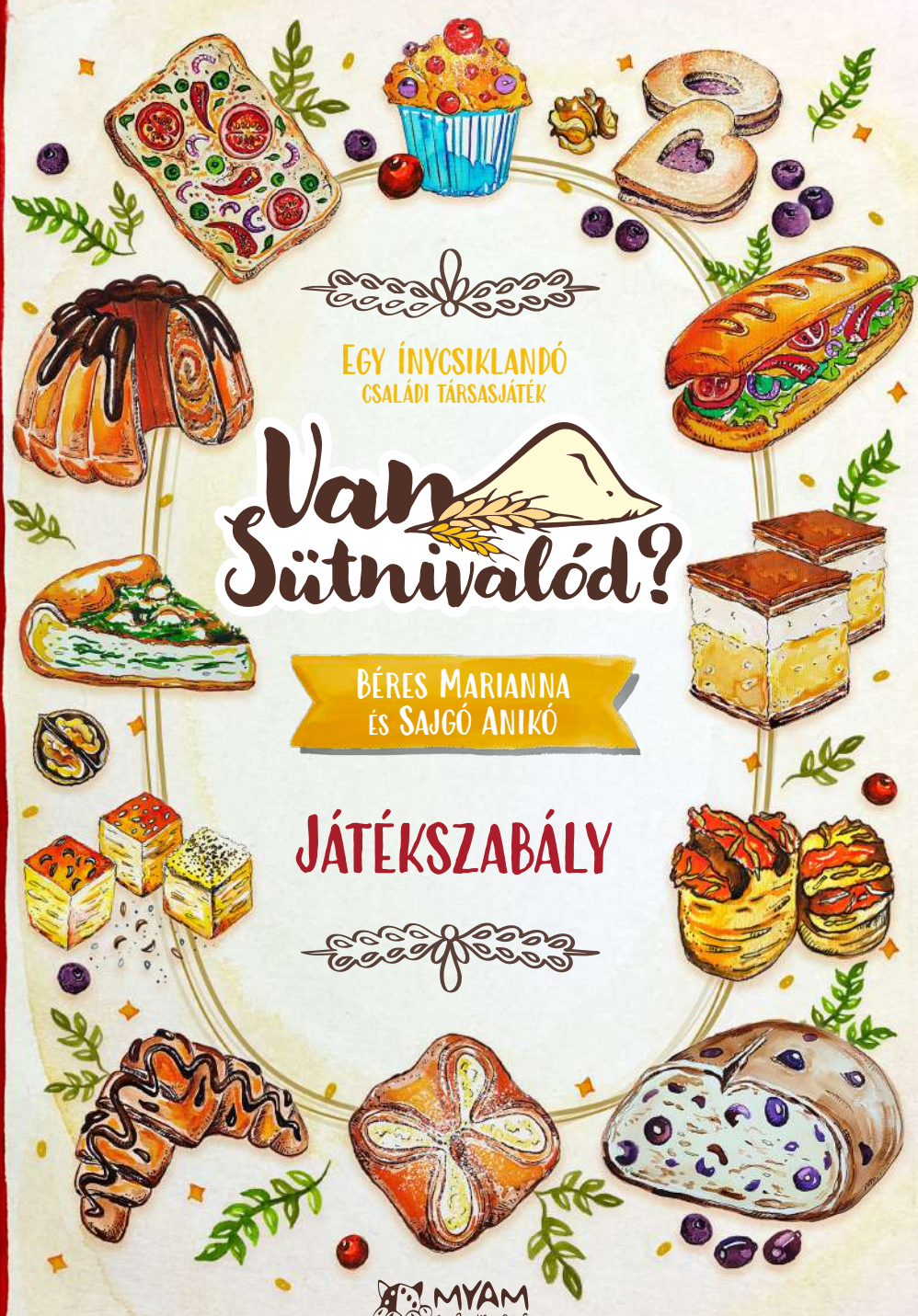




EGY ÍNYCSIKLANDÓ
CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK

Van Sütnivalód?

BÉRES MARIANNA
ÉS SAJGÓ ANIKÓ

JÁTÉKSZABÁLY

10 éves kortól • 1-4 személy számára ajánlott

Játékidő: 30-60 perc



A „Van süttnivalód?” játékban kipróbálhatod magad szóló, kompetitív (többjátékos - egyéni cél) és kooperatív (többjátékos - közös cél) módban is, többféle nehézségi fokozatban. A játék célja, hogy a lehető legtöbb pontot érj el akár önállóan, akár együttes erővel. A játék a 3. forduló után véget ér.

A játék során sütemény- és pékáru recepteket választasz ki, amik elkészítéséhez nyersanyagokat kell vásárolnod és összegyűjtened kockadobással, hogy bekeverhesd, végül kisüthesd az ínycsiklandó süteményeidet.



A játékban pénzt költesz, időt takarítasz meg és használsz fel. Lehetőséged nyílik konyhád és eszközeid fejlesztésére is. Amennyiben jól kombinálsz, akkor egy kis frissítővel újabb lendületet adhatsz magadnak a következő körökre! Kooperatív módban adományozhatsz, vagy akár igénybe veheted a szomszédaid segítségnyújtását is.



„A jó barátok képesek megváltani a világot egy csésze tea és házi sütemény mellett!”

Pam Brown

Jó játékot kívánnak a játék készítői:
Béres Marianna és Sajgó Anikó



Játékos tábla (4 db)



Kamra és piactér (4 db)



Játékos tábla (1 db)



Receptek (52 db)



Kész receptek és pontozólap (4 db)



Szólótábla (1 db)



Kamrakártya (8 db)



Fejlesztések és frissítők (42 db)



Édességek (24 db)



Kooperatív tábla (1 db)



Kezdőjátékos jelölő (1 db)



Szóló mód - Sütibot kártyák (20 db)



Szettes és segédlet (4 db)



Törölhető filctollak (4 db)



Kompetitív és szóló célkártyák (22 db)



Kooperatív 2-4 fős célkártyák (22 db)



Dobótálcák (2 db)



Dobókockák (12 db)

A játékos előkészületek

Minden játékos kap:

1. 1 játékos táblát
1. 1 Kamra és piactér táblát
3. Kész receptek kártyát (hátluja a pontozólap) a választott színben
4. Szemetes kártyák (hátluja a segédlet)
5. 1 törölhető filctollat

Versengő módban minden játékos kap továbbá:

6. 2 titkos célkártyát (magyarázat később)
7. 4 receptkártyát (magyarázat később)



1. A kamra és piactér felépítése

A játék központi eleme: itt szerzed meg a dobott kockákkal az alapanyagokat, és itt tárolhatod a felesleget későbbre.

2. A játékos tábla felépítése

- A tábla tetején **elnevezheted a pékségedet**.
- Ezután következik a fordulójelző, ahol a **Fordulók számát** jelölheted.
- A **Megtakarítás** sávon jelölheted a rendelkezésre álló pénzedet
- A **Kockakészletben** a kiválasztott kockáidat tartod.
- Az **Időbeosztás** mutatja a rendelkezésre álló Szabadidődet. Ha ez elfogy, dobnod kell, hogy kiderüljön, sikerül-e a sütés (lásd: Süss, ha mersz! akció).
- A **Fejlesztések** szekció az általad megvásárolt állandó fejlesztéseknek van fenntartva.

A központi játéktábla:

Tegyétek mindenki számára könnyen elérhető helyre a főtáblát, a dobókockakészlet a dobótálcával, a célkártyákat, a kamra kártyákat, a receptkártyákat illetve a fejlesztések és frissítők pakliját. **A tábla felirata és ikonjai segítenek az elhelyezésben.**



A kezdőkészlet

A pénz és a szabadidő kezelése a játék egyik legfontosabb eleme. A játékosok eltérő mennyiségekkel kezdenek a választott nehézségi szinttől függően, ezekből költhetnek, illetve szerezhetnek is a játék során.

A normál nehézségű szinten: 10 szabadidővel és 15 pénzzel kezdünk (ezek már jelölve vannak a játékos táblán). *Más nehézségi szintek később kerülnek ismertetésre (22. oldal)!*

A dobókockák száma azonban játékoszámtól függ:

- **1-2 játékos:** 6 darab dobókocka és 1 dobótálca
- **3 játékos:** 9 darab dobókocka és 1 dobótálca
- **4 játékos** 12 darab dobókocka (tálcánként 6) és 2 dobótálca

Ez egy „dobsz és írsz” típusú játék, így többféle elemet kell majd jelölnöd a le-törölhető filccel. Idővel minden játékos kialakítja a saját jelölési stílusát, de íme néhány példa a kezdéshez:

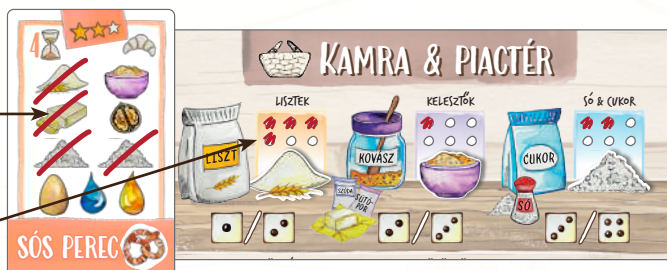
Öt különböző területen fogsz írni/ jelölni:

- 1. Receptkártya:** húzd ki a hozzávalókat, ahogy begyűjtöd őket.
- 2. Játékos tábla:** kövesd a szabadidődet, pénzedet és a fejlesztések aktiválását.
- 3. Kamra és piactér:** jelöld a kamrában tárolt felesleges alapanyagokat.
- 4. Pontozólap:** számold ki a játék végén a pontjaidat.
- 5. Kooperatív játéktábla:** (csak csapatverseny módban) jelöld a receptcserét, adományokat és meghívás akciókat (19-20. oldal).

Példa:

Megszerzett hozzávalók jelölése a recepten

Maradék hozzávalók jelölése a kamrában



A kezdő zsebpénz (15)

és kezdő szabadidő jelölése (10)



Az aktuális pénz jelölése a megtakarítás sávon (33)

Az aktuális időbeosztás jelölése (14)

A játék 3 fordulóból áll, mindegyik 5 fő akcióból:

0. A JÁTÉK ELEJÉN (előkészület)

Először nevezd el a pékségedet. Több-játékos módban válasszatok ki a kezdő-játékost - aki a legutóbb sült valami finomat.



0.1 Célkártya választása

A célkártyák játékmódtól és játékoszámtól függenek:

A) Szóló vagy 2-4 fős versengő mód (egyéni célok):

- Használjátok a bordó célkártya paklit!
- Minden játékos 2 kártyát húz, 1-et megtart, a másikat eldobja.
- A versengő módban a célok titkosak, nem fedjük fel őket a játék végéig.
- A játék során a játékosok vásárolhatnak új célkártyát a köz-ponti tábláról egy kocka árért. Részletek a 12. oldalon.



Kompetitív vagy szóló (bordó)



B) Kooperatív (közös célok):

Ebben a játékmódban csak nyilvános és közös célok vannak, amit a játékosok közös megegyezéssel választanak ki. Részletek a 19-20. oldalon.

0.2 Receptek választása

A játék kezdetén 4 receptkártyát kap. A kártyák mindkét oldala megtekinthető.

A kártyaválasztás (draft) menete a következő:

- Válassz ki 1 kártyát, tedd magad elé lefordítva.
- A megmaradt kártyákat add tovább a bal oldali játékosnak.
- Ismételjétek a folyamatot mindaddig, amíg minden játékos előtt 3 receptkártya nem lesz.
- A fennmaradó kártyát dobjátok el!



Kezdő receptkártyák
4 db/ fő

Egy recept
megtartása

Pakli
továbbadása



Ezután a főtáblán a központi receptkínálatot receptkártyákkal töltjük fel, **lefordítva** (az alapanyagok oldala felfelé), hogy a játékosok lássák mely hozzávalók szükségesek.

Minden előtted lévő recept megkezdettnek számít, el kell készítened. A későbbi fordulóban a kiválasztott receptjeid mellé felvehetsz a kínálatból további receptkártyákat is a húzópakli tetejéről vagy a dobópakli tetejéről a kör végén, **játékosorrendben** (akár egynél többet is). Ez nem kötelező.

A főtáblán lévő receptkínálatot 2 pénz befizetésével meg is újíthatod.



FONTOS: minden recept elkészítésére legfeljebb két forduló áll rendelkezésedre. Ha nem sikerül időben befejezned a tészta megromlik, és a recept a szemesbe kerül!



1. Jelöld az aktuális fordulót!

Jelöld a játékosábrán az aktuális forduló számát!

2. Beszerzés - Alapanyagok és fejlesztések

2.1 Kamrakártya felfedése

A játék **8 kamrakártyát** tartalmaz, minden értékből (0-3) 2 példányt.

Normál nehézségi szinten 6 kártyát használtok, amelyek közül minden fordulóban **4-et felfedtek**:

- 0-ás érték: 1 darab
- 1-es érték: 2 darab
- 2-es érték: 2 darab
- 3-as érték: 1 darab

A játék további változataiban a kamrakártyák összetétele és darabszáma nehézségtől függően változhat (22. oldal).

Keverjétek meg a kiválasztott 6 kamrakártyát, és alakítsatok belőlük **húzópaklit**. Fordítsátok fel a legfelső kártyát - ez mutatja meg, **hány alapanyag jár ingyen** ebben a körben.



Minden fordulóban 4 kamrakártyát kell felfedni.

Pl: Ha a felfedett kártyán **2 szerepel**, akkor minden olyan alapanyagból, amelyre ebben a körben kockát helyeztél, **2 ingyenes alapanyagot kapsz** (az egy kockához tartozó készlet 0-3 között változhat, kártyától függően).



2.2 Alapanyagok begyűjtése

A kezdőjátékos dob az összes dobókockával (játékosonként 3 db kocka) a dobótálcába! Ezután a játékosok **egyenként körösorrendben választanak 1 kockát** és a kockakészületükbe helyezik, amíg mindenkinek 3 kockája nem lesz.

Amint a kockaválasztás (draft) véget ér a játékosok **egyszerre kezdik aktiválni** az alapanyagokat a kamrában és a piacon.



Dobótálcák a játékosok számától függően:

- 1-3 játékos: használatok 1 dobótálcát
- 4 játékos: használatok 2 dobótálcát (mindegyikben 6 kocka van). Az egyik tálcát a kezdőjátékostól indul, a másik pedig a tőle balra ülő második játékostól. (Nehezítés: 22. oldal)

A kamra és a piactér - a játékosok egyik fő területe:

Itt gyűjtöd össze a kiválasztott receptjeidhez szükséges alapanyagokat.

Kockalehelyezési szabályok:

- Az alapanyagokat kockák lehelyezésével **aktiválhatod**. Csak azokat az alapanyagokat használhatod, amelyeken van **dobókocka**.
- Egy adott alapanyagra egyszerre csak **1 dobókocka** helyezhető.

Alapvető alapanyagok:

Egyes alapanyagoknál **két különböző kockaérték** közül választhatsz (ahogy a jelölés mutatja). Pl: lisztek, kelesztők, só/cukor, olajok/zsír stb.

Vannak olyan alapanyagok, amelyeknek **valamilyen reláció** szerint kell megfeleltetni a kocka értékét. Pl: tojás 4-nél kisebb, fűszerek/magvak 3-nál nagyobb.

Különleges alapanyagok:

A kakaó és a chili aktiválásához **két kocka** szükséges.

- **Chili:** két különböző kockaérték szükséges
- **Kakaó:** két azonos kockaérték szükséges

A csillag ikon JOKER - bármilyen értékű kockát elhelyezhetsz rajta.

A hozzávalók begyűjtése itt történik:



Alapanyagok jelölése a recepteken és a kamrában:

A kockakészletről a kiválasztott kockát helyezd egy olyan alapanyagra, amely megfelel a követelménynek, majd ellenőrizd a Kamrakártyát, hogy hány ingyenes alapanyagot kapsz. Ezután **jelöld** az alapanyagokat a **receptkártyáidon**, a **felesleget** pedig a **kamrádban**! A játékosok ezt a lépést egyidejűleg hajtják végre.

Pl: kockát helyeztem a tejtermék mezőre. A felfedezett Kamrakártyán 2 szerepelt, ezért 2 tejterméket kaptam ingyen.



Az egyiket bejelöltem egy kiválasztott receptemen, a másikat pedig eltároltam a kamrában.



Ha **több alapanyagot szerzel, mint amennyit azonnal fel tudsz használni**, a felesleget **eltárolhatod a kamrádban** (és onnan bármikor felhasználhatod).

2.3 Alapanyagok vásárlása

Minden alapanyag annyi pénzbe kerül, mint a rajta lévő kocka értéke!

Miután mindenki begyűjtötte a kamrakártya alapján az ingyenes hozzávalókat, **további mennyiséget is vásárolhatsz** bármelyik **aktivált** alapanyagból. A **darábár** megegyezik az aktivált alapanyagon lévő **kocka értékével**.

A **különleges alapanyagoknál**, amelyekhez **két kocka** szükséges az aktiváláshoz (**Chili és Kakaó**), **csak az egyik kocka értékét kell kifizetned**:



- **Chili:** két kocka közül a **magasabb értéket** kell kifizetni.
- **Kakaó:** mivel azonos értékeket helyeztünk ide, **csak az egyiket** kell kifizetni.



Pl: Aktiváltam egy kovászt egy 3-as kockával, és szeretnék további két darabot vásárolni, hogy feleslegként a kamrában tároljam.



A két darab kovász a 3-as értékű kockával összesen 6 pénzbe kerül. Levonok 6-ot a Megtakarítás jelzőn - a kezdő 15 pénzem így 9-re csökken.

Mivel törölhető filctollal írunk a táblára, a korábbi jelöléseket könnyedén eltávolíthatjuk és frissíthetjük.



Pl: Egy 1-es értékű kockával aktiváltam a tojást, amelyhez 4-nél kisebb érték szükséges. Vettem 3 darabot, tehát 3 pénzt fizettem (egy tojás ára 1 pénz). Két tojást bejelöltem két különböző recepten, a harmadikat pedig feleslegként a kamrámba helyeztem.



Pl: Ha két 3-ast helyezek a Kakaóra, akkor - mivel a felfedezett Kamrakártya 2-t mutat - ingyen kapok 2 kakaót (egyét a recepten, egyet a kamrában jelölök). Emellett veszek további 1 kakaót 3 pénzért (az ár csak egy kocka alapján számítható), amit a kamrában feleslegként jelölök.



2.4 Egyéb akciók

Idő vagy pénz spórolása (kockalehelyezés a Játékos táblán):

Ha úgy döntesz, hogy nem használod fel kockáidat a Kamrában vagy a Piac téren, kétféleképpen spórolhatsz velük:

A) Időbeosztás sávra helyezve plusz szabadidőt kapsz:

- 1 kocka → +1 szabadidő
- 2 kocka → +3 szabadidő
- 3 kocka → +6 szabadidő

Pl: Két kockát helyeztem az Időbeosztásra, így 3 szabadidőt spóroltam, amit hozzáadok a meglévőhöz és jelölöm az új értéket.



B) Megtakarítás sávra helyezve extra pénzt kapsz:

- 1 kocka → +2 pénz
- 2 kocka → +5 pénz
- 3 kocka → +10 pénz



Újabb célkártya választása (kockalehelyezés a Fő táblára):

A játék során a játékosok vásárolhatnak új célkártyát a központi tábláról egy kocka árértékéért (egyszerre csak egy játékos teheti ezt meg, a játékosok sorrendnek megfelelően). Húzz 2-t tarts meg 1-et, a másikat dobd el.



Fejlesztések és frissítők vásárlása:

A központi játéktáblán három felfedett lap alkotja a **Fejlesztések és Frissítők** piacot. A kör végén, játékosorrendben, minden játékos vásárolhat **egy kártyát** (nem kötelező).



- **Kártya elvételekor** a helyét töltsétek fel a pakliból, majd **csúsztassátok** a többi kártyát **egy helyvel jobbra**.
- A kör végén a legszélső, **jobb oldali** megmaradt kártyát **el kell dobni**.
- A teljes piac **megújítása 2 pénzbe** kerül.

A Fejlesztések és Frissítők bár előnyt biztosítanak, költségük van (pénz vagy idő). A kockamódosító hatásokat akkor is alkalmazhatod, amikor kártya hatásból dobsz kockával, vagy a „Süss, ha mersz” akcióval rosszul dob nál.

A fejlesztéseket és frissítőket a saját körünkben bármikor aktiválhatjuk!



Frissítők (italok: egyszeri hatás)

Minden frissítő csak **egyszer használható fel** a saját **körödben bármikor**. Használat után tedd képpel lefordítva a játékos táblád mellé. A játék végén minden Frissítő 1 pontot ér.



Fejlesztések (eszközök: megújuló hatás)

A kártya költségét csak a megvásárlásakor kell kifizetni. Helyezd a játékos táblád fejlesztés mezőjére. **Egyszerre legfeljebb 3 Fejlesztésed lehet**. Minden Fejlesztés fordulónként egyszer aktiválható további költség nélkül.

(Könnyített módban itt jelöljük az Édességek felhasználását is!)
Részletek: 6. oldal!

Megvásárolt, de még nem aktivált fejlesztés (nem használta)



Ide még nem vásárolt fejlesztést!

Elhasznált (aktivált) fejlesztés kártya

- Amikor **felhasználsz egy fejlesztést**, jelöld a tábládon; a forduló végén minden **megújuló** fejlesztés **ismét használhatóvá** válik.
- Ha **új fejlesztést** szeretnél vásárolni, de nincs helyed, **egy meglévőt eladhatsz féláron** (lefelé kerekítve), hogy helyet szabadíts fel. Az új Fejlesztést **csak akkor használhatod**, ha az előzőt ebben a fordulóban **még nem aktiváltad**.

A játék végén minden megvásárolt Fejlesztés pontot ér:

- **2 pont: ha használtad**
- **3 pont: ha nem használtad**

Új receptkártya választása:

A kör végén játékosorrendben opcionálisan vehetsz új receptkártyákat a kínálatból a már említett módon (7. oldal).

2.5 Felkészülés a következő körre

Miután befejeztétek a receptek kiválasztását és esetleg Fejlesztések és Frissítők választását, **add tovább a kezdőjátékos-jelzőt a bal oldali játékosnak a dobótálcával együtt**. Ezután kezdődjön a következő kör:

- Fordítsatok fel egy új Kamrakártyát
- majd a kezdőjátékos dobjon az összes kockával
- válasszátok ki a kockákat az alapanyagok begyűjtéséhez.

A kör végén ismét vásárolhatsz alapanyagokat, Fejlesztéseket és Frissítőket, valamint választhatsz az új receptek közül. Folytassátok addig, amíg a forduló mind a 4 Kamrakártyája felfedésre nem kerül.

3. A receptek elkészítése

Amikor a forduló 4. Kamrakártyáját is végrehajtottátok, a sütés következik. Most ellenőrizd, hogy mely receptjeidet tudod befejezni - vagyis amelyeknél az összes szükséges alapanyagot bejelölted. Fontos: bármely recept befejezésére legfeljebb **két fordulód van**.

Amint a receptre bejelöltél alapanyagokat, azokat
NEM LEHET ÁTHELVEZNI!
Ahogyan a valóságban sem veheted ki a már bekevert
összetevőket! :)

3.1 Sütés

Ha már minden szükséges alapanyagot bejelöltél a recept szerint a süteményhez, csak egy dolog maradt hátra: megsütni a tésztát!

Ezt kétféleképpen teheted meg:

1) Szabadidő levonásával:

Ha van elég szabadidőd (ahogy az Időbeosztás sáv mutatja), elkölthetve azt megsütheted a recepteket.

- Minden recepten fel van tüntetve a sütési idő követelménye
- Vond le ezt az értéket az Időbeosztás sávról
- Ha egy körben több receptet sütsz meg, az idejük összeadódik.

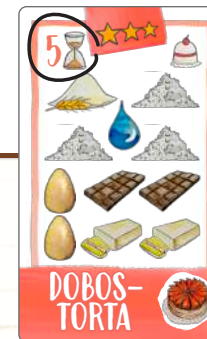


Pl: Összegyűjtöttem minden hozzávalót a meggyes piskótához, így készen állok a sütésre. Ellenőrzöm a sütési idejét, és levonom azt az Időbeosztás sávról.



2) Kockadobással („Süss, ha mersz!”):

Ha nincs elég szabadidőd, akkor is megpróbálhatsz sütni kockadobással (lásd Süss, ha mersz!). Ha több receptet is így szeretnél megsütni, mindegyikhez külön kell dobnod (dobás előtt hangosan mondd be, melyik recepttel próbálkozol).



Kockadobással a sütés kimenetele 3 féle lehet:

1-2: siker: a kártya a kész receptek közé kerül, megkapjuk az érte járó pénzt is!

3-4: részleges siker: az érte járó pénzt nem kapjuk meg, azonban a receptet betehetjük a kész receptek közé!

5-6: kudarc: a pékáru/ sütemény oda-ég, a recept a szemetesbe kerül! Se pénz, se recept.

Pl: a dobostortát idő hiányában nem tudtam megsütni, így kockadobással kellett elkészítenem. Sajnos 6-ost dobtam, odaégettem a tortát, így az a szemetesbe kerül.

3.2 Pihentetés

Ha egy receptet ebben a fordulóban nem tudsz befejezni, de a következőben szeretnéd, **fordítsd el** a kártyát oldalra, jelezve, hogy részben elkészült, és a következő fordulóban folytatódik. A pihenő recepteket a következő fordulóban **be kell fejezni**, különben a szemetesbe kerülnek.



3.3 Szemetes

A megromlott vagy odaégett recepteket a Szemetesbe kell helyezni. Ezek nem érnek pontot, de a Célkártyák szempontjából elkezdett receptnek számítanak. Mivel a bekevert tészta romlandó, ha két fordulón belül nem tudod befejezni a receptet, ki kell dobnod – csúsztasd a receptkártyát a Szemetes kártyád alá! Minden előtett lévő recept befejezetlennek számít, még akkor is, ha egyáltalán nem jelöltél rajta alapanyagot. Ezért gondold meg alaposan, hány extra receptet vállalsz a kötelező háromon felül. Minden befejezetlen vagy odaégett recept a Szemetes kártya alá kerül. **A játék végén minden ilyen kártya után 5 pontot veszítesz.**



4. A kész termékek eladása: pénz begyűjtése

Gyűjtsd be a sikeres sütéseidből származó bevételt. Minden recept után amelyet ebben a fordulóban sikeresen megsütöttél:

- Szerezz annyi pénzt, amennyi a recept győzelmi pont értéke!
- Töröld le a kártyáról az összes jelölést!
- Helyezd a Kész receptek alá!

Pl: A piskótatekercs elkészült - megsütöttem és eladtam, így 5 pénzt szereztem. Letörölöm a kártyáról az összes jelölést, majd a kész receptek alá helyezem.



5. Felkészülés az új fordulóra

1. Add tovább a kezdőjátékos jelölőt és a dobótálcát a bal oldali játékosnak.
2. Újítsd meg a recept kínálatot a főtáblán: dobd el az összes felfedett receptet, és ossz ki újakat.
3. Keverd meg és készítsd elő a Kamrakártya paklit.
4. Csúsztasd el egyel jobbra az összes Fejlesztések és Frissítők kártyát, a jobb szélsőt dobd el, majd töltsd fel a sort.
5. Jelöld az új fordulót a játékos tábládon.
6. Töröld le a játékos tábládon a Fejlesztések jelölését, hogy újra használhasd őket.

6. Játék vége és pontozás

A játék a **harmadik forduló** után ér véget. Számold össze a pontokat az alábbiak szerint:

1. **Kész receptek:** add össze a kész receptjeid győzelmi pont értékét.
2. **Célkártyák:** add össze az összes teljesített célkártyád pontjait.
3. **Fejlesztések és frissítők:**
 - minden használt (aktivált) fejlesztés 2 pontot ér
 - minden fel nem használt (nem aktivált) 3 pontot ér
 - minden frissítő kártya (italok: egyszeri hatás) 1 pontot ér
4. **Megtakarítás:** Minden 3 megmaradt pénzért és fel nem használt alapanyagért a kamrádban 1 pontot kapsz.
5. **Szemetes:** vonj le 5 pontot minden szemetesben lévő recept után!

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer!

Pontegyenlőség esetén:

- az a játékos nyer, akinek több csillaga van (receptek nehézségi szintje)
- ha továbbra is döntetlen, a játékosok megosztják a győzelmet.

Pontozás szóló és kooperatív módban:

Versengés helyett próbáljátok elérni a lehető legmagasabb rangot a pontszámotok alapján:

PONTHATÁR

90 pont felett	ŐSTEHETSÉG
80-89 pont	MESTER
60-79 pont	TAPASZTALT
50-59 pont	FELTÖREKVŐ
40-49 pont	GYAKORNOK
30-39 pont	LELKES SEGÉD
29 pont alatt	TANONC



Mit jelent a kooperatív játékmód?

Kooperatív módban a játékosok közösen dolgoznak a megosztott célok teljesítésén. Ez a mód a kommunikációra épül, a sikerhez mindenki hozzájárulására szükség van. Bár a célok közősek, minden játékos a saját ötleteivel és megoldásaival járul hozzá a közös sikerhez.

Hányan játszhatjuk ezt a módot?

Két játékosal is működik, de igazán több játékosal élvezetes. Használjátok a türkiz színű célkártyapaklit 2-4 játékoshoz. Játshatjátok akár 2-2 fős csapatversenyként is!



Pl: 3 fős csapatjátékban 3 nyilvános célkártyát kell teljesíteni a győzelemhez, ezeket a közös táblára helyeztük.



Hogyan kell a célokat teljesíteni?

Minden játékos 2 célkártyát húz, majd mindenki megtart 1-et és ráhelyezi a kooperatív tábla egy-egy mezőjére. A másik lapot a dobópakliba helyezi. Ahány játékos van, annyi célkártyát kell teljesíteni. A csapat akkor nyer, ha a játék végére az összes célt teljesíti. Közös megegyezéssel a játék során is húzhattok új célkártyát a központi tábláról. Ebben módban nincsenek személyes célok, csak közös!

A játék végén mindenki megkapja a teljesített célkártya pontszámát a kiértékeléskor! Ha minden célkártya teljesült, a csapat megnyerte a játékot! Emellett a ponthatár szintjeit is figyelembe lehet venni játékosonként! A ponthatár a 18. oldalon megtekinthető!

Egymás támogatása

Ebben a módban lehetőségetek van egymás segíteni. Ha egy játékos nem tud megvenni egy Frissítőt, de nagy szüksége lenne az előnyére (pl. extra szabadidőre, vagy alapanyagra), a társai kisegíthetik. Ha egy szomszédnak van felesleges alapanyaga a kamrájában, adományozhat belőle. Ha valaki nem megfelelő receptekhez jutott, a játékosok cserélhetnek.

1. Adományozás akció:

Fordulónként egyszer két játékos megegyezhet legfeljebb 2 alapanyag átadásában, szabadidő ellenében. Jutalmul az adományozó plusz 1 szabadidőt kap, minden átadott alapanyag után, és ezt bejelöli az Időbeosztás sávon. Ez a bónusz szabadidő nem mástól kerül levonásra, hanem egyszerűen a nagylelkűség jutalma.



Az alábbi példában az adományok mennyisége is jelölve van a csapatverseny módban:

1x: Maximum 2 db

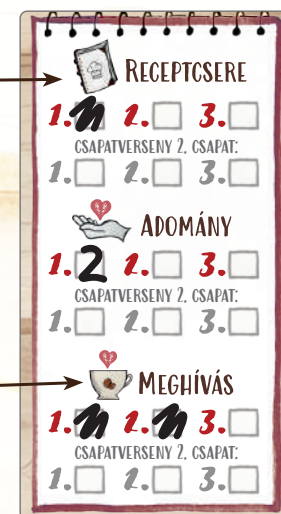
2. Receptcsere akció:

Fordulónként egyszer lehetőséged van a következőkre:

- Cserélj ki egy még el nem kezdett receptet egy másik játékosal, vagy
- cserélj ki egy még el nem kezdett receptet a kínálatból.

3. Frissítő vásárlása más játékosoknak (Meghívás):

Fordulónként egyszer vehetsz egy frissítőt és odaadhatod egy másik játékosnak, akinek szüksége van rá.



„Jó szomszéd a rosszból is jót csinál!”

Magyar közmondás

A Szóló mód a Versengő módhoz hasonlóan zajlik, de más játékosok helyett a SütiBot ellen játszol. Ehhez szükséged lesz a Szóló táblára is, amelynek mezői szint és mintát egyaránt mutatnak.

A különbségek a következők:

1. **0.2 Receptválasztás** - A játék elején húzz 4 receptkártyát, tarts meg 3-at, és dobd ez az egyiket. Szóló módban nincs draft!

2. **2.2 Kockadobás - Alapanyagok begyűjtése:**

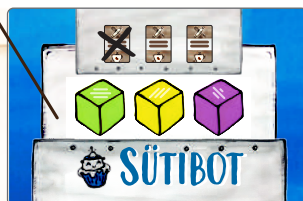
1. **Dobás:** dobj mind a 6 kockával.

2. **Dobókockák elhelyezése:** Helyezd el mind a 6 kockát véletlenszerűen a szóló tábla színes mezőire, figyelmen kívül hagyva az értéküket.

3. **Sütibot akciója:** Fordítsd fel a Sütibot pakli legfelső kártyáját, ez megmutatja, hogy a robot mely színű mezőkről távolítja el a kockákat. Az eltávolított kockákat helyezd a szóló tábla alsó részére; ezeket nem használhatod.

4. **A megmaradt kockák (játékos kockái):** A fennmaradó 3 kockát a szokásos módon használhatod. A sütibot kockái csak akkor használhatók, ha egy fejlesztés vagy frissítő kifejezetten engedélyezi.

A könnyebb megkülönböztethetőség érdekében a színeket mintázattal is elláttuk.



3. **2.4 Egyéb akciók:**

Fejlesztéslapok blokkolása: A Sütibot blokkolhat Fejlesztések és Frissítők kártyákat is. A blokkolt kártyát azonnal el kell dobni, és nem vásárolható meg, a játékos két lapból választhat.

Minden egyéb szabály változatlan, megegyezik a többjátékos móddal!
A ponthatár a 18. oldalon megtekinthető!

Könnyített mód (GYERKŐC MÓD): Édességekkel

10 év alatti játékosoknak ajánlott. Egyszerűsíthetitek a játékot, ha kiveszitek az összes Fejlesztések és Frissítők kártyákat, így a körök végén kimarad a vásárlási fázis. A célkártyák kiválasztását is teljesen elhagyhatjátok.

Ebben a módban minden forduló elején dobj egy kockával bónuszért:

- Szerezz annyi érmét, amennyi a dobás eredménye, vagy
- szerezz annyi szabadidőt, amennyi a dobás eredménye.



Édességek használata a Gyerkc módban: A játékos táblán helyezz el 3 különböző édességkártyát (de minden játékosnál ugyanazokat) a fejlesztés mezőre.

- Úgy működnek, mint a fejlesztések és minden forduló elején ismét használhatóvá válnak.
- A játék végén: az aktivált édességek 0 pontot érnek, a fel nem használt édességek pedig 3 pontot!

NEHÉZSÉGI SZINTEK:

1. **A Kamrakártyák összetétele alapján:** A játékban mindig 6 kamrakártyát használunk, de ezek összetétele a nehézségi szinttől függ:

	Könnyítés	AJÁNLOTT: normál mód	Nehezítés
0-ás	-	1 darab	2 darab
1-es	2 darab	2 darab	2 darab
2-es	2 darab	2 darab	2 darab
3-as	2 darab	1 darab	-

2. **A kezdő erőforrások változtatásával:** A játék nehézségét a kezdő erőforrásokkal is beállíthatjátok:

- Normál mód: (az első játékhoz ajánlott) 15 pénz, 10 szabadidő
- Könnyű mód: 20 pénz, 10 szabadidő
- Nehéz mód: 10 pénz, 10 szabadidő

3. **Négyfős játék esetén:** A játékban a hozzávalók begyűjtésekor 4 fő esetén két dobótálca jár körbe. Ha a két dobótálca utoléri egymást, az a játékos, aki egyszerre mindkettőt megkapja, abban a körben csak 2 kockát választhat a szokásos 3 helyett.



Szimbólumok a játékban:



0. A JÁTÉK ELEJÉN: nevezd el a pékségedet

0.1 Célkártya választása: versengő és szóló, vagy 2-4 fős kooperatív módban

0.2 Receptek választása: draft (kártyák továbbadása) és kiválasztása

1. Az aktuális forduló jelölése: jelöld az aktuális fordulót

2. Alapanyagok begyűjtése (4 körből áll) - egy kör lépései:

2.1 Kamrakártya felfedése: fordítsatok fel egy kamrakártyát

2.2 Alapanyagok begyűjtése:

- Dobd el az összes kockát
- Add tovább a dobótálcát; a játékosok egyenként választanak kockát (összesen 3 db kocka/ játékos)
- Jelöld az alapanyagokat a recepteken, a felesleget pedig a kamrában

2.3 Alapanyagok vásárlása (nem kötelező)

2.4 Egyéb akciók:

- Spórolás: helyezz le kockát a játékos táblán extra pénzért vagy szabadidőért
- Újabb célkártya választása: kockalehelyezéssel húzz két célkártyát, tarts meg egyet
- Fejlesztés / frissítő aktiválása: BÁRMIKOR (nem kötelező)
- Fejlesztés / frissítő vásárlása: KÖR VÉGÉN, játékos sorrendben (nem kötelező)
- További recept választása: KÖR VÉGÉN, játékos sorrendben (nem kötelező)
- Kérés és adományozás: BÁRMIKOR - CSAK kooperatív módban

2.5 Felkészülés a következő körre: fejlesztések és frissítők jobbra csúsztatása

3. A receptek elkészítése

3.1 Sütés: szabadidő elköltésével vagy kockadobással

3.2 Pihentetés: a befejezetlen recepteket fordítsd oldalra

3.3 Szemetes: megromlott, odaégett receptek a szemetesbe kerülnek

4. Az elkészült termékek eladása: pénz begyűjtése, Kész receptek bővítése

5. Felkészülés az új fordulóra

1. Add tovább a kezdőjátékos jelölőt és a dobótálcát
2. Újítsd meg a recept kínálatot a fő táblán: dob el a régieket, húzz a helyükre újabbakat
3. Keverd meg újra a kamrakártyákat
4. Csúsztasd a fejlesztés és frissítők kártyákat egy hellyel jobbra, dob el az utolsót, húzz fel új lapot
5. Jelöljük a fordulósávon a következő forduló számát
6. Tedd újra használhatóvá a játékos táblán lévő összes fejlesztést

6. Játék vége és pontozás: az utolsó forduló után

A Van sütnivalód? létrejöttének és magának a játéknak is egyik életető eleme az élő kovász. Amatőr háziasszonyként a kovászos kenyérrel és a kelt tésztákkal a 2020-as COVID időszak alatt ismerkedtem meg. Ekkor etettem fel azóta is szépen nődögélő élő kovászat, Klotildot! :)

Azóta már nemcsak kenyeret és sós pékárukat, hanem különböző édes süteményeket, kekszeket is sütöttem. Ahogy bővült a repertoárom, úgy fejlődött velem együtt a kis konyhám is, és nőtt a sütéssel kapcsolatos a mai napig tartó szenvedélyem is!



Klotild, és a ropogós kovászos kenyér adta az első lökést a téma társasjátékká való formálásához, amiben főként olyan sütemények és pékáruk szerepelnek, amelyeket én magam is szívesen elkészítek otthon.

Marianna

„Mikor az öregek kenyeret szelnek,
Rá még keresztet vetnek.
Nehéz kezük a morzsák után nyúl,
Szájuk halkan mormol.

Mikor a gyerekek kenyeret esznek,
Lekvárbajuszt is kennek.
Mohó szemük a péket csodálja,
Kenyeret hogy csinálja.”

Részlet a Kenyérdalból

(Előadó: Kútvölgyi Erzsébet, szövegíró: Adamis Anna, zeneszerző: Presser Gábor)

Fogadjátok tőlem sok szeretettel

Klotild, a kovász elkészítésének rövid és tömör receptjét:

Kellékek:

- 2 db befőttes üveg (lazán záródó csavaros tetővel)
- kenyérliszt BL80, teljes kiőrlésű liszt
- langyos víz
- konyhai mérleg
- egy nagy adag szeretet :)

A kovással kapcsolatban rengeteg információt találhatsz könyvekben és interneten egyaránt. Tájékozódj, és bátran vágj bele a kovászlás ősi módszerébe!

1. nap:	25 g teljes kiőrlésű liszt 25 g BL 80-as liszt 45 ml langyos víz	Fakanállal jól elkeverem a befőttes üvegben, amit lazán zárok le. Szobahőmérsékletre 24 órára pihenni teszem.
2. nap:	az egész előző napi kovász 25 g teljes kiőrlésű liszt 25 g BL 80-as liszt 45 ml langyos víz	Az előző napi kovászhoz hozzáadom a lisztet és a vizet, majd jól elkeverem és ismét 24 órára pihenni teszem laza tetővel.
3. nap:		A kimért kovászt egy tiszta befőttesüvegbe átteszem.
4. nap:	50 g kovász 25 g teljes kiőrlésű liszt 25 g BL 80-as liszt 45 ml szobahőmérsékletű víz	A maradékra már nem lesz szükség (mi egyébként ezt is felhasználjuk, megsütjük még aznap).
5. nap:		Az élő kovászt ismét elkeverem a liszttel és a vízzel, majd szobahőmérsékleten pihenni hagyom.
		Ezen a napon már kétszer etetek: reggel és este is ezekkel az arányokkal.
6. nap:	50 g kovász 25 g teljes kiőrlésű liszt 25 g BL 80-as liszt 40 ml szobahőmérsékletű víz	A kovászt már egy nagyobb üvegbe teszem a térfogatnövekedés miatt.
7. nap:		A víz mennyiségét 40 ml-re csökkentettem, hogy erősödjön a kovászm.
		Még most is kétszer etetem egy nap.
8. nap:	50 g kovász 50 g teljes kiőrlésű liszt 50 g BL 80-as liszt 75 ml szobahőmérsékletű víz	KOVÁSZ FELETETÉSE SÜTÉSHEZ: ezek az arányok már a sütés előtti kovász etetéshez kellene, ebből 8 óra múlva lehet sütni valami finomságot.

Van Sütnivalód?

Tanuld meg a játékot gyorsabban
a **szabálymagyarázó videó** segítségével:



Szkenneld be a QR-kódot,
és nézd meg a videót!

További részleteket a **Van sütnivalód?**
BGG (BoardGameGeek) oldalán olvashatsz.

Értesülj elsőként a friss hírekről és
újdonságokról – kövess minket
Facebookon: Myam Games!



www.myamgames.hu

2025