

Zu viele Köche

Příliš mnoho kuchařů

Kulinářská karetní štychová hra pro 2 - 5 kuchařů od 8 let, autor Reiner Knizia



Úvod



Při hledání nových stálých zákazníků pro svou restauraci podnikají někteří kuchařští mistři soutěž ve vaření. Je to ovšem zvláštní výzva: ačkoli kuchaři chtějí servírovat různé pokrmy, vaří všichni společně v jednom jediném hrnci - a to ve stejnou chvíli!

Hráči se stávají těmito kuchaři. Celkem se hraje 5 kol, každé kolo představuje jeden den. Pro každý den si každý hráč volí jiné menu, se kterým se snaží získat co nejvíce stálých zákazníků.



Ma Obsah



52 karet přísad
(14x zelenina, 14x slepice,
14x ryba, 10x feferonka)

25 karet menu
(vždy po 5 - zeleninová, slepičí a rybí
polévka, chili, rychlé občerstvení)



43 karet stálých zákazníků
(10x 1 zákazník, 10x 3 zákazníci,
23x 5 zákazníků)



☆ Příprava hry ☆

Každý hráč dostane **5 různých karet menu** a položí si je lícem dolů před sebe. Mimoto každý hráč dostane **5 stálých zákazníků**.

Kdo naposledy připravoval polévku, bude určen jako rozdávací hráč pro první den. V následujících dnech bude dalším rozdávacím vždy levý soused. Rozdávací zamíchá všechny přísady a následně rozdává každému hráči **13 karet přísad**. (Při hře 5 hráčů dostanou oba hráči nalevo od rozdávacího po 11 kartách, všichni ostatní hráči 10.) Všichni hráči si vezmou své přísady do ruky, nejlepší rozřídění je podle barev. Nyní si každý hráč skrytě vybere **jednu svou kartu menu**. Tato karta určuje, které menu hráč svým zákazníkům v tento den nabídne. Jakmile se každý rozhodl, odhalí všichni **současně** své zvolené menu. Potom začíná vaření na první den.

☆ Průběh hry ☆

Hráč nalevo od rozdávacího otevře hru tím, že vybere **právě jednu přísadu** ze své ruky a položí ji **do hrnce** (doprostřed stolu). K tomu ještě ohlásí její **hodnotu**. Nyní v pořadí podle hodinových ručiček pokládá každý hráč vždy **právě jednu další přísadu** do hrnce a ohlásí celkový součet všech v hrnci ležících přísad. *Tento součet udává, jak je hrnec plný.*

Všechny přísady v hrnci by měly být pro všechny hráče rozpoznatelné.

Zahraje-li někdo kartu "**převařit**" (šipka dovnitř), bude pro všechny dosavadní přísady stanoven **celkový součet 0**. Následně hráči pokládají další přísady avšak ohlašují pouze součet nových přísad.

Pozor: Bude-li do hrnce položena jako **první karta "10"**, pak má **hodnotu 0!**



Při **výběru přísady** musí hráči dodržovat následující pravidla:

Pokud je první přísada v hrnci **zelenina**, musí být každá další přísada rovněž **zelenina**.
Do zeleninové polévky patří někdy i zelenina. Nemá-li hráč **žádnou** zeleninu v ruce, může vyložit **libovolnou** přísadu.

- Stejně pravidlo platí pro **slepici a rybu**.

Jakmile je v hrnci **feferonka**, tak výše uvedené pravidlo již neplatí. Od této chvíle smí každý hráč vykládat **libovolnou** přísadu, bez dalšího omezení.

Jakmile se v hrnci někdy nachází feferonka, je příchut' ta tam, tudíž je nyní lhostejné, co se dovnitř přidá.

Jakmile některý hráč zvýší **součet** položených přísad na hodnotu **10 či více**, bude se obsah hrnce **servírovat**. Tento hráč dá všechny přísady z hrnce na hromádku a položí si je lícem dolů před sebe. Poté tentýž hráč položí novou přísadu ze své ruky doprostřed, ohlásí její hodnotu a začne tímto plnit **nový hrnec**.

Kdo hrnec doplní, musí jej servírovat bez ohledu na to, zda se jeho obsah hodí k jeho dennímu menu nebo ne. Tento hráč také musí založit nový hrnec.




Příklad: Jiří začíná plnit hrnec rybou - 3 a říká "tři". Daniel pokračuje rybou - 1 a oznamuje "čtyři". Michal ve své ruce rybu nemá. Rozhodne se pro feferonku - 5 a ohlašuje nový součet "devět". Díky feferonce nejsou hráči od této chvíle již více vázáni na pravidlo, že musí do hrnce pokládat rybu. Lumír si zvolil jako menu dne Slepíčí polévku. Mohl by nyní hrnec doplnit a servírovat, ale protože v hrnci žádné kuře není, tak nechce. Pokládá kartu slepice "převarit" a ohlašuje "nula". Nyní je opět na řadě Jiří a hraje zeleninu - 4, "čtyři". Daniel pokládá rybu - 3 a říká "sedm". Michal nyní hraje feferonku - 4 a přivádí součet na "jedenáct". Vezme si všech 7 zahraničných karet přísad a položí si je lícem dolů před sebe. Poté zakládá kartou ze své ruky nový hrnec.

★ Bodování ★


Když některý hráč vyloží svou **poslední přísadu** z ruky, ohlásí "**Poslední karta**". Jakmile je na řadě s vyložením přísady hráč, který již **žádnou přísadu** v ruce nemá, **končí** tento den.

Pozor: Při vyložení poslední přísady ještě den neskončí!


Všichni hráči položí své ještě zbývající přísady v ruce doprostřed (do hrnce). Tyto přísady nedostane nikdo, nebudou hodnoceny. Nakonec každý hráč vyhodnotí **všechny** karty, které v průběhu tohoto dne posbíral před sebe lícem dolů, podle svého **menu dne**:

 **Rychlé občerstvení:** Hráč získá **pět stálých zákazníků**. Navíc **ztratí** jednoho stálého zákazníka **za každou kartu**, kterou posbíral.


Kdo oznámil Rychlé občerstvení, ten nechce svým hostům servírovat žádnou polévku.


 **Chili:** Hráč získává jednoho stálého zákazníka za každou **kartu feferonky**. A **ztrácí** jednoho stálého zákazníka za každou kartu s **hodnotou 0**.

0 představuje kostku vývaru, jejíž silná příchut' je pro ostré Chili nevhodná.

 **Zeleninová polévka:** Hráč získává jednoho stálého zákazníka za každou **kartu zeleniny**. A **ztrácí** jednoho stálého zákazníka za každou **kartu feferonky**.

Feferonka zničí každou příchut'.

 **Slepíčí polévka:** Hráč získává jednoho stálého zákazníka za každou **kartu slepice**. A **ztrácí** jednoho stálého zákazníka za každou **kartu feferonky**.

 **Rybí polévka:** Hráč získává jednoho stálého zákazníka za každou **kartu ryby**. A **ztrácí** jednoho stálého zákazníka za každou **kartu feferonky**.

Každý hráč si vezme (případně odevzdá) odpovídající **karty stálých zákazníků**. Měl-li by hráč ztratit více stálých zákazníků, než právě má, nemůže se dostat do mínusu, zůstává tedy na nule.

Nyní všichni hráči odloží své **menu dne** na **odkládací balíček**. Další rozdávající zamíchá všechny **karty přísad** a začíná nový den. Tímto způsobem musí hráči postupně zvolit každou kartu menu jedenkrát. V posledním pátém dni již tedy hráči nemají možnost volby.
Pestrost dělá mistra.

Kdo má na konci posledního dne **nejvíce stálých zákazníků**, vítězí ve hře.

★ Varianta ★

Hra bude **taktičtější** s následující změnou: Hráči si své karty menu **nevybírají současně**, ale **postupně**. Začíná hráč nalevo od rozdávajícího. Ten zvolí své menu a ihned jej ukáže. Poté ostatní hráči po směru hodinových ručiček volí své menu a rovněž jej ihned ukážou. Rozdávající volí své menu jako poslední, **nesmí ale zvolit stejné menu** jako hráč po jeho levici (výjimkou je poslední kolo, kdy nemá jinou možnost).

★ Tiráž ★

Autor: Reiner Knizia, www.knizia.de

Překlad: Cauly

Ilustrátor: Alexandre Roche, www.alexandre-roche.com

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

Realizace: Thygra Spiele-Agentur, www.thygra.de

Nakladatelství a autor děkují všem testerům, kteří se podíleli na vývoji hry, zejména Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin a Chris Lawson.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Straße 2, 61169 Friedberg

Všechna práva vyhrazena.

www.pegasus.de



Pegasus spiele