



Condimentul potrivit și gata!

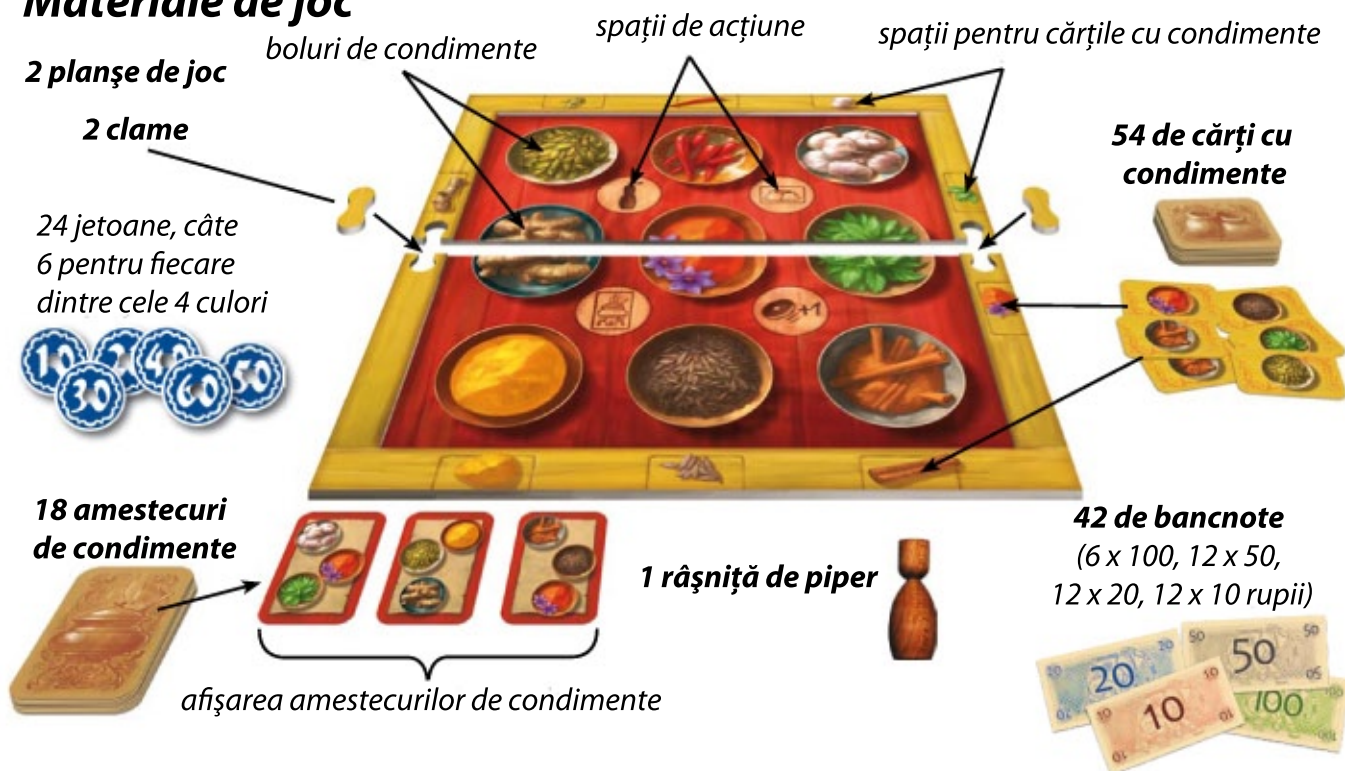
Autor: Marco Teubner



Standul lui Rajive este cea mai mare atracție din oraș.

Bucătari de top din toată țara îi caută condimentele, pentru a crea noi amestecuri și, astfel, a da gust noilor delicii culinare. Târguiala urmează un ritual special: ei aruncă pesmeți în bolurile cu condimente. Când fac acest lucru, urmăresc și să îndepărteze pesmeții competitorilor. Dar abia când maeștrii bucătari își dezvăluie ofertele, pesmeții își arată adevărata lor natură. Cine va gusta victoria în condimentele invidiate? Fericit e acela care va fi capabil să folosească cele mai inteligente tactici...

Materiale de joc



Organizarea jocului

- Mai întâi vom fixa planșa de joc cu cele două cleme și o vom așeza în mijlocul mesei.
- Apoi fiecare dintre noi își va alege o culoare și cele 6 jetoane care-i corespund, precum și 200 de rupii.
- Apoi, din banii rămași, vom forma „banca” pe care o vom așeza lângă planșa de joc.

• După aceea, vom amesteca separat cărțile cu mixuri de condimente și pe cele cu condimente și le vom plasa pe masă lângă planșa de joc, în teancuri cu fața în jos, de unde vom extrage cărți. Tabelul din dreapta arată câte mixuri de condimente vor fi plasate cu fața

în sus lângă planșa de joc și câte cărți cu condimente vor fi așezate pe spațiile de la marginile planșei.

- Acela dintre noi care a gătit ultima dată este maestru bucătar și primește râșnița de piper.

Tabel – Verificare rapidă a unei runde de joc

Jucători	Mixuri de condimente	Cărți cu condimente	Jetoane pe rundă
2	2	4	4
3	2	5	4
4	3	6	3

Exemplu: Într-un joc cu 3 jucători, 2 mixuri de condimente sunt așezate cu fața în sus la începutul fiecărei runde.

Obiectivul jocului

Vom încerca să aruncăm cu îndemânare jetoanele în bolurile de condimente. Important este să depășim rezultatele celorlalți sau să le diminuăm împingându-le jetoanele în afară. După ce a fost făcută ultima aruncare, în schimbul banilor vom primi mirodenii. Dacă am adunat condimentele potrivite, putem realiza mixuri de condimente. Acela dintre noi care ajunge primul să dețină 3 mixuri de condimente câștigă.

Desfășurarea jocului

Jocul va cuprinde mai multe runde; vom juca în sensul acelor de ceasornic. O rundă cuprinde 4 faze:

1. aruncarea jetoanelor
2. evaluarea spațiilor de acțiune
3. vânzarea și cumpărarea de condimente
4. realizarea mixurilor de condimente

După aceea, acela dintre noi care ține rășnița de piper o predă celui din stânga sa și astfel vom începe o nouă rundă.

1. Aruncarea jetoanelor

Începând cu maestrul bucătar, fiecare dintre noi, pe rând, va arunca unul dintre jetoanele sale pe planșă – cu fața în jos, dacă se poate, pentru ca ceilalți să nu vadă valoarea jetonului. După aceea, în aceeași ordine, toți vom arunca un al doilea jeton pe planșă, și tot așa.

În jocul cu 2 sau 3 jucători, fiecare jucător aruncă 4 jetoane la fiecare rundă; în jocul cu 4 jucători, 3 jetoane (vezi tabelul, pagina 1).

Notă: Îndepărtarea jetoanelor care deja se află pe planșă este un mijloc tactic important pentru a ne îmbunătăți poziția.

Important!

- În timp ce aruncăm jetoanele, nu ne este permis să depășim cu mâna marginea planșei.

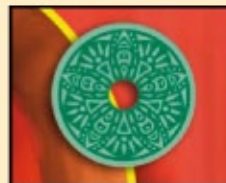


corect



greșit

- Jetoanele sunt invalidate dacă centrul lor nu se află înăuntrul unui bol sau al unui spațiu de acțiune. Dacă marginea bolului sau a unui spațiu este vizibilă prin gaura din centrul jetonului, acesta poate fi considerat „înăuntru”, deci „valid”. Atunci când există îndoieli, maestrul bucătar decide.



jetonul este valid

- Nu contribuie la validitatea jetonului poziția cu fața în jos sau în sus a acestuia.

- Orice jeton care ajunge pe marginea planșei sau în afara ei este considerat în afara jocului pentru runda curentă. Acela dintre noi care a aruncat jetonul astfel nu mai poate arunca un altul în locul lui.

2. Evaluarea spațiilor de acțiune

Vom urma acțiunile în ordinea menționată mai jos. Maestrul bucătar dezvăluie toate jetoanele pe spațiul de acțiune „următor”. Acțiunea poate fi dusă până la capăt doar de către acela dintre noi ale cărui jetoane au cea mai mare valoare totală de pe un spațiu de acțiune.

Situația de egalitate este rezolvată prin ordinea noastră: acela care se află cel mai aproape de bucătarul-șef, în sensul acelor de ceasornic, duce la capăt acțiunea.



Acțiunile sunt realizate în ordinea următoare:

Spatii de acțiune



1) „Extra Aruncare”

Acum acela dintre noi care trebuie să ducă acțiunea la capăt aruncă încă un jeton pe planșa de joc. Dacă, după aceea, un jeton ajunge pe spațiul de acțiune, acțiune **nu mai este** dusă la capăt.



2) „Carte cu Condimente Adițională”

Acela dintre noi care trebuie să ducă acțiunea la capăt extrage un număr de cărți cu condimente din teanc. Acest număr corespunde primei cifre de pe cel mai valoros jeton al său plasat în spațiul de acțiune (exemplu: jeton „50” = 5 cărți). Din aceste cărți, el va alege să păstreze **una**. Apoi va plasa celelalte cărți extrase înapoi sub teanc.



3) „Rezervarea mixurilor de condimente”

Acela dintre noi care trebuie să ducă acțiunea la capăt ia prima carte cu mixuri de condimente din teanc. Acest mix este **rezervat exclusiv pentru el** (dar nu este încă asamblat). Acela dintre noi care l-a obținut îl ține ascuns de ceilalți dintre noi și separat de mixurile de condimente pe care **deja le-a asamblat** și le-a așezat **cu fața în sus** înaintea sa. Putem rezerva oricâte mixuri de condimente.



4) „Maestrul bucătar”

Cel care a realizat acțiunea ia râșnița de piper și **imediat** devine bucătar-șef.

3. Vânzarea și cumpărarea de condimente

Mai întâi, acela dintre noi care este bucătar-șef returnează jetoanele invalidate celor cărora le aparțin. Apoi, el alege în ce ordine vor fi vândute condimentele. Astfel, el alege un bol în care se află cel puțin un jeton și se ocupă mai întâi de vânzare și, abia după aceea, de cumpărarea acelui condiment. În continuare, alege bolul de condimente următor...

Bucătarul-șef va proceda în acest fel până când nu mai rămâne niciun jeton pe planșa de joc.

Vânzarea condimentelor

- Bucătarul-șef dezvăluie toate jetoanele din bolul de condimente ales. Acum aceia dintre noi care dețin cărțile cu condimente corespunzătoare pot vinde condimentul respectiv – **chiar dacă nici unul dintre jetoanele lor nu se află în bolul respectiv**.
- Pentru fiecare condiment vândut, vom primi de la bancă atâția bani cât corespund **valorii tuturor jetoanelor** care se află în bol. Cărțile de condimente vândute vor fi puse deoparte, într-un teanc.
- De îndată ce au fost făcute toate vânzările, „vânzătorii” noștri își recuperează jetoanele din bol. Aceștia **nu pot cumpăra** acel condiment imediat după aceea!

Exemplu:

Albastru și Roșu vând



Cele patru jetoane din bolul cu șofran valorează în total 120 de rupii. **Albastru** vinde 2 x șofran și capătă 240 de rupii. **Roșu** primește 120 de rupii pentru o carte cu șofran. Acum **Albastru** își ia înapoi jetonul din bol.

Cumpărarea condimentelor

- Dacă cel puțin o carte cu condimentul ales este expusă, aceasta poate fi achiziționată.
 - Putem face achiziții doar dacă cel puțin unul dintre jetoanele noastre se află în bolul respectiv. (Astfel, dacă deja am vândut acel condiment în runda curentă, nu-l mai putem cumpăra acum.)
 - Acela dintre noi ale cărui jetoane au cea mai mare valoare totală din bol poate cumpăra primul. El plătește această valoare în rupii către bancă și ia o carte cu acest condiment expusă la marginea planșei de joc. După aceea, el își recuperează cel mai valoros (sau singurul) jeton din bol.
 - Dacă mai multe cărți cu acest condiment sunt expuse, acela dintre noi ale cărui jetoane totalizează acum cea mai mare valoare din bol poate face următoarea achiziție. (Acesta poate de asemenea să fie același jucător ca mai înainte.) După aceea, cumpărătorul plătește băncii această valoare în rupii și își recuperează cel mai valoros jeton din bol.
- Acest lucru se va repeta până când nu va mai fi nicio carte cu acel condiment expusă sau nu mai sunt jetoane în bol sau nimeni nu mai vrea să cumpere.
- Dacă jetoanele mai multora dintre noi au aceeași valoare totală, ordinea jucătorilor va fi decisivă: va începe jucătorul care se află cel mai aproape de bucătarul-șef, în sensul acelor de ceasornic.
 - Chiar dacă nu dorim (sau nu putem) să cumpărăm, ne vom recupera jetoanele din bol.
 - Condimentele nevândute rămân așezate pe marginea planșei de joc.

Exemplu:



Portocaliu are cea mai mare valoare totală și poate cumpăra o carte cu șofran pentru 50 de rupii. Apoi ea își recuperează jetonul de „30” din bol. **Verde** cumpără a doua carte cu șofran (pentru 20 de rupii), întrucât **Verde** stă mai aproape de bucătarul-șef decât **Portocaliu**, pentru care nu mai este nicio ofertă de șofran.

4. Realizarea mixurilor de condimente

Începând cu acela dintre noi care este bucătar-șef, fiecare dintre noi poate asambla **unul** dintre mixurile de condimente **expuse cu fața în sus**. Acela dintre noi care poate face acest lucru va pune cele trei cărți de condimente necesare cu fața în sus în teancul lăsat deoparte și va prelua cartea cu mixul respectiv, plasând-o înaintea sa **cu fața în sus**.



Fiecare carte arată cele trei condimente necesare pentru a asambla mixul de condimente. În acest exemplu, vedem cardamon, chili și chimen.

Important: Rândul de mixuri de condimente expuse nu este completat pe măsură ce se golește până la **începutul unei noi runde**. În consecință, se poate întâmpla ca, în cursul unei runde, nici unul dintre mixurile de condimente dorite (sau oricare) să nu rămână pentru jucătorii următori.

Mixurile de condimente rezervate pot fi asamblate în această fază în orice număr, adăugându-se posibilității de a realiza un mix discutate mai sus. Acestea sunt de asemenea așezate înaintea jucătorilor, cu fața în sus.

Începutul unei runde noi

- Acela dintre noi care deține râșnița de cafea o transferă vecinului său din stânga, care imediat devine bucătar-șef.
- Rândul de mixuri de condimente va fi completat dacă este nevoie (vezi tabelul, pagina 1).
- După aceea, vom așeza (sau vom adăuga) noi cărți cu condimente pe spațiile de la marginea planșei de joc. Numărul acestor cărți depinde de câți suntem (vezi tabelul, pagina 1). Dacă teancul de unde extragem cărți se termină, vom amesteca teancul cu cărți folosite și le vom plasa pe masă ca nou teanc de extragere.

Finalul jocului și câștigătorul

Când unul dintre noi reușește să asambleze trei mixuri de condimente, jocul se termină și acest jucător este declarat câștigător.



Reproducerea acestui material fără
acordul posesorilor este interzisă

Copyright 2011
SC Casa Retro Import Export SRL

©2010 Zoch GmbH - Designer: Marco Teubner - Artist: Michael Menzel
Layout: Michael Menzel and Victor Boden - English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"
Item number: 60 112 9600

Distribution Switzerland: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

Traducerea și adaptarea în limba română:
Echipa Casa Retro

