

ZAMAT KOCKÁK



JÁTÉKELEMEK:
1 bárd, 35 hozzávalókocka,
44 receptkártya, 34 reklámkártya,
4 séfjelölő, 1 keret

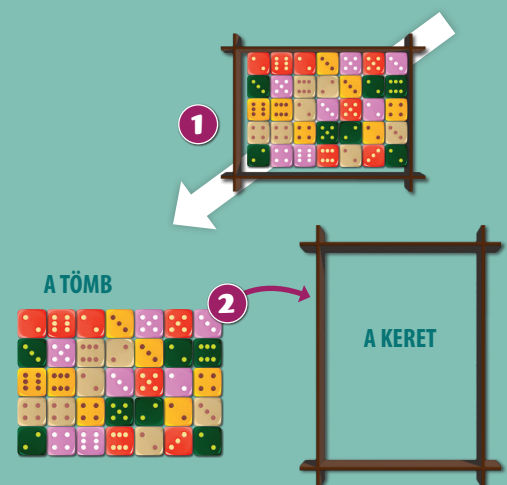
A JÁTÉK CÉLJA

Vágd le a legjobb hozzávalókat a bárdoddal, készítsd el ízletes fogásokat a világon minden tájáról, majd reklámozd őket, hogy pontokat ★ szerezz!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Dobjátok az összes kockát a keretbe úgy, hogy egy rétegbe kerüljenek. Csúsztassátok el a keretet átlós irányban, hogy a benne lévő kockák egy sarokban gyűljenek össze, és ne maradjon üres hely köztük.
- 2 Távolítsátok el a keretet, de tartsátok kézközelben. A kockák csoportját **tömbnek** hívjuk.
- 3 Keverjétek meg a reklámkártyákat és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Osszátok minden játékosnak* 1-1 reklámkártyát.
- 4 Keverjétek meg a receptkártyákat és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Osszátok belőlük minden játékosnak* 2-2 kártyát. Fedjétek fel 3 kártyát a pakli mellé. Ez a kínálat.
- 5 Vegyetek magatokhoz egy-egy séfjelölőt.
- 6 Válasszatok kezdőjátékost és adjátok neki a bárdot. Kezdődhet a játék!

* A játék során tartsátok a receptjeiteket képpel felfelé fordítva magatok előtt, a reklámjaitokat pedig a többiek elől rejtve, a kezetekben.



REKLÁMOK RECEPTEK



KÍNÁLAT



MINDEGYIK
JÁTÉKOS

A JÁTÉK MENETE

Felváltva, az óramutató járásával megegyező irányban követitek egymást. Amikor egyikőtök elkészíti a 6. receptjét, a **többi** játékos még játszik egy-egy utolsó kört, majd mindnyájan elkészíthettek még egy vagy több receptet.

SAJÁT KÖRÖDBEN

Hajtsd végre a következő 3 lépést:

1. LÉPÉS: VÁGJ

2. LÉPÉS: KÉSZÍTS

3. LÉPÉS: HÚZZ

1. LÉPÉS: VÁGJ

A bárd segítségével **kötelezően** ejtened kell **egy vágást**, hogy leválassz legalább 1 kockát a tömbből. Engedd le óvatosan a bárdot a levágni kívánt kocka mellett, majd óvatosan nyomd a pengét **oldalra**, hogy elválassz a kocká(ka)t a tömbtől. A vágás során **ne módosítsd a kockák értékét**. Rendezd el a tömböt, ha rendetlenné válik.

A VÁGÁS SZABÁLYAI

- A levágott kockák összértéke **legfeljebb 10** lehet.
- A bárdot a tömb egy külső széléről kell betenned, és vágás közben merőlegesen kell tartanod az asztal lapjával; *a bárdot ne dönts meg, nehogy véletlenül elcsúsztass kockákat.*
- Vágás után a tömbnek egy egészet kell alkotnia; *a tömb nem állhat nem érintkező vagy csak sarkoknál érintkező részekből.*
- Ha a tömböt alkotó **összes** kocka összértéke legfeljebb 10, akkor vedd el őket vágás nélkül.

Gyűjtsd össze a levágott kockákat anélkül, hogy megváltoztatnád az értéküket; *javasoljuk, hogy csúsztasd a kockákat, ne emeld.*



KOCKA IKONOGRÁFIA



RÉPA

GOMBA

HAGYMA

PAPRIKA

PARADICSOM

Észrevetted, hogy a kockáknak nincs 7-es oldala?

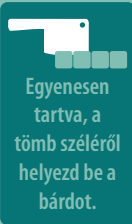
A kockák oldalai: 1 2 3 4 5 és 6.

PÉLDA VÁGÁSRA:

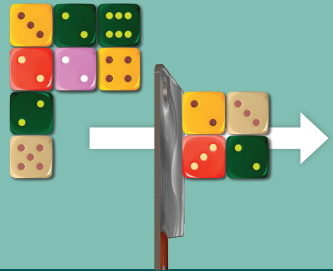
Keress ki legfeljebb 10-es összértékű kockákat.



Engedd le a bárdot a kiválasztott csoport mellé...

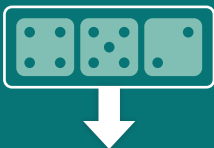


... majd told *oldalra*, hogy levágd a csoportot. Most már mind a tiéd!

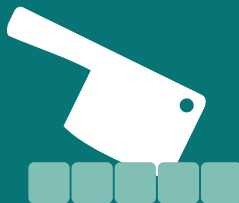


EMLÉKEZZ, HOGY NEM:

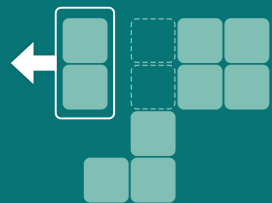
Vághatsz le 10-nél nagyobb összértékű kockákat



Döntheted meg a bárdot



Vághatod ketté a tömböt

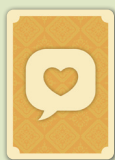


2. LÉPÉS: KÉSZÍTS

Ha a receptjeid bármelyikén megjelenített összes hozzávaló megvan, akkor elkészítheted! Mindegyik kocka **egy-egy** hozzávalónak számít.

- Akár több receptet is **elkészíthetsz** egy kör alatt.
- Még ha el is tudsz készíteni egy receptet, **nem kötelező** megtenned.

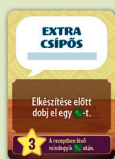
A recept elkészítésekor mutasd meg mindenkinek, hogy nálad vannak a megfelelő kockák, majd költsd el őket (azaz helyezd a keretbe). Fordítsd **képpel lefelé** az elkészített receptet. Az elkészült recepteket **ne helyezd egymásra**; *mindenkinek tudnia kell, hány receptet készítettél el.*



HÁTLAG

REKLÁMKÁRTYÁK

Amikor elkészítesz egy receptet, kijátszhatsz kézből **receptenként egy-egy reklámkártyát**. Mindegyik receptkártya tartalmazza a kijátszásának feltételét. *Vágáskor gondolj a reklámkártyáidra is!*



ELŐLAG

Olvasd fel hangosan, hogy mindenki megbizonyosodjon arról, hogy teljesítetd a feltételt, mielőtt visszahelyezed a kockáidat.

Tartsd a pontozott reklámkártyádat képpel lefelé a receptjével párosítva; *pontozás során néha tudnod kell, hogy melyik melyikhez tartozik.*



ELŐLAG
(TÍPUS)

A SÉFJELÖLŐD

Recept elkészítése előtt eldobhatod a **séfjelölődet**, hogy megváltoztasd **egyetlen kockád típusát vagy értékét**.

- Ha megváltoztatod a **típust**, akkor egyszerűen jelentsd be az új típust; ha megváltoztatod az **értéket**, akkor forgasd úgy a kockát, hogy az új érték legyen látható.



HÁTLAG
(ÉRTÉK)



*A séfjelölődet visszakapod, amikor bármelyikőtök feltölti a készletet (lásd **Készletfeltöltés**, 6. oldal), szóval bátran használd!*

PÉLDA RECEPT ELKÉSZÍTÉSÉRE

Ezekkel a kockákkal elkészítheted a *Töltött paprika* receptet.



Ezt a reklámkártyát szeretnéd kijátszani, hogy elkészíts egy *Töltött paprikát*, amelytől lehidalsz, de a kockáid összértéke csak 17...

Szerencsére még nem használtad el a *séjfelölődet*. Dobd el, és változtasd meg a paradicsom értékét -ről -ra, hogy a kockáid összértéke 19 legyen.



Úgy néz ki, mindenki a te töltött paprikádat fogja dicsérni!



3. LÉPÉS: HÚZZ

Húzz fel **egy kártyát**: egy reklámot (a pakliból) **vagy** egy receptet (a pakliból **vagy** a kínálatból).

- Ha a **kínálatból** húzol fel kártyát, húzz helyére egy újat a pakli tetejéről.



A KÖRÖD VÉGE

A köröd végén (*legfeljebb*) **8** kockát, **2** receptet és **2** reklámkártyát tarthatsz meg. A többletet tetszőlegesen dobd el.

Az eldobott kockákat helyezd a félretett keretbe. Az eldobott kártyákat helyezd a megfelelő dobópakliba. Amikor egy pakli elfogy, keverd meg a dobópaklit, és képezz új paklit.

Add a bárdot a tőled balra ülő játékosnak. Most ő játssza le a körét.



KÉSZLETFELTÖLTÉS

Ha a köröd **elején hiányzik legalább egy** hozzávalótípus a tömbből, akkor dönthetsz úgy, hogy **feltöltöd a készletet**. Ha **nincs** kocka a tömbben, akkor **fel kell** töltened a készletet. A készletfeltöltés:

- 1 Helyezd vissza a **keretet** az asztal közepére.
- 2 Add vissza mindenkinek az elköltött **séjfelölőjét**.
- 3 Dobd a keretbe az elköltött és/vagy eldobott kockákat és a tömbben maradtakat (*tartsátok meg az összes nem elköltött kockákat*).
- 4 Csúsztasd el a keretet átlós irányban, hogy a benne lévő kockák egy sarokban gyűljenek össze, és ne maradjon üres hely köztük. *A tömb formája nem számít; általában nem lesz egy tökéletes téglalap.*
- 5 Játssz le a körödet a szokásos módon.

z értékek
ött legyen:
és

5

AMELYNÉL
SOHA NEM
ETTÉL JOBBAT

Minden érték
különbözzön.

2

A receptben lévő
mindegyik hozzávaló után.



8

Steak-szendvics



4

Túl sok kártyád
van? Dobj el, míg
csak 2-2 marad.

Túl sok kockád
van? Dobj el, míg
csak 8 marad.

PÉLDA A KÉSZLETFELTÖLTÉSRE

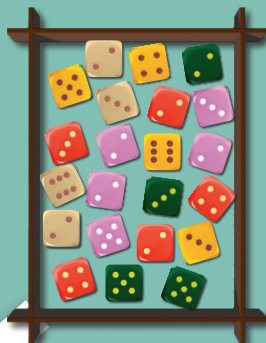
Nincs *hagyma* a
tömbben. Úgy
döntesz, hogy
feltöltöd a készletet.



Mindenki visszakapja
az elköltött
séfjelölőjét.



Dobd az elköltött és a tömbben
lévő kockákat a keretbe, majd
csúsztasd el a keretet átlósan.



Távolítsd el a keretet.
Máris van egy új tömb,
amelyből vághatsz.



A JÁTÉK VÉGE ★★

Amikor valamelyikőtök elkészíti a 6. receptjét, akkor előidézi a játék végét.

Fejezze be a kört, majd:

- 1 Mindenki **más** játsszon egy-egy **teljes** kört.
- 2 Mindenki játsszon egy-egy utolsó kört, amelyben **csak receptet készít el** az alapszabályok alapján (nem vág és nem húz).

Ezután a játék véget ér. Adjátok össze az elkészített receptjeitek és a velük kijátszott reklámkártyáitok ★ pontszámát.

- Sok reklámkártya meghatározott mennyiségű pontot ér, de néhány a leírt feltételek alapján hoz pontot.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer. Egyenlőség esetén az érintettek osztoznak a győzelmen.



A Ropogós paellád 15 (9+6) pontot ér, a Pizzád 8-at és az Extra csípős fajitasod 13-at (7+3+3). Ez egyelőre 36 pont.

Pontozd le a maradék receptjeidet és reklámkártyáidat, hogy megtudd a végső pontszámodat.

AMIKOR GYEREKEKKEL JÁTSZOL

Ez a játék minden korosztállyal nagyon jól működik, de a következő változtatásokkal tovább könnyítheted a játékot a legfiatalabb játékosok számára is.

- Játsszatok reklámkártyák és séfjelölők nélkül. *Ezáltal kiküszöbölitek a nem közös olvasást, a stratégiai tervezés nagy részét és a komolyabb számolási műveleteket.*
- Csökkentsétek a játék hosszát: a játék végét előidézhetitek 5 vagy akár 4 receptkártya elkészítése után. *Ez hasznos lesz azoknak a gyerekeknek, akik rövidebb játékra vágnak.*
- Vágáskor nem a kockák összértéke (legfeljebb 10) számít. Ehelyett **legfeljebb 3 kockát** vághattok le. *Ez kiküszöböli az egyszerű összeadást a legkisebbek számára, de megőrzi a bárdal való vágás és a színpárosítás örömet a receptek elkészítéséhez.*

IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐ
JORY CAPPEL
ROWAN CAPPEL
JOSH CAPPEL
ILLUSZTRÁTOR
CLAIRE LIN

GRAFIKUS ÉS SZABÁLYKÖNYVÍRŐ
JOSH CAPPEL
KOMMUNIKÁCIÓS VEZETŐ
SEAN JACQUEMAIN
PROJEKTMENEDZSER
HELAINA CAPPEL



Külön köszönet: Aubrey Cappel, Sam Cappel, Ruth Cappel, Sasha Korman, Riley Korman, Eric Lang (a rendkívül hasznos tanácsaiért), Daniel Rocchi, Caelum Rocchi és Adam Marostica.

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: uyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

Szeretettel kiadja
a KTBG és a Reflexshop
www.kidstablebg.com

©2023 Minden jog fenntartva.

 reflexshop