



# SLADKÁ TEČKA

KLÁNÍ CUKRÁŘŮ



## Pravidla hry

10+

45-90

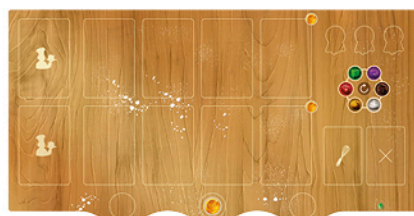
1-4

Vítejte u pekařské soutěže Sladká tečka. Vaše cesta až sem byla plná dřiny a odříkání, ale nyní stojíte před mistry cukráři, kteří netrpělivě očekávají vaše provedení slavných receptů. Jenže kuchyně Sladké tečky je chaotická a – samozřejmě – pěkně vypečená! Když budete pracovat mazaněji a efektivněji než vaši protivníci, určitě odejdete jako vítěz. Ať vyhraje ten nejlepší cukrář!

### ÚVOD

V průběhu soutěže budete získávat přísady z misek, připravovat recepty a za jejich úspěšné upečení získávat ocenění. Čím více receptů dokončíte, tím lépe si povedete a tím více ocenění můžete získat. Násokou před ostatními můžete také dosáhnout pomocí speciálního kuchyňského náčiní a zlatáků. Připravit... Pozor... Péct!

## HERNÍ MATERIÁL



1 hlavní deska



3 desky zbytků



16 misek



91 žetonů přísad

13 od každého druhu:  
těsto (žlutá), třešně (červená), čokoláda (hnědá), šlehačka (bílá), želatina (zelená), bonbony (fialová) a superpřísady (duhová)



1 deska kuchařské čepice

24 uskladněných přísad  
4 od každého druhu4 desky hráčů (kuchyňské linky)  
ve 4 barvách48 karet receptů  
24 karet I. úrovně (hnědé)  
24 karet II. úrovně (tyrkysové)10 karet událostí  
5 karet I. úrovně (hnědé)  
5 karet II. úrovně (tyrkysové)

6 karet cukrářů



24 karet náčiní



4 výstavy ocenění

18 žetonů ocenění  
6 od každého druhu28 zlatáků  
24 o hodnotě „1“  
a 4 o hodnotě „5“1 žeton začínajícího hráče /  
konce časového limitu

1 bodovací bloček



4 žetony rezervace

4 akční žetony  
ve 4 barvách

### MODULY



18 karet výhod linek



4 žetony rukou



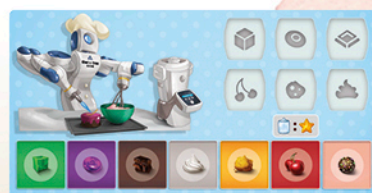
1 žeton silového pole



2 žetony paží



15 karet Cukrobota



1 deska Cukrobota

## PŘÍPRAVA HRY

- Hlavní desku a tři desky zbytků umístěte doprostřed stolu přesně podle nákresu napravo (aby vznikl prostor pro 4x4 misky).
- Misku superpřísad dejte prozatím stranou.
- Vezměte zbylých 15 misek a dobře je promíchejte. Při míchání se ujistěte, že od žádného druhu misky není na stejnou stranu otočeno více než 3 misky (např. nesmíte vidět 4 zelené misky želatiny). Dle potřeby otočte některé misky na opačnou stranu, dokud není od každého druhu 3 a méně misek. Z takto zamíchaných misek utvořte sloupek.
- Utvořte nabídku misek: sloupek misek náhodně rozmístěte do vzniklého prostoru mezi hlavní deskou a deskami zbytků. V prostřední čtveřici míst ponechte volné místo pro misku superpřísad. Po rozmístění ostatních 15 misek umístěte misku superpřísad na volné místo. Miska superpřísad musí být vždy v prostřední čtveřici míst. Viz nákres. **Pozor: Při umísťování misek je neotáčejte na opačnou stranu. Stále platí pravidlo o max. 3 miskách stejného druhu.**
- Z přísad utvořte společnou zásobu. Poté umístěte přísady ze společné zásoby do odpovídajících misek. Při umísťování přísad záleží na tom, kolik stejných misek je v nabídce:
  - Misky, které jsou v nabídce dvakrát: do každé z nich umístěte 2 odpovídající přísady.
  - Misky, které jsou v nabídce třikrát: do každé z nich umístěte 1 odpovídající přísadu.
  - Miska superpřísad: umístěte do ní 1 superpřísadu.
- Desku kuchařské čepice umístěte poblíž hlavní desky a do každého rohu umístěte 1 zlaták.
- Žetony ocenění rozřídte podle druhů a poté utvořte z každého druhu ocenění sloupek s klesající bodovou hodnotou (nejvyšší číslo bude nahoře atd.).
- Karty náčiní zamíchejte, utvořte z nich balíček lícem dolů a umístěte je na vyznačené místo na hlavní desce.
- Zamíchejte karty receptů I. úrovně (hnědé). Poté otáčejte 4 vrchní karty z balíčku a postupně (počínaje místem nejvíce vpravo) je umístěte na 4 vyznačená pole napravo od pole pro balíček I. úrovně.
- Mezi zbylé karty receptů I. úrovně zamíchejte události I. úrovně (hnědé) a vzniklý balíček I. úrovně umístěte na vyznačené místo (nalevo od receptů I. úrovně).
- Zamíchejte karty receptů II. úrovně (tyrkysové). Poté otáčejte 4 vrchní karty z balíčku a postupně (počínaje místem nejvíce vpravo) je umístěte na 4 vyznačená pole napravo od pole pro balíček II. úrovně.
- Mezi zbylé karty receptů II. úrovně zamíchejte události II. úrovně (hnědé) a vzniklý balíček II. úrovně umístěte na vyznačené místo (nalevo od receptů II. úrovně).
- Žeton začínajícího hráče dejte tomu, kdo naposledy něco upekl.



## PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY



3+

Pokud hrajete ve 2 hráčích, vraťte do krabice všechna ocenění označená symbolem 3+.

3

## PŘÍPRAVA HRÁČE

Každý hráč si vezme následující herní materiál:

- 1 Desku hráče:** Umístěte ji před sebe. Pravidla na desku odkazují jako na „linku“.
- 2 Žeton rezervace:** Umístěte jej poblíž linky.
- 3 Kartu cukráře:** Náhodně ji doberte z balíčku karet cukrářů. Umístěte ji na místo pro kartu cukráře nad linkou. Otočte ji na libovolnou stranu (viz str. 6).
- 4 Přisadu odpovídající oblíbené přísadě vašeho cukráře (viz karta):** Umístěte ji na libovolné místo pro přísady na lince.
- 5 Superpřisadu:** Umístěte ji na libovolné místo pro přísady na lince.
- 6 Výstavku ocenění:** Umístěte ji napravo od linky.
- 7 Akční žeton:** Umístěte jej (ve stejné barvě jako linka) do prostředního akčního boxu (dle nákresu).
- 8 Kartu náčiní:** Náhodně ji doberte z balíčku. Umístěte ji nalevo od linky, lícem dolů.

## DESKA HRÁČE (VAŠE KUCHYŇSKÁ LINKA)

**A Místa pro přísady:** Každá skupina míst pro přísady má svá vlastní pravidla, která musíte dodržet.

**B** Zde mohou být až 4 přísady stejného druhu.

**C** Zde mohou být až 4 přísady, pokud je každá jiného druhu.

**D** Zde mohou být až 2 dvojice stejných přísad, přičemž dvojice se musí lišit (což vám napoví symbol mezi místy).

Když získáte přísadu, musíte ji okamžitě umístit na některé z míst pro přísady a dodržet jeho pravidla.

**Jakmile přísadu umístíte, nesmíte ji již nikdy přesunout.** Pokud nemůžete některou z přísad umístit na linku, nemůžete ji získat.

**Poznámka:** Pokud nemůžete některou z přísad vzít z misky (kvůli limitům linky či z jiného důvodu), ponechte ji v misce, neodhazujte ji.



**B Místo pro zlatáky:** Smíte mít až 9 zlatáků naráz. Zlatáky hodnoty „5“ představují 5 zlatáků a slouží pouze k rozměnění dle potřeby.  
*Poznámka: Zlatáky získané nad 9 zlatáků jsou ztraceny.*

**C Akční boxy:** Ve svém tahu vyberete jeden z boxů a provedete akci (viz str. 5).

**D Přehled tahu:**

- Rezervujte recept nebo připravte rezervovaný recept.
- Posuňte recepty.
- Získejte ocenění.

**E Místa pro uskladněné přísady:** Sem můžete umístit až 6 různých žetonů uskladněných přísad (viz str. 6).

**F Trouba:** Když poprvé umístíte recept pod některé pole trouby, okamžitě získejte bonus vyobrazený v tomto poli.

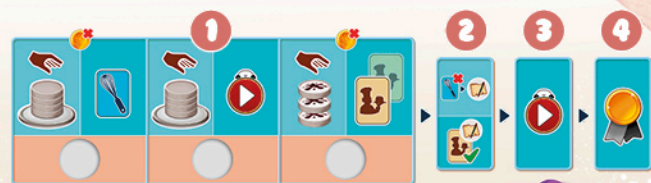
*Poznámka: Bonus nezískáte, pokud posouváte recepty v troubě (viz str. 7).*

Hra probíhá po předem neurčený počet kol, dokud nenastane konec hry (viz str. 8). V každém kole provede každý hráč 1 tah, počínaje začínajícím hráčem a poté dál po směru hodinových ručiček.

## VÁŠ TAH

Když nastane váš tah, provedte následující kroky v pevně daném pořadí:

- 1 Vyberte akční box** a provedte 1 nebo 2 akce (viz str. 5).
- 2 Rezervujte recept nebo připravte rezervovaný recept** (volitelný krok, viz str. 6).
- 3 Posuňte každý recept** v troubě (pod linkou) o jedno pole trouby doprava (viz str. 7).
- 4 Získejte ocenění** (volitelný krok, viz str. 7).
- 5 Konec tahu:** Doplňte nabídku receptů, vyhodnoťte událost a přidejte do své ruky nové karty náčiní, pokud je to třeba (viz str. 7).



## 1. VYBERTE AKČNÍ BOX

Přesuňte svůj akční žeton na nový akční box a poté proveďte jednu z akcí vyobrazených v tomto boxu. Jakmile provedete jednu akci, smíte zaplatit zlaták a provést druhou akci vyobrazenou v tomto boxu (nikoliv však stejnou akci).

- Přesun akčního žetonu je povinný. Nesmíte ve dvou po sobě jdoucích tazích použít ten samý box.
- Smíte provést jednu z akcí akčního boxu a použít zlaták získaný touto akcí k provedení druhé akce.

## AKCE



**Vezmi přísady:**

Vezměte si až 4 přísady z jedné misky.



**Získej kartu náčiní:**

Získejte vrchní kartu náčiní z balíčku karet náčiní.



**Posuň:**

Každý recept v troubě posuňte o 1 pole doprava.  
*Poznámka: Když posunete recept napravo od pole 0, je upečený (viz str. 7).*



**Vezmi zbytky:**

Vyberte 1 desku zbytků a poté proveďte následující kroky:

**1** Pokud je na dané desce vidět symbol zlatáku (tzn. není zakrytý přísadou), získejte ze společné zásoby 1 zlaták.

**2** Vezměte si až 3 přísady z dané desky zbytků.

- Na každé desce zbytků mohou být až 3 přísady. Jedna na každém poli.
- Smíte si vybrat zcela prázdnou desku zbytků a získat pouze 1 zlaták.

## NEPOŘÁDEK

Když hráč vezme či odstraní poslední přísadu z misky (jakýmkoli efektem), okamžitě způsobí nepořádek: přidá 1 přísadu stejného druhu, jako má právě vyprázdněná miska, na každou misku přímo sousedící (tzn. vodorovně či svisle, nikoliv šikmo) s právě vyprázdněnou miskou (přičemž dodrží limit maximálně 4 ingrediencí v misce). Poté přidá 1 přísadu stejného druhu, jako má právě vyprázdněná miska, na každé volné šikmo sousedící pole desky zbytků (na každém poli desky zbytků smí být pouze 1 přísada). Misky a pole, které jsou již plné po limit, jednoduše vynechte. Jakmile je nepořádek hotov, otočte právě vyprázdněnou misku na opačnou stranu.

- Přísady začněte přidávat na sousedící misky od „severu“ (směrem k nabídce receptů) a pokračujte po směru hodinových ručiček.
- Nezapomeňte, že nejprve přidáte přísady na sousedící misky a až poté na desky zbytků (podle pravidla výše se přidají přísady na misky a „poté“ na desky zbytků).
- Na každé ilustraci misky přísad najdete pár kousků té přísady, která je na opačné straně misky.



Pokud ve společné zásobě dojde některá přísada, přidejte na misku či desku zbytků další dostupnou přísadu podle pořadí posloupnosti přísad (začnete od chybějící přísady a pokračujte po směru hodinových ručiček, dokud nenarazíte na přísadu, která v zásobě dosud je).  
*Příklad: Pokud máte přidat třešně, ale v zásobě třešně nejsou, přidejte namísto nich želatinu. Pokud by nebyla ani želatina, přidejte bonbon atd.*

### Limity misek a zbytků

V každé misce mohou být maximálně 4 přísady. Na každém poli desky zbytků může být maximálně 1 přísada. Na zaplněné misky či pole desky zbytků nepřidáváte žádné přísady.

## NÁČINÍ

Ve svém tahu smíte zahrát libovolný počet karet náčiní. Jakmile zahrajete kartu náčiní, vyberte, který z efektů na kartě vyhodnotíte. Vybraný efekt vyhodnoťte a poté kartu odhodte lícem vzhůru na společnou odkládací hromádku vedle balíčku karet náčiní.

*Poznámka: Pokud je balíček karet náčiní prázdný, vezměte odkládací hromádku, zamíchejte ji a utvořte nový balíček karet náčiní.*

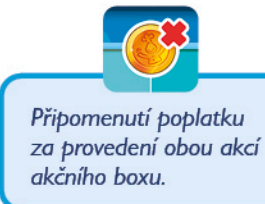
**Zisk karty náčiní**

Když získáte kartu náčiní, neberete si ji do ruky. Nově získané náčiní umístěte nalevo od vaší linky, lícem dolů. Na konci tahu si vezmete do ruky všechno náčiní umístěné lícem dolů nalevo od vaší linky.

*Poznámka: Na náčiní lícem dolů u vaší linky se smíte dívat.*

**Limit karet na ruce**

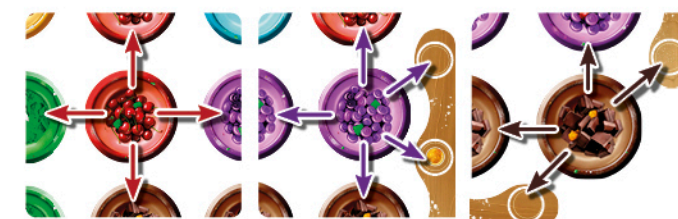
Pokud máte na konci tahu na ruce více než 3 karty náčiní, odhazujte libovolné karty náčiní z ruky, dokud nebudete mít pouze 3. Jejich efekty nevyhodnotíte.



Připomenutí poplatku za provedení obou akcí akčního boxu.



**Připrav recept(y):** Připravte 1 nebo 2 recepty (viz str. 6).



Příklady přidávání přísad při děláni nepořádku.



## PŘÍPRAVA RECEPTU

Pokud chcete připravit recept z nabídky, proveďte následující kroky:

- 1 Zaplatte ze své linky (do společné zásoby) přísady vyobrazené na dané kartě receptu v nabídce.
- 2 Vezměte danou kartu receptu z nabídky a umístěte ji na libovolné volné pole vaší trouby (pod linkou).
- 3 Okamžitě získáte bonus vyobrazený na daném poli trouby (viz str. 12).

- Bonus vyobrazené na kartě receptu prozatím ignorujte, získáte je až bude recept dopečený (viz str. 7).
- Pole trouby 0 neposkytuje žádný bonus.



## SUPERPŘÍSADY

Tyto přísady fungují jako žolíky a směte je použít jako náhradu libovolné přísady. Pokud umísťujete superpřisadu na svou linku, směte ji umístit na libovolné volné pole. Pokud máte získat superpřisadu, ale v zásobě žádné nejsou, získáte namísto ní libovolnou jinou dostupnou přísadu.

## ŠEDÉ POŽADAVKY PŘÍPAD

Požadavky skupin šedých přísad na receptu musíte splnit zaplacením určitého počtu přísad stejného druhu. Navíc musí být tyto přísady jiné než ostatní přísady požadované tímto receptem. Tento fakt vám připomene symbol na kartě.

**Například:** Pokud chcete připravit tento recept, musíte zaplatit těsto, šlehačku a 3 stejné přísady, které zároveň nebudou ani šlehačka, ani těsto – např. 3 třešně.

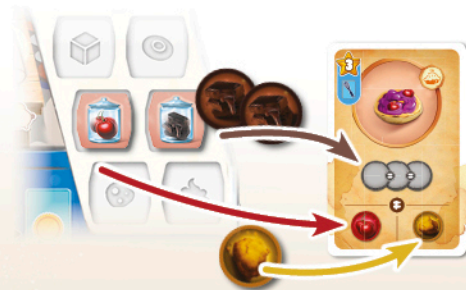


## USKLADNĚNÍ PŘÍPAD

Pokud vyhodnotíte tento efekt, směte odhodit přísadu ze své linky a vzít si odpovídající žeton uskladněné přísady ze společné zásoby. Umístěte jej na svou linku na odpovídající pole uskladněné přísady. Přísada, kterou odhodíte, musí být vždy stejného druhu jako uskladněná přísada, kterou získáte (nebo to musí být superpřísada).

- Uskladněné přísady jsou permanentní a nikdy je neodhazujete.
- Od každého druhu uskladněné přísady směte mít maximálně 1 žeton.
- Když připravujete recept, směte uskladněnou přísadu považovat za 1 žeton stejné přísady na receptu. Tzn. směte uskladněnou přísadu použít jako náhradu přísady při přípravě receptu, ale uskladněná přísada vám zůstane.
- Směte použít více uskladněných přísad k přípravě stejného receptu.
- Směte použít stejnou uskladněnou přísadu k přípravě více receptů (i v jednom tahu).
- Každá uskladněná přísada má na konci hry hodnotu 1 vítězný bod.

**Příklad:** Směte připravit tento recept tak, že odhodíte 1 těsto a 2 čokolády z linky. Zbývající přísady nahradíte permanentními uskladněnými přísadami.



## 2. REZERVUJTE RECEPTY

V tuto chvíli směte rezervovat recept nebo připravit dříve rezervovaný recept (nikoliv obojí). Rezervace vám umožní vzít recept z nabídky, ale zaplatit přísady až později.

### REZEROVÁNÍ RECEPTU

Pokud nemáte rezervovaný recept, směte nyní 1 recept rezervovat. Pokud tak učiníte, dodržte tyto kroky:

- 1 Odhodte libovolnou kartu náčiní z ruky (bez efektu).
- 2 Vezměte libovolný recept z nabídky (přísady neplatte).
- 3 Umístěte jej na libovolné volné pole vaší trouby.
- 4 Okamžitě získáte bonus vyobrazený na daném poli trouby.
- 5 Umístěte na tento recept svůj žeton rezervace.

### PŘÍPRAVA REZEROVANÉHO RECEPTU

Pokud máte rezervovaný recept, směte jej nyní připravit. To učiníte tak, že zaplatíte potřebné přísady a odeberete z karty žeton rezervace. Recept zůstane na svém aktuálním poli trouby (ovšem nyní za něj směte získat body, viz dále).

### KARTY CUKRÁŘŮ

Během přípravy hry si musíte vybrat jednu stranu své karty cukráře, kterou budete používat po zbytek hry. Na jedné straně vždy najdete schopnost, která vám umožní použít při přípravě receptu určitou přísadu jako libovolnou přísadu.

**Příklad:** Tato schopnost cukráře vám umožní použít šlehačku jako libovolnou přísadu.



Druhá strana karty vám umožní při přípravě receptu použít superpřisadu jako dva kusy určité přísady.

**Příklad:** Tato schopnost cukráře vám umožní použít superpřisadu jako 2 šlehačky.



- Schopnost cukráře směte použít jedenkrát během přípravy každého receptu (včetně přípravy rezervovaného receptu).
- Nesměte schopnost použít k výměně či přidání přísad na lince (schopnost funguje jen při přípravě receptu).
- Pokud použijete superpřisadu jako 2 přísady, nesměte tyto přísady rozdělit k přípravě 2 různých receptů. Musí posloužit k přípravě stejného receptu (případnou přebytečnou přísadu můžete ignorovat).
- K aktivaci schopností nesměte použít uskladněné přísady.



## 3. POSUNUTÍ RECEPTŮ

Každý recept, který máte v troubě, nyní posuňte o 1 pole trouby doprava. Pokud se recept posune doprava z pole 0 (tzn. mimo troubu), je okamžitě dopečený (viz níže).

**Poznámka:** Když posouváte recepty v troubě, nezískáváte bonusy vyobrazené na polích trouby (bonusy vyobrazené v polích trouby získáváte pouze tehdy, když umístíte do trouby nový recept).

### DOPEČENÍ RECEPTU

Dopečené recepty umístěte lícem vzhůru nad svoji linku. Pokud byl na dopečeném receptu bonus (v modré liště pod vítěznými body), okamžitě tento bonus získáte.

**Poznámka:** Vítězné body z dopečených receptů získáte na konci hry (viz str. 8).



**Pokud dopečete recept, na kterém leží žeton rezervace – tzn. recept byl rezervovaný, ale nebyl připravený – odstraňte tuto kartu ze hry. Nezískáte ani bonus, ani body za tuto kartu. Žeton rezervace si vezměte zpět.**

## 4. ZISK OCENĚNÍ

Za dopečené recepty můžete získat ocenění, která umístíte na police své výstavy ocenění. Každý dopečený recept lícem vzhůru nad vaší linkou směte jednou použít k zisku ocenění.

### OCENĚNÍ NA SPODNÍ POLICI

Pokud chcete získat ocenění na spodní polici výstavy, musíte mít mezi dopečenými recepty lícem vzhůru nad linkou 2 stejné symboly receptů. Když použijete některý recept (či recepty) k získání ocenění, otočte dané karty lícem dolů. Zisk bodů na konci hry není nijak ovlivněn. Poté vezměte vrchní ocenění ze sloupku stejného druhu ocenění, jako byly použité symboly receptů, a umístěte jej na prázdné pole spodní police. Na spodní polici směte mít max. 2 ocenění, přičemž každé musí být jiného druhu.



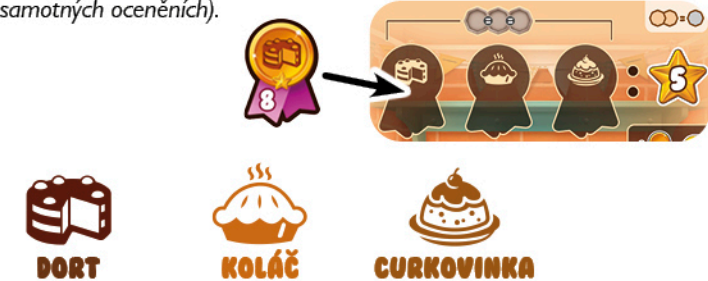
### BONUS KUČAŘSKÉ ČEPICE

Když umístíte ocenění na spodní polici, okamžitě si vyberte 1 bonus kuchařské čepice vyobrazený na desce kuchařské čepice. Pokud je u tohoto bonusu umístěn zlaták, vezměte si jej do své zásoby (tzn. první hráč, který zvolí daný bonus, navíc získá zlaták).



## OCENĚNÍ NA HORNÍ POLICI

Pokud chcete získat ocenění na horní polici výstavy, musíte mít mezi dopečenými recepty lícem vzhůru nad linkou 3 stejné symboly receptů. Když použijete některý recept (či recepty) k získání ocenění, otočte dané karty lícem dolů. Zisk bodů na konci hry není nijak ovlivněn. Poté vezměte vrchní ocenění ze sloupku stejného druhu ocenění, jako byly použité symboly receptů, a umístěte jej na prázdné pole horní police. Na horní polici směte mít max. 3 ocenění, přičemž každé ocenění na horní polici musí být jiného druhu. Na konci hry získáte 5 vítězných bodů za každé ocenění na horní polici (navíc k vítězným bodům uvedeným na samotných oceněních).



### Nahrazení symbolu receptu

Když získáváte ocenění, směte použít libovolné 2 symboly jako 1 jakýkoli jiný symbol (tzn. 2 symboly fungují jako 1 žolík při získávání ocenění).



## 5. KONEC TAHU

### DOPLŇTE RECEPTY A VYHODNOŇTE UDÁLOSTI

Na konci tahu proveďte následující kroky:

- 1 Doplněte nabídku receptů. Zbývající recepty posuňte doprava a poté doplňte na volná místa karty z odpovídajících balíčků, lícem vzhůru.



### KARTY UDÁLOSTÍ

Pokud při doplňování receptů otočíte kartu události, okamžitě ji vyhodnotte. Poté ji odstraňte ze hry. Po vyhodnocení efektu události pokračujte v doplňování nabídky, pokud je to potřeba (viz str. 12).



**Poznámka:** Pokud je některý balíček receptů prázdný, použijte k doplnění nabídky karty z druhého balíčku. Pokud jsou oba prázdné, další karty už nedoplňujte.

- 2 Vezměte si do ruky karty náčiní, které máte umístěné lícem dolů vedle linky.


**Poznámka:** Pokud máte po tomto kroku v ruce více než 3 karty náčiní, odhazujte z ruky libovolné karty náčiní, dokud nebudete mít pouze 3.

## KONEC HRY


Jakmile některý hráč získá třetí ocenění, okamžitě otočte žeton začínajícího hráče na stranu s koncem časového limitu. Jakmile skončí toto kolo, odehrajte ještě jedno kolo. Poté nastane závěrečné bodování.

### ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ


Získáte vítězné body za následující kategorie:

 Vítězné body natisknuté na všech vašich dopečených receptech a připravených receptech v troubě.

**Poznámka:** Body získáte za karty receptů nad linkou, lícem dolů i vzhůru. Pokud ovšem máte v troubě recept s žetonem rezervace, body za něj nezískáte.

 Vítězné body vyobrazené na vašich oceněních. Navíc získáte 5 vítězných bodů za každé ocenění na horní polici.

 1 vítězný bod za každou vaši uskladněnou přísadu.

 Sečtěte dohromady všechny své zbývající žetony přísad, zlatáky a karty náčiní. Toto číslo vydělte třemi (zbytek ignorujte). Tolik vítězných bodů získáte.

**3:1**

**Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů se stává vítězem.**

Pokud nastane shoda, vyhrává ten hráč ve shodě, který má více dokončených či připravených (v troubě) receptů II. úrovně. Pokud shoda trvá, vyhrává ten hráč ve shodě, který má více dokončených a připravených (v troubě) receptů I. úrovně. Pokud shoda trvá, vyhrává ten hráč ve shodě, který má více připravených receptů v troubě. Pokud shoda i nadále trvá, hráči se o vítězství dělí.

## MODUL VÝHODY LINEK

### PŘÍPRAVA HRY

- 1 Zamíchejte všechny karty výhod linek a vytvořte z nich balíček otočený stranou s přísadami vzhůru.
- 2 Vezměte vrchní kartu z balíčku a umístěte ji napravo od balíčku, otočenou stranou s přísadami vzhůru.
- 3 Poté vezměte vrchní kartu z balíčku a umístěte ji napravo od předchozí karty, otočenou stranou s výhodou vzhůru.

### PRŮBĚH HRY

Na konci svého tahu se podívejte na karty výhod linek. Pokud máte na své lince všechny čtyři přísady vyobrazené na levé a prostřední kartě výhod, okamžitě získáte výhodu vyobrazenou na kartě vpravo. Poté otočte prostřední kartu na stranu s výhodou a umístěte ji na předchozí kartu s výhodou. Poté vezměte vrchní kartu z balíčku a umístěte ji napravo od balíčku, otočenou stranou s přísadami vzhůru (prostřední karta se tedy obrátí a posune doprava a levá karta se posune doprostřed).

## MODUL RUKOU

### PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vezme žeton ruky ve své barvě a umístí jej doprostřed nabídky misek (mezi 4 prostřední miskami).



### PRŮBĚH HRY

Kdykoli provádíte akci „vezmi přísady“ nebo „vezmi zbytky“, musíte nejprve pohnout svým žetonem ruky o 1 či 2 pole (za pole se považují volná místa mezi miskami). Žetonem ruky smíte hýbat pouze vodorovně nebo svisle, nikdy šikmo. Můžete měnit směr, ale nesmíte provést jeden krok a pak se druhým krokem vrátit na původní pole. Jakmile dokončíte pohyb žetonu ruky, provedete akci „vezmi zbytky“ nebo „vezmi přísady“ s jedním rozdílem: smíte vzít přísady pouze z misek, mezi kterými se nachází váš žeton ruky. Smíte brát zbytky pouze z té desky zbytků, od které je váš žeton vzdálený max. o 1 uličku mezi 2 miskami (jinými slovy, s deskou zbytků musí sousedit alespoň 1 miska, se kterou sousedí váš žeton ruky).

- Na jednom poli smí ležet více žetonů rukou. Žetony rukou neomezuji pohyb jiných žetonů rukou.
- Pole v rohu vám umožní vybírat z 1 ze 2 desek zbytků (nikoliv z obou naráz, musíte dodržet základní pravidla).
- Pokud je váš žeton ruky na prostředním poli, nemůžete vzít zbytky z žádné desky zbytků.

- **Příklad:** Modrý hráč by v tomto případě mohl vzít přísady z jedné z těchto čtyř misek nebo z jedné z těchto dvou desek zbytků.



- Všechny požadované přísady musíte mít na polích své linky, nesmí jít o uskladněné přísady.
- Písady neodhazujete, stačí je mít na lince.
- Nesmíte použít superpřísady.
- Nesmíte použít schopnost cukráře.
- Smíte získat maximálně jednu výhodu linky za tah.
- Pokud je balíček prázdný, zamíchejte použité karty z hromádky, která vznikne napravo, a vytvořte nový balíček.

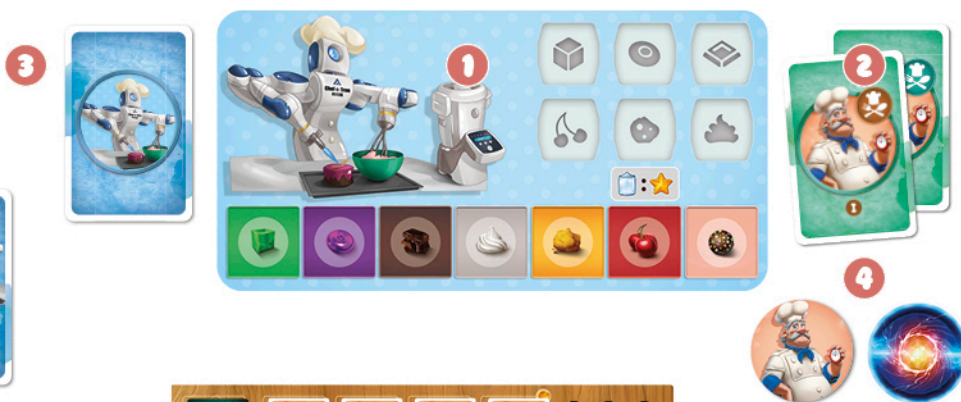
## SÓLOVÝ MÓD

Musíte se postavit Cukrobotovi modelu Chef-o-Tron 4000K, kuchyňskému robotovi nejnovější generace. Jeho akce určuje 15 karet Cukrobota. Cukrobot má svoji vlastní desku, na které bude skladovat přísady sesbírané prodlouženými pažemi. Tyto paže se pohybují podél dvou stran nabídky misek podle příkazů na kartách Cukrobota. Poté seberou všechny přísady z určené misky. Po sebrání přísady a vyhodnocení ostatních efektů na kartě se Cukrobot vždy pokusí dopéct jeden recept z nabídky. Pokud se mu to podaří, recept nedává do trouby, ale je ihned dopečený. Poté se vždy pokusí získat ocenění. Jakmile je z balíčku karet Cukrobota tažena karta s koncem časového limitu, nastane konec hry. Vy i Cukrobot dohrajete aktuální kolo a poté odehrajete poslední kolo. Pak nastane závěrečné bodování. Připravte, pozor, péct!

## PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru jako pro 2 hráče, s následujícími úpravami:

- 1 Připravte herní prostor Cukrobota: vezměte jeho desku a umístěte ji poblíž své linky.
- 2 Než zamícháte mezi recepty karty událostí, vezměte náhodně 1 událost od každé úrovně a umístěte je vedle desky Cukrobota. Kartu I. úrovně umístěte na kartu II. úrovně.
- 3 Dejte stranou kartu Cukrobota se symbolem konce časového limitu. Poté vezměte náhodně 2 karty Cukrobota a umístěte je lícem dolů poblíž desky Cukrobota. Toto budou spodní karty balíčku karet Cukrobota. Poté náhodně vezměte další 2 karty Cukrobota a zamíchejte mezi ně kartu se symbolem konce časového limitu. Tyto 3 karty pak umístěte lícem dolů na spodní karty balíčku Cukrobota. Poté vezměte zbylých 10 karet Cukrobota, zamíchejte je a umístěte na 5 spodních karet.
- 4 Žeton začínajícího hráče a žeton silového pole umístěte do herní oblasti Cukrobota. Cukrobot bude první na tahu.
- 5 Žeton bílé Cukrobotovy paže umístěte nalevo od nabídky misek tak, aby její prsty směřovaly doprava na misku se superpřísadami.
- 6 Žeton modré Cukrobotovy paže umístěte pod nabídku misek tak, aby její prsty směřovaly nahoru na misku se superpřísadami.
- 7 Namísto umístění 4 zlatáků kolem desky kuchařské čepice jako při hře více hráčů, umístěte pouze 2 zlatáky přímo na desku. Kdykoliv získáte bonus kuchařské čepice, vezměte si také 1 zlaták, pokud tam dosud nějaké jsou.



## SOUHRN CUKROBOTOVA TAHU:

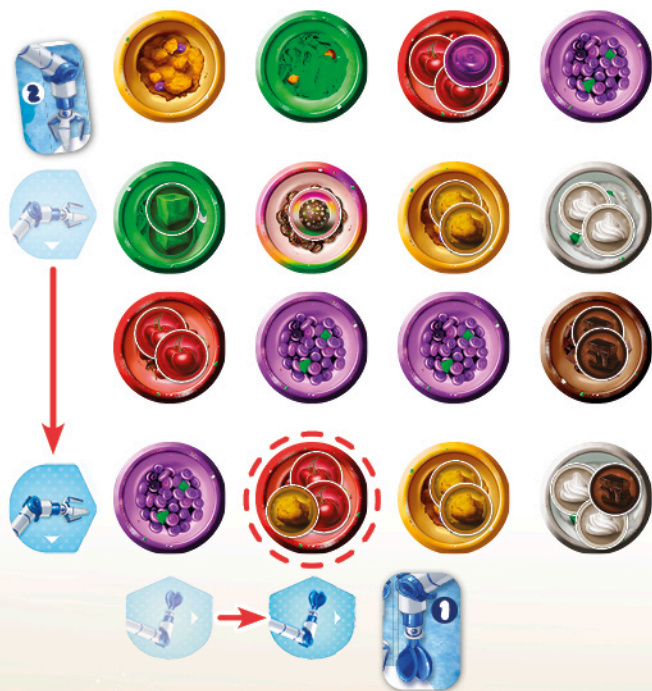
- 1 Otočte 1 kartu z balíčku karet Cukrobota.
- 2 Pohněte paži či pažemi.
- 3 Cukrobot sebere přísady.
- 4 Vyhodnoťte efekt karty Cukrobota.
- 5 Dopeče 1 recept, pokud může.
- 6 Získá 1 ocenění, pokud může.

### SEBRÁNÍ PŘISAD

Pokaždé, když má Cukrobot sebrat přísady, umístěte je na odpovídající pole jeho desky. Na polích desky smí mít libovolný počet přísad.



**Příklad:** Podle této karty Cukrobota se má bílá paže pohnout dvakrát a modrá paže jednou. Bílá paže se pohnula dále, takže bude určovat řádek, ze kterého bude Cukrobot brát. Dvě z misek v této řadě obsahují 3 přísady. Proto Cukrobot vybere misku, která je ve sloupci s modrou paží. Poté udělá nepořádek jako obvykle.



## TAH CUKROBOTA

- 1 Otočte 1 kartu z balíčku karet Cukrobota a umístěte ji na odkládací hromádku.
 

**Poznámka:** Pokud otočíte kartu se symbolem konce časového limitu, otočte žeton začínajícího hráče. Poté otočte novou kartu Cukrobota a vyhodnoťte ji (viz dále).
- 2 Každou paži pohněte o tolik rádků/sloupců, kolik určuje právě otočená karta (u každé paže je číslo). Pažemi vždy pohybujte ve směru, který je určený symbolem na žetonech paží.
 

**Pohyb žetonů paží:**

  - Bílá paže se vždy pohybuje dolů podél levé strany nabídky misek. Pokud by se měla pohnout pod poslední řádek, vrátí se zpět k hornímu řádku.
  - Modrá paže se vždy pohybuje podél spodní strany nabídky misek. Pokud by se měla pohnout za poslední sloupec, vrátí se zpět k prvnímu sloupci.
- 3 Cukrobot nyní určí svou primární paži. Primární paže je ta, která se během kroku 2 pohnula dále. Z řádku/sloupce, na který ukazuje primární paže, vybere tu misku, ve které je nejvíce přísad, a sebere všechny přísady z této misky. Pokud nastane shoda, Cukrobot vybere z těchto misek tu, která je blíže sekundární paži (pokud shoda i nadále trvá, Cukrobot vybere tu misku, která je blíže ve směru šipky na žetonu paže).
 

**Poznámka:** Pokud jsou všechny misky, na které ukazují Cukrobotovy paže, prázdné, získá namísto toho 1 superpřísadu ze společné zásoby.
- 4 Vyhodnoťte efekt vyobrazený ve spodní části karty (viz str. 11). Pokud nelze efekt vyhodnotit, přeskočte tento krok a namísto toho získá Cukrobot 1 superpřísadu ze společné zásoby.
- 5 Pokud je to možné, Cukrobot se pokusí dopéct 1 recept z nabídky:
  - Podívejte se, zda má Cukrobot dostatek přísad k přípravě některého receptu v nabídce. Pokud má dostatek přísad k přípravě více receptů, vybere z nich ten, který mu poskytne nejvíce vítězných bodů.
  - Poznámka:** Pokud nastane shoda v počtu vítězných bodů, Cukrobot upřednostní recept II. úrovně před receptem I. úrovně. Pokud shoda trvá i nadále, Cukrobot vybere z karet ve shodě tu, která je více vpravo.
  - Cukrobot recept okamžitě dopeče. Dopečený recept umístěte nad desku Cukrobota, lícem vzhůru.
  - Poznámka:** Pokud Cukrobot dopeče recept, který byl v nabídce nejvíce vpravo, nezíská obvyklý zlaták, ale 1 superpřísadu.
  - Cukrobot zaplatí za recept přísady ze své zásoby. Superpřísadu zaplatí pouze tehdy, pokud nemá požadované přísady.
  - Vraťte všechny zaplacené přísady zpět z Cukrobotovy desky do společné zásoby.
  - Poznámka:** Pokud může Cukrobot splnit požadavek šedých přísad na kartě pomocí více přísad, vybere ty přísady, které jsou na jeho desce více vlevo.
  - Pokud byl na právě dopečené kartě receptu vyobrazený bonus, Cukrobot získá namísto bonusu 1 superpřísadu.
- 6 Podívejte se na symboly na dopečených receptech Cukrobota. Pokud je to možné, Cukrobot získá 1 ocenění.
  - **Důležité:** Cukrobot ignoruje druhy receptů. Jakmile má 3 libovolné symboly receptů, může získat ocenění. Vždy si vybere to ocenění, které mu poskytne nejvíce vítězných bodů. Pokud nastane shoda, vybere to ocenění, které je více vlevo. Použité karty receptů obrátí lícem dolů jako obvykle.
  - Pokud Cukrobot získá ocenění, odeberte 1 zlaták z desky kuchařské čepice a vraťte jej do společné zásoby (je-li to možné). Ocenění umístěte poblíž Cukrobotovy desky.
  - Poznámka:** Pokud má Cukrobot pouze 2 karty se 2 symboly, použije je k získání ocenění, přestože tím „zaplatí“ o 1 symbol navíc. Ale pokud je to možné, vždy raději použije pouze 3 symboly.

## EFEKTY KARET CUKROBOTA



Zopakujte pohyb paží vyobrazený na této kartě (efekt karty vyhodnocujete až poté, co Cukrobot sebere přísady). Poté umístěte silové pole na misku, na kterou paže ukazují.

**Poznámka:** Žeton silového pole umístěte na žetony přísad, které ležely na této misce.

Nesmíte nijak získat přísady z misky, na které je silové pole. Cukrobot je může i nadále z této misky brát jako obvykle.



Cukrobot sebere všechny přísady z další misky za použití obvyklých pravidel (str. 10, krok 3).



Cukrobot vybere přísady, které dosud nemá uskladněny a zároveň jsou co nejvíce vlevo na jeho desce. Všechny je odhodí. Poté získá odpovídající žeton uskladněné přísady a umístí jej na svoji desku.



Odeberte 1 libovolnou přísadu z vaší linky a umístěte ji na desku Cukrobota. Pokud nemáte přísady, nic se nestane.



Když se Cukrobot v tomto tahu pokusí dopéct recept, má slevu 1 přísadu.



Cukrobot vám sebere superpřísadu z linky (v ostatních případech, kdy má získat superpřísadu, ji získá ze zásoby).



Otočte a vyhodnoťte kartu 1 události, která je vedle Cukrobotovy desky (vrchní). Poté danou kartu vraťte do krabice.

## CUKROBOT A MODULY

Použití jednoho modulu zvýší obtížnost sólového módu. Použití obou ji zvýší ještě víc.

### Modul výhody linek



Cukrobot zkontroluje požadované přísady ještě před dopečením receptu (mezi kroky 4 a 5, str. 10). Pokud má Cukrobot požadované přísady ve své zásobě, získá kartu vpravo a umístí ji nad svoji desku. Poté normálně otočte prostřední kartu a umístěte ji napravo. Prostřední kartu také doplňte jako obvykle. Během závěrečného bodování získá Cukrobot 4 vítězných body za každou kartu výhody, kterou má.

### Modul rukou

Připravte a hrajte s žetonem ruky jako obvykle. Cukrobot žeton ruky nemá.

Karta se silovým polem funguje takto:

- Zopakujte pohyb paží vyobrazený na této kartě (nezapomeňte, že efekt karty vyhodnocujete až poté, co Cukrobot sebere přísady). Poté umístěte silové pole na místo mezi miskami, kam ukazují obě paže. Paže ukáží na misku a přesné místo poté určíte pomocí malých bílých šipek na žetonech paží (viz níže).
- Nesmíte se pohnout žetonem ruky na nebo přes silové pole.

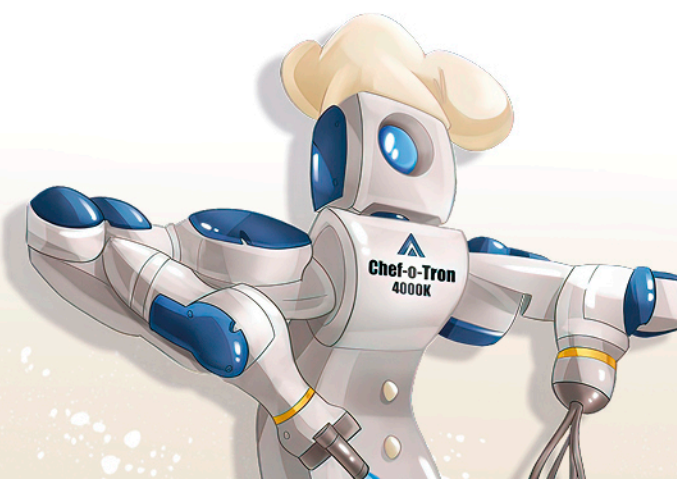
**Poznámka:** Silové pole Cukrobota nijak neovlivní.



## KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Konec hry nastane, když otočíte z Cukrobotova balíčku kartu se symbolem konce časového limitu. Podmínka se získáním ocenění tedy neplatí ani pro vás, ani pro Cukrobota. Když je karta s koncem časového limitu otočena, otočte žeton začínajícího hráče. Poté otočte novou kartu Cukrobota. Toto bude první ze dvou posledních tahů Cukrobota. Dokončete kolo a odehrajte ještě poslední kolo, jako při běžné hře.

Bodování provedte jako v běžné hře (str. 8). Protože Cukrobot nepoužívá výstavku ocenění, získá namísto toho 5 vítězných bodů za každý druh ocenění, který získal (tedy 5, 10 nebo 15 bodů za 1, 2 nebo 3 druhy).



# AKCE



**Příprav recept(y):**  
Příprav 1 nebo 2 recepty (viz str. 6).



**Vezmi přísady:**  
Vezmi až 4 přísady z jedné misky.



**Získej kartu náčiní:**  
Vezmi horní kartu náčiní z balíčku a umístí ji nalevo od své linky, lícem dolů.



**Vezmi zbytky:** Vyber 1 desku zbytků, poté proved' následující kroky:

1 Pokud je na této desce vidět symbol zlatáku (tzn. není překrytý přísadou), získej 1 zlaták ze společné zásoby.

2 Vezmi až 3 přísady z této desky zbytků.



**Posuň:** Posuň každou kartu receptu v troubě o jedno pole doprava.

**Poznámka:** Když posuneš recept doprava z pole 0, je dopečený (viz str. 7).

# SYMBOLY



Získej 1 superpřísadu ze společné zásoby.



Získej 1 zlaták ze společné zásoby.



Vezmi až 2 přísady z jedné misky.



Vezmi 1 přísadu ze dvou různých misek.



Posuň dvakrát. Smíš posunout buďto 1 recept dvakrát, nebo 2 recepty jednou. (viz str. 7).



Vezmi až 2 přísady z libovolných misek zbytků.



Odhod' 1 superpřísadu a získej 2 libovolné přísady ze zásoby.



Odhod' 1 libovolnou přísadu a získej 2 superpřísady ze zásoby.



Příprav libovolný recept v nabídce (viz str. 6).



Když získáváš ocenění, smíš zaplatit 1 zlaták a považovat jej za 1 libovolný symbol receptu (tzn. zaplacený zlaták funguje jako žolík).



Odhod' 1 přísadu a vezmi si žeton uskladněné přísady stejného druhu. Umístí ji na patřičné pole uskladněné přísady na své lince (viz str. 6).

# I



Otočte misku superpřísad na stranu se superpřísadami (pokud na této straně není). Umístěte 1 superpřísadu na každou misku sousedící svle a vodorovně s miskou superpřísad.

**Poznámka:** Pokud jsou na misce přísady, umístěte je zpět na misku, až ji otočíte.



Každý hráč získá 1 kartu náčiní (viz str. 5).



Udělejte nepořádek z každé misky v rohu, ale misky neotáčejte (viz str. 5).

**Poznámka:** Začněte s miskou v levém horním rohu a pokračujte po směru hodinových ručiček. Neodstraňujte žádné přísady z rohových misek.



Každý hráč získá 1 zlaták ze společné zásoby.



Na každou prázdnou misku umístěte 2 přísady odpovídajícího druhu.

**Poznámka:** Začněte miskou co nejvíce vlevo nahoře a pokračujte zleva doprava, odshora dolů.

**Poznámka:** Pokud hraje při vyhodnocování události roli pořadí hráčů, začíná hráč, který byl právě na tahu, a pokračují hráči v pořadí průběhu hry.

# UDÁLOSTI

# II



Každý hráč posune všechny své recepty v troubě o 1 pole doprava (viz str. 7).



Každý hráč smí získat 1 žeton uskladněné přísady (dle standardních pravidel na str. 6).



Každý hráč získá 1 superpřísadu ze společné zásoby.



Umístěte 1 třeseň, 1 bonbon a 1 šlehačku na každou prázdnou misku.  
**Poznámka:** Začněte miskou co nejvíce vlevo nahoře a pokračujte zleva doprava, odshora dolů.



Umístěte 1 čokoládu, 1 želatinu a 1 těsto na každou prázdnou misku.  
**Poznámka:** Začněte miskou co nejvíce vlevo nahoře a pokračujte zleva doprava, odshora dolů.

# TVŮRCI ČESKÁ VERZE HRY

**Autoři hry:**  
**ZAX, YOMA, JONNY PAC**  
**Ilustrace:**  
**YOMA, JAMES CHURCHILL**

**Grafická úprava:**  
**YOMA, 221B ESTUDIO, DANIEL CUNNINGHAM**

**Pravidla:**  
**JONATHAN BOBAL JONNY PAC**

**Grafická úprava pravidel:**  
**JONATHAN BOBAL 221B ESTUDIO**

**Vývoj:**  
**JONNY PAC, LASKAS JOHN SHULTERS**  
**Vývoj sólového módu:**  
**CARSTEN BURAK**

**Česká verze:**  
**TLAMA GAMES**  
Praha, Česká republika  
[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)  
**Redakce:**  
**MIROSLAV TLAMICHA**  
**Překlad:**  
**ONDŘEJ POLÁK**  
**Korektury:**  
**MARCEL ONDRÁK**  
**Grafická úprava:**  
**MICHAL HUBÁČEK**



FANTASIA