

8+

3-5

40'

Bistro Pot POURRI

Gdzie
kucharek
sześć, tam nie
ma co jeść!

Zabawna gra kulinarna Autorzy: Ananda Stimm & Florian Mayerhofer

Kucharze uważajcie! Znany smakosz Gustaw Germ zamierza odwiedzić bistro „Pot Pourri”. Starajcie się przygotować jak najlepsze potrawy, by zdobyć dla waszego lokalu cenne gwiazdki. Dzięki nim wasz lokal może zyskać międzynarodową sławę.

Do przygotowania dań macie jednak tylko trzy garnki, którymi musicie się dzielić z innymi kucharzami. I jest

jeszcze ta irytująca pokrywka, stojąca na przeszkodzie właśnie wtedy, gdy jesteście o krok od stworzenia wymarzonego dania. Komu mimo tych wszystkich przeszkód uda się ugotować potrawy najbliższe podanym w książkach kucharskich przepisom, zdobędzie dla lokalu najwięcej gwiazdek i zostanie uhonorowany przez samego Gustawa Germa.

Zawartość pudełka:

90 kart składników:

po 9x ryb & owoców morza, mięsa, ziemniaków, sera, mąki, marchwi, papryki, ryżu, pomidorów, cebuli



55 kart przepisów:

po 11 w pięciu różnych kolorach dla pięciu różnych kuchni:

żółty = śródziemnomorska; niebieski = amerykańska & meksykańska; szary = francuska; zielony = słowiańska; czerwony = azjatycka



1 pokrywka



3 garnki



1 plansza

z torem punktacji, tabelą punktacji i menu



5 płytek menu



5 książek kucharskich



5 pionków w kształcie gwiazdek



1 karta Menu

z dodatkowymi informacjami o pokazanych na kartach daniach i ich składnikach

1 instrukcja



31

Cel gry:

Celem gry jest zebranie jak największej liczby gwiazdek. Gwiazdki zdobywa się za dopasowanie stworzonych potraw do podanych na kartach przepisów.

Przygotowanie gry:

-  Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnijcie z arkuszy tekturowe elementy.
-  Umieściecie **planszę** na środku stołu. Obok niej połóżcie **3 garnki** i przykryjcie dowolny garnek **pokrywką**.
-  Wymieszaście **5 kafelków menu** obrazkami do dołu i umieściecie je w dowolnej kolejności **obrazkami do góry** na pięciu polach menu na planszy.
-  Każdy gracz bierze jedną książkę **kucharską** oraz **pionek** w tym samym kolorze. Pionek ustawia na tacy kucharza na dole planszy.
-  Potasujcie karty składników i rozdajcie każdemu graczowi po **2 karty składników**. Umieściecie kolejne **4 karty składników obrazkami do góry** jedną obok drugiej poniżej garnków. Tworzą one **bufet**, z którego wszyscy gracze mogą brać karty. Pozostałe karty będą stanowiły talie, którą połóżcie obok bufetu, obrazkami do dołu.
-  Potasujcie karty przepisów i rozdajcie wszystkim po **3 przepisy**. Każdy gracz wybiera dwa z trzech przepisów i umieszcza po jednym z obu stron wewnątrz ustawionej pionowo książki kucharskiej. Trzecią kartę przepisów należy odrzucić **obrazkiem do góry** na stos przepisów odrzuconych. Pozostałe karty przepisów połóżcie obrazkami do dołu w formie talii.



Przygotowanie gry dla 3 osób

Przebieg gry:

W dowolny sposób wybierzcie gracza rozpoczynającego. Następnie rozgrywka przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gdy nadejdzie twoja kolej, wykonaj **JEDNĄ** z następujących **trzech** czynności:

- A) Pozyskiwanie składników
- B) Gotowanie i przekładanie pokrywki
- C) Wymiana przepisów

A) Pozyskiwanie składników

Weź **2 nowe karty składników**. Możesz zdecydować, czy bierzesz składniki z bufetu, czy z talii. Możesz również połączyć te dwie opcje. Ale dopiero pod koniec tury uzupełniasz do 4 kart składniki w bufecie, układając karty z talii.



Uwaga: Nie ma limitu kart! Możesz mieć w ręku tyle kart składników, ile chcesz. Jeśli talia składników skończy się w trakcie gry, tasujesz wcześniej zagrane karty składników i tworzysz z nich nową talię.

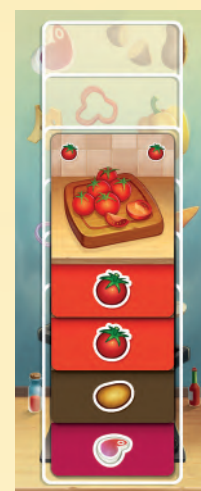
Nie jesteś zadowolony ze składników oferowanych w bufecie?

Opcjonalnie możesz odnowić bufet **na początku ruchu**. Aby to zrobić, wybierz dowolną kartę składników z ręki i umieść ją na stosie kart zużytych wraz z 4 kartami z bufetu. Następnie odkryj 4 nowe karty składników z talii i wykonaj swój ruch. Uwaga: Możesz użyć tej opcji tylko **raz** w swojej kolejce!

B) Gotowanie i przekładanie pokrywki

Umieść **do 2 kart składników** z ręki: **obie w jednym lub po jednej w dwóch odkrytych garnkach**. Połóż karty na płytce garnka tak, aby zachodziły na siebie i widoczna była tylko dolna część karty z odpowiednim składnikiem. Każdy garnek może pomieścić maksymalnie 6 składników. Gdy tyle jest, garnek jest pełny i można go podać na stół (patrz *Pełny garnek*)!

Garnek przykryty pokrywką nie jest dostępny podczas tej akcji! Nie można dokładać do niego żadnych składników!



Ważne:

Po zakończeniu gotowania musisz przełożyć pokrywkę i przykryć inny garnek, o ile żaden z garnków nie jest pełny i podawany na stół.

C) Wymiana przepisów

Weź **2 nowe karty przepisów** z talii i spośród posiadanych 4 kart odrzuć dwie tak, by na koniec kolejki mieć w swojej książce kucharskiej 2 karty przepisów. Odrzućane karty odłóż na stos przepisów odrzuconych.

Do gry przystępuje następny gracz.



PEŁNY GARNEK!

Stopniowo garnki wypełniają się składnikami. Jeśli po akcji gotowania w garnku znajduje się 6 składników, jest on pełny i trafia na stół! **W takiej sytuacji pokrywka garnka nie jest przekładana!**

Podczas podawania na stół należy wykonać następujące czynności w podanej kolejności:



1. Zrealizuj przepis i przesun pionek
2. Kto z nami gotuje?
3. Zamień płytki menu (w razie potrzeby!)
4. Opróżnij garnek i uzupełnij karty przepisów

1. Zrealizuj przepis i przesun pionek:

Jeśli jesteś osobą, która właśnie włożyła szósty składnik do garnka, musisz zrealizować przepis. Natychmiast **przesun swój pionek o 1 pole do przodu** na torze punktacji.

Przesun swój pionek o 1 pole do przodu.

Wybierz przepis z książki kucharskiej i porównaj składniki z tymi w pełnym garnku.

W zależności od tego, ile jest łącznie pasujących składników, przesuwasz do przodu pionek na torze punktacji o następującą liczbę pól:



Liczba pasujących składników	Liczba pól
6	9
5	7
4	5
3	3
2	1



Możesz zappełnić garnek tylko wtedy, gdy masz w swojej książce kucharskiej przepis, zawierający co najmniej dwa składniki pasujące do tego garnka.

2. Kto z nami gotuje?

Także wszyscy inni gracze mają możliwość zrealizowania swoich przepisów przez porównanie ich z zawartością zapełnionego garnka i przesunięcia swoich pionków zgodnie z tabelą. Każdy gracz, który zrealizował przepis, kładzie go na stole przed sobą.

Uwaga: Tabelę punktacji można również znaleźć na planszy!

Uwaga:

-  Zapełniony garnek można wykorzystać do realizacji tylko jednego przepisu.
-  Przepis możesz zrealizować tylko wtedy, gdy są w nim co najmniej dwa składniki znajdujące się w garnku.
-  Zrealizowany przepis będzie miał znaczenie przy końcowej punktacji.

3. Zamień kafelki menu (w razie potrzeby!):

Na torze punktacji są trzy pola oznaczone gwiazdką (o numerach: 8, 17 i 26).

Jeśli twój pionek jako ostatni wejdzie na takie pole lub przez nie przejdzie, możesz zmienić kolejność płytek menu na tablicy menu. Aby to zrobić, wybierz dowolne dwie płytki menu i zamień je miejscami. Położenie płytek menu ma znaczenie podczas końcowej punktacji (patrz *Koniec gry i punktacja końcowa*).

Florian zrealizował przepis z 4 pasującymi składnikami. Przesuwa swój niebieski pionek o 5 pól do przodu. Ponieważ jest ostatnim graczem, którego pionek przechodzi przez pole 17, może zamienić miejscami dwie dowolne płytki menu.



Jeśli zapełniłeś dwa garnki w swojej turze, kroki od 1 do 3 są wykonywane jeden po drugim dla obu garnków. Możesz wybrać, w jakiej kolejności będziesz rozpatrywał oba garnki. Dopiero po zakończeniu wszystkich czynności dla obu garnków możesz przejść do kroku 4.



4. Opróżnij garnek i uzupełnij przepisy:

Opróżnij każdy pełny garnek, umieszczając wszystkie sześć kart składników na stosie składników odrzuconych. Wszyscy gracze, którzy mają w swoich **książkach kucharskich** mniej niż 2 przepisy, uzupełniają je do dwóch, dobierając karty z talii kart przepisów.

Koniec gry i punktacja końcowa:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zrealizuje szósty przepis.

Dokończcie rozliczanie pełnych garnków. Teraz następuje **punktacja końcowa**:

Posortuj zrealizowane karty przepisów kolorami. Pomnóż liczbę kart w danym kolorze przez liczbę gwiazdek, znajdujących się na planszy przy płytce, odpowiadającej temu kolorowi i przesun swój pionek do przodu o obliczoną liczbę pól. Zwycięzcą zostaje gracz, którego pionek jest najdalej na torze punktacji.

Przykład: Na koniec gry Florian ma 2 przepisy z kuchni słowiańskiej, 2 z amerykańsko-meksykańskiej i 1 z francuskiej. Przesuwa swój znacznik o 10 (2x3, 2x1 i 1x2) pól do przodu.



W przypadku remisu wszystkie osoby o równej liczbie punktów sprawdzają, ile mają zrealizowanych przepisów w swoim kolorze. Za każdą taką kartę przesuwają swój pionek o jedno pole do przodu. Zwycięzcą zostaje gracz, którego pionek jest teraz najdalej na torze punktacji. Jeżeli nadal jest remis, gra ma więcej zwycięzców.

Wariant gry dla profesjonalnych szefów kuchni:

Grasz w sposób opisany powyżej, ale z następującą zmianą: Nie odsłaniaj płytek menu na początku gry, ale **trzymaj je obrazkami do dołu** na planszy menu. **Za każdym razem, gdy** czyjś pionek wejdzie na pole 8, 17 lub 26 albo przejdzie przez takie pole, gracz ten może obejrzeć dwie płytki menu (nie pokazując ich innym) i albo zamienić je miejscami albo zostawić na dotychczasowych miejscach. Uwaga: Przestrzegaj kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, jeśli kilka osób jednocześnie „gotuje”! Na zakończenie gry płytki menu zostają odkryte i użyte do punktowania w sposób opisany wcześniej.

Z przyczyn technicznych nie było niestety możliwe umieszczenie na kartach wszystkich składników potraw. Dlatego do gry dodana została karta Menu, zawierająca dodatkowe informacje o występujących w grze potrawach.

Jeśli masz jakieś pytania lub sugestie dotyczące gry Bistro „Pot Pourri”, skontaktuj się z:
Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna
www.piatnik.pl



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.

Polub nas:  facebook.com/PiatnikPolska

