben csak 8 felhőt tegyetek a gombasávra.
- A 7) lépés után megmaradt 2 felhőt tegytek vissza a dobozba.
- A 8) lépésben mindhárom 6 fős asztalhoz csapjatok fel egy-egy korai vendéget.
- A 9) lépésben minden játékosnak 5 állatos kártyát osszatok a játékoszámtól függetlenül.
- Végül minden játékos húzzon fel 5 hozzávalót a kapott kártyáik alapján: mindenki húzzon annyi húsfélét, ahány piros/sárga kártyája van, és annyi zöldségfélét, ahány kék/zöld kártyája van. Ha valaki több egyforma hozzávalót húzott, azokból csak egyet tartson meg, a többit el kell dobnia.

A Megterítés után a játékot az kezdi, aki a legjobban tudja utánozni egy erdei állat hangját.

A JÁTÉKOSOK CÉLJA



A játékosok mindannyian megnyerik a játékot, ha 15 vendégcsoport jóllakottan távozik az étteremből. Azonban vigyázni kell, mert ha a következő 4 eset bármelyike bekövetkezik, az azonnali vereséget jelent:

- Felhőt kellene tenni egy vendég kártyájára, de nem maradt több a gombákon
- Le kellene fedni még egy hírnevet jelző csillagot, de már mind az 5 le van fedve
- Egy vendég kártyán összegyűlik 5 vagy több felhő
- Elfogy az állatos kártyák húzópaklija és onnan újabb lapot kellene húzni

JÁTÉKMENET

A játékosok egymás után kerülnek sorra az óra járása szerint. A játékos köre 3 egymást követő lépésből áll:

1. Húz egy állatos kártyát, amit meg is tart, és kártyán lévő szám alapján végrehajtja az eseményeket.
2. Kártyákat kijátszva akciókat hajt végre.
3. Annyi állatos kártyát húz, hogy újra 5 db legyen nála.





ESEMÉNYEK



Az étterem asztalsorai meg vannak számozva 1-től 6-ig, ahogy az állatos kártyák is. A játékos köre elején felhúzott kártya így kijelöl 3 asztalt egy sorban. Ezeken fognak események történni a következő sorrendben (az azonos típusú asztalok sorrendje tetszőleges):

- **Üres asztalok:** A játékosnak új vendégeket kell ide ültetnie. Ehhez az állatos kártyái közül kell egyet az asztalra tennie. A kártyán lévő szám a vendégek számát jelzi, ami nem lehet több, mint ahány szék van az asztal körül. Mindig a lehető legnagyobb csoportot kell leültetni, ami még elfér. Ha több ilyen van, azok közül szabadon választhat a játékos.
- **Asztalok lefordított étlap kártyával:** Az itt étkező vendégek végeztek, és távoznak. Ha vannak felhők a vendégeken, azokat tegyék egy-egy hírnevet jelző csillagra. Ha nincsenek felhők a vendégen, tegyék vissza egy felhőt egy csillagról a gombasávrá (érdemes ezekkel a vendégekkel kezdeni). Végül dobjátok el az étlap kártyát és az állatos kártyát adjátok hozzá a jóllakott vendégekhez, amiket tartsatok a többi paklitól külön. Ha ez volt a 15. jóllakott vendég kártya, azonnal megnyertétek a játékot.
- **Asztalok várakozó vendégekkel:** Ha még nincs lefordított étlap kártya a vendégeken, akkor még éhesek, és egyre türelmetlenebbek. Tegyék egy felhőt a gombasávról a vendégre.

AKCIÓK

A játékos háromféle akcióból választhat, melyeket tetszőleges sorrendben és akár többször is végrehajthat a körében. Mindhárom akcióhoz egy vagy több kártyát kell kijátszania, de csak addig játszhat ki, míg 3 kártyája nem marad. Többet nem játszhat ki, kevesebbet igen, de általában nem érdemes. Az eseményeknél leültetett vendégek tehát csökkentik a játékos lehetőségeit.

A lehetséges akciók a következők:

- **Rendelésfelvétel:** A játékos kiválaszt egy vendég kártyát, amin még nincs étlap kártya. Az akcióhoz eldobja egy állatos kártyáját, majd az étlap pakliban megkeresi a legfelső olyan kártyát, amin szerepel a kiválasztott vendég képe (az e fölötti kártyákat eldobja). Az étlap kártyát képpel felfelé a vendég kártyájára helyezi. Ha az eldobott állatos kártya a vendéggel azonos színű, akkor a vendégről visszatehet egy felhőt a gombasávrá.
- **Főzés:** A játékos kiválaszt egy vendég kártyát, amin már van étlap kártya. Az étlap kártya megmutatja, hogy melyik 2 hozzávalóra van szükség az étel elkészítéséhez. A játékos eldobja ezt a két hozzávalót, és egy vagy több állatos kártyát. Az eldobott állatos kártyákon lévő számok összege legalább akkora kell legyen, mint a vendég kártyán lévő szám. Ahány a vendéggel azonos színű kártya lett eldobva, annyi felhőt levehet a játékos a vendégről. Végül fordítsátok le a vendégen lévő étlap kártyát.
- **Beszerezés:** A játékos eldob egy állatos kártyát, majd annyi hozzávalót húz, amilyen szám ezen a kártyán látható. Ha piros vagy sárga kártyát dobott el, akkor a húsfélékből húzhat, ha kéket vagy zöldet, akkor pedig a zöldségfélékből. Ha kevesebb hozzávaló van a toronyban, az eldobott hozzávalókból képezzetek új tornyot a húzáshoz, ha így sincs elég, akkor nem kap többet a játékos. A játékos köre végén minden hozzávalóból csak egyet tarthat meg, és összesen 8 db-ot, a felesleget el kell dobni.

Jó szórakozást kíván a játékhoz a Cogitate Games Csapata!

