

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 7. forduló végén ér véget (ekkor ürül ki az ételkártyapakli). Adjátok össze a következő forrásokból származó pontjaitokat: 1. Ételkártyák, 2. Karakterkártyák, 3. Legmagasabb ételkupac.

1 Ételkártyák

Adjátok össze az ételkártyákon lévő pontokat. Győzdjétek meg arról, hogy az ételkártyákon ábrázolt ételjelölők valóban a tányérotokon vannak.

2 Karakterkártyák

Válasszátok ki a játék elején kapott 2 karakterkártyátok közül az egyiket, és számoljátok ki a pontotokat a kiválasztott kártya alapján (lásd a menükártyát).

3 Legmagasabb ételkupac

A legmagasabb ételkupaccal rendelkező játékos(ok) 5 pontot kap(nak). Mércének használjátok a doboz oldalát.

Példa
A húsimádónak a következő ételkártyái, karakterkártyája és ételkupaca van:

23 + 8 + 0 = 31 ÖSSZPONTSZÁM

2. legmagasabb = 0

Húsimádo

5 tányér

42 ételjelölő

5 menükártya

42 ételkártya

15 karakterkártya

A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. Egyenlőség esetén az érintettek közül a magasabb ételkupaccal rendelkező játékos a győztes.

KAJAKÓMA JÁTÉKMÓD (5 év fölött ajánlott)

Előkészületek

Készítsétek elő a játékot az alapszabályok alapján a következő kivételekkel: ne távolítsatok el egy ételkártyát sem, és ne használjátok a karakterkártyákat.

A játék menete

Játsszatok az alapszabályok alapján a következő kivételekkel:

- Az utolsó játékos is csak 1 ételkártyát vehet el a svédasztalról.
- A játék akkor ér véget, amikor valamelyikőtök 1-nél több ételjelölőt ejt az asztalra. Az a játékos veszít, az összes többi pedig győz.
- Azon ritka esetben, ha mindegyik ételjelölőt felhelyeztétök a tányérotokra, mindenki győz.

EGYFŐS / KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD

Előkészületek

Döntsétek el, hogy pirítós, húsleves vagy Hammhalom nehézségi szinten játszatok. Mindegyik szintet tovább nehezíthetitek, ha a 3 másodperces szabály nélkül játszatok. Keverjétek meg a 42 ételkártyát, majd véletlenszerűen húzzatok közülük párat az alábbi táblázat alapján:

Nehézségi szint / Játékosok száma	1	2	3	4	5
Pirítós	6	12	16	20	24
Húsleves	8	15	20	25	30
Hammhalom	10	18	28	35	42

A kihúzott ételkártyákból képezzetek egy ételkártyapaklit. Ebben a játékmódban ne használjátok a karakterkártyákat.

A játék menete

A játék célja, hogy sikeresen találjátok az összes ételjelölőt a tányérotokon.

Fedjétek fel a játékosok számánál 1-gyel több ételkártyát a jelen forduló svédasztalára. Szabadon megbeszélhetitek, hogy milyen sorrendben választotok kártyát. Egyikőtök kötelezően vegye el az utoljára maradt 2 kártyát.

A játékot egy csapatként nyeritek meg annak a fordulónak a végén, amikor az ételkártyapakli kiürült, ha mindenki sikeresen felhelyezte az összes ételjelölőjét a tányérra. Mindnyájan a kaják királyai vagytok! Ezzel szemben, ha 1-nél több ételjelölő esik le valamelyikőtök tányérrájáról, a játékot azonnal elveszítitek. Próbálkozzatok újra! A gyakorlat teszi a mestert.



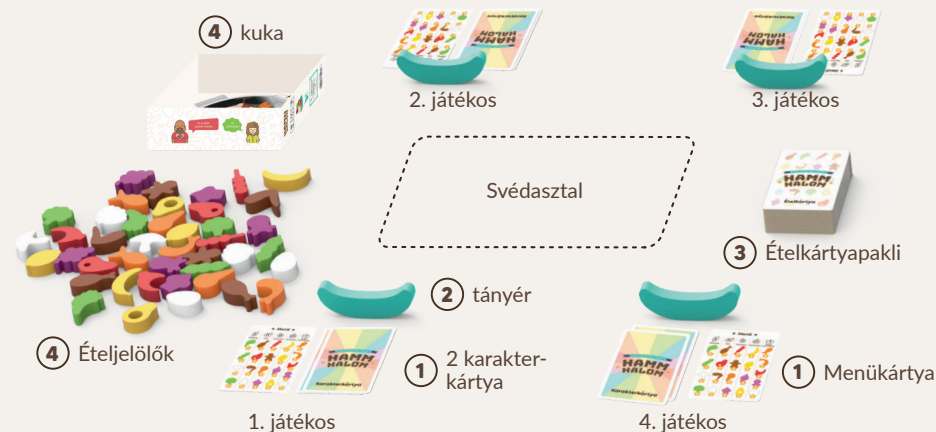
ÁTTEKINTÉS

Fel tudod halmozni kedvenc ételeidet, miközben egyensúlyban tartod a tányérododat? Vigyázat, a mohóság a veszted lehet. Gyors kezekre és még gyorsabb elmére lesz szükséged, hogy te legyél a kaják királya!

JÁTÉKELEMEK



ELŐKÉSZÜLETEK



- 1 Keverjétek meg a karakterkártyákat képpel lefelé. Osszatok 2-2 kártyát mindenkinek. A kapott kártyákat tartsátok titokban. A maradék karakterkártyákat helyezétek vissza a dobozba. Osszatok 1-1 menükártyát mindenkinek. Ezekon találjátok a karakterek céljait és az elérhető ételjelölőket.
- 2 Adjatok 1-1 tányért mindenkinek. A játék során a saját tányérotokra helyezitek az ételjelölőket.
- 3 Távolítsatok el a játékból a 3+ ikonnal ellátott kártyák közül egy bizonyos számú példányt:

Játékosok száma	2	3	4	5
Eltávolítandó 3+ ikonos kártyák száma	21	14	7	0

A maradék ételkártyákat keverjétek össze, képezetek belőlük egy ételkártyapaklit és helyezétek a játéktér szélére. A pakli mellett hagyjatok elegendő szabad helyet a svédasztalnak.

- 4 Alkossatok egy közös készletet az ételjelölőkből a játéktér szélén. Helyezétek a kukát (a doboz fedelét) a készlet mellé.

2

- 5 Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára evett svédasztalnál (vagy döntsetek el véletlenszerűen).
- 6 Kezdődhet a lakoma!

Az ételkártyák felépítése

3+ Adott mennyiségben távolítsatok el belőlük a játékosok száma alapján (lásd a 2. oldalt).

5 típusú ételjelölőt különböztetünk meg:



Az ételkártyáért járó pont

4

3+

Az ételkártya típusa

A JÁTÉK CÉLJA ÉS MENETE

A játék 7 fordulón keresztül zajlik. Minden fordulóban sorban választotok a svédasztalon lévő ételkártyák közül. A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amikor kiürült ételkártyapakli. A legtöbb ★-tal és ☆-tal rendelkező játékos lesz a győztes, és egyben a kaják királya.

EGY FORDULÓ MENETE

Mindegyik forduló a következő 3 lépésből áll:

- 1 **Ételkártyák felfedése** (játékosok száma + 1);
- 2 **Ételkártyák kiválasztása** (körösrendben);
- 3 **Kezdőjátékos cseréje.**

1 Ételkártyák felfedése

A kezdőjátékos fedjen fel a játékosok számánál 1-gyel több ételkártyát és helyezze a pakli mellé, így kialakítva a jelen forduló svédasztalát (pl. 2 játékos esetében a svédasztal 3 ételkártyából áll).

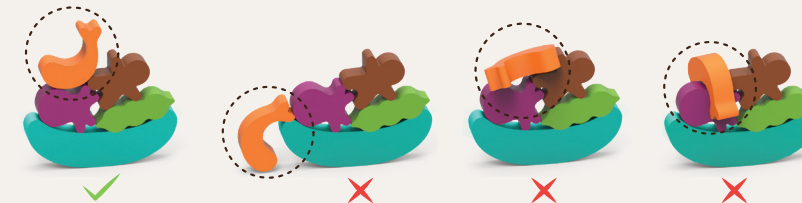
3

2 Ételkártyák kiválasztása

A kezdőjátékoskal kezdve és balra haladva vegyetek el 1-1 ételkártyát a svédasztalról és helyezétek magatok elé. Vegyetek magatokhoz az ételkártyán ábrázolt ételeket, és tálaljátok azokat a tányérotokon a következő szakaszban olvasható szabályok alapján. Az utolsó játékos számára 2 ételkártya lesz elérhető: elvehet közülük a szokásos módon 1-et vagy akár mindkettőt.

Tálalási etikett

- ◆ Egyszerre csak az EGYIK kezeteket használhatjátok. Ha gyerekekkel vagy kezdőkkel játszotok, hagyjátok figyelmen kívül ezt a szabályt. Ők mindkét kezüket használhatják.
- ◆ Egy ételjelölő sem érintheti az asztalt. Az ételjelölőket csak a tányérra és/vagy más ételjelölőkre helyezhetitek, a tányérral egy síkban.



Leejtettétek az ételjelölőt?

- ◆ Ha csak 1 ételjelölőt ejtettek le, akkor 3 másodperc áll a rendelkezésetekre, hogy felvegyétek. Fújjátok meg, majd helyezétek vissza a tányérotokra.
- ◆ Ha 1-nél több ételjelölőt ejtettek le, akkor 3 másodperc áll a rendelkezésetekre, hogy az ételjelölők felét felvegyétek (felfelé kerekítve, 3 ételjelölő esetén tehát 2-t vehettek vissza). Helyezétek őket vissza a tányérotokra.
- ◆ Ha nem sikerül időben felvennetek az ételjelölő(ke)t, akkor elveszítitek és a kukába kell dobnotok. Távolítsátok el a játékból a megfelelő ételkártyákat.
- ◆ Bármikor szabadon megigazíthatjátok a tányérotokon lévő ételjelölőket, de nem távolíthatjátok el őket.

3 Kezdőjátékos cseréje

A jelenlegi kezdőjátékos balján ülő játékos lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

4