

8+  
3-5  
40'

# Bistro Pot POURRI

Zu viele Köche verderben den Brei!



Ein vergnügliches Kochspiel von Ananda Stimm & Florian Mayerhofer

Gustav Germ, der berühmte Gourmetkritiker, ist in der Stadt und verteilt wieder einmal seine begehrten Gourmetsterne. Auch dem Bistro „Pot Pourri“ stattet er einen Besuch ab. Das ist die Chance für euch, eure Kochkünste unter Beweis zu stellen und eure ganz persönlichen Gourmetsterne zu sichern! Schließlich sind sie der Grundstein für den internationalen Durchbruch! Um die abwechslungsreichen Gerichte zuzubereiten, gibt es allerdings nur drei Kochtöpfe, die ihr außerdem mit

der Konkurrenz teilen müsst. Und dann ist da auch noch dieser nervige Topfdeckel, der immer gerade dann im Weg ist, wenn ihr ein Rezept vollenden möchtet. Wer trotz aller Hürden seine Gerichte zumindest annähernd nach Rezept kocht und so das Beste aus den Kochtöpfen herausholt, wird am Ende die meisten Gourmetsterne gesammelt haben und von Gustav Germ höchstpersönlich geehrt werden.

## Spielinhalt:

### 90 Zutaten-Karten:

je 9x Fisch & Meeresfrüchte, Fleisch, Kartoffeln, Käse, Mehl, Möhren, Paprika, Reis, Tomaten, Zwiebeln



### 55 Rezept-Karten:

je 11 in fünf verschiedenen Farben für fünf unterschiedliche Küchen:

gelb = mediterran; grau = französisch;  
grün = slawisch; rot = asiatisch;  
blau = amerikanisch & tex-mex



### 1 Topfdeckel



### 3 Kochtöpfe

### 1 Spielplan mit Gourmetleiste, Menütafel und Wertungstabelle



### 5 Menüplättchen



### 5 Kochbücher



### 5 sternförmige Spielsteine



### 1 Menükarte

mit zusätzlichen Informationen zu den Gerichten und ihren Zutaten, die auf den Rezept-Karten abgebildet sind


### 1 Spielanleitung





## Spielziel:


Das Ziel ist es, die meisten Gourmetsterne zu sammeln. Sterne bekommt, wer den Überblick über die Kochtöpfe behält und die eigenen Rezepte möglichst genau zubereitet.


## Spielvorbereitung:


 Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus der Stanztafel heraus.

 Legt die **3 Kochtöpfe** nebeneinander in die Tischmitte und bedeckt einen beliebigen Topf mit dem **Deckel**. Legt den **Spielplan** oberhalb der Töpfe ebenfalls auf den Tisch.

 Mischt die **5 Menüplättchen** verdeckt und legt sie in beliebiger Reihenfolge **offen** auf die fünf Felder der Menütafel auf dem Spielplan.

 Nehmt euch jeweils ein **Kochbuch** und den farblich dazu passenden **Spielstein**, den ihr auf das Serviertablett des Kochs auf dem Spielplan legt.

 Mischt die Zutaten-Karten gut und teilt allen jeweils **2 Zutaten** aus. Legt weitere **4 Zutaten offen** und nebeneinander **unterhalb der Töpfe** aus. Sie bilden die **Zutatauslage**, auf die ihr alle während des Spieles zugreifen dürft. Legt daneben die restlichen Zutaten als verdeckten Nachziehstapel bereit.

 Mischt die Rezept-Karten gut und teilt allen jeweils **3 Rezepte** aus. Wählt aus den drei Rezepten **2** aus und steckt je eines in jede Seite eures Kochbuches. Legt die nicht gewählte Rezept-Karte **offen** auf einen Ablagestapel. Die restlichen Rezept-Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit.

## Spielablauf:

Bestimmt eine Person, die beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, führst du **EINE** der folgenden **drei Aktionen** aus:

- A) **Zutaten beschaffen**
- B) **Kochen & Topfdeckel versetzen**
- C) **Rezepte tauschen**





## A) Zutaten beschaffen

Nimm **2 neue Zutaten-Karten** auf die Hand. Du darfst dabei wählen, ob du die Zutaten **entweder aus der Auslage nimmst oder sie vom verdeckten Stapel ziehst**. Du darfst diese beiden Möglichkeiten auch kombinieren. Erst am Ende deines Zuges ergänzt du die Zutatenauslage wieder vom Nachziehstapel auf 4 Karten.



**Anmerkung:** Es gibt kein Handkartenlimit! Du darfst beliebig viele Zutaten-Karten auf der Hand haben. Sollte im Laufe des Spieles der Nachziehstapel für die Zutaten aufgebraucht sein, mischt ihr die bereits verwendeten Zutaten-Karten neu und legt sie wieder als neuen Nachziehstapel bereit.

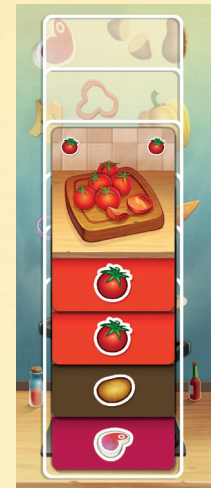
## Bist du mit den angebotenen Zutaten in der Auslage nicht zufrieden?

Optional darfst du **zu Beginn deiner Aktion** die Auslage erneuern. Wähle dazu eine beliebige Zutat aus deiner Hand und lege sie zusammen mit den 4 Karten aus der Auslage auf den Ablagestapel. Decke anschließend 4 neue Zutaten vom Stapel auf und führe deinen Zug aus. **Achtung:** Diese Möglichkeit darfst du nur **einmal** pro Zug nutzen!

## B) Kochen & Topfdeckel versetzen

Lege **bis zu 2 Zutaten** aus deiner Hand **entweder in einen oder je eine Zutat in beide nicht abgedeckte Kochtöpfe**. Lege die Karten dabei so in den Topf, dass sie sich vertikal überlappen und immer nur der untere Abschnitt der Karte mit der entsprechenden Zutat zu sehen ist. In jeden Kochtopf passen maximal 6 Zutaten. Dann ist er voll und es wird serviert (siehe *Kochtopf voll!*).

Der mit dem Deckel abgedeckte Topf ist für diese Aktion tabu! Du darfst dort keine Zutaten hineinlegen.



**Wichtig:** Bist du mit dem Kochen fertig, musst du den Topfdeckel versetzen und damit einen anderen Kochtopf abdecken, sofern keiner der Kochtöpfe voll ist und serviert wird.

## C) Rezepte tauschen

Ziehe **2 neue Rezepte** vom Rezept-Karten-Nachziehstapel und tausche sie beliebig mit den Rezepten aus deinem Kochbuch aus, sodass du am Ende der Aktion wieder 2 Rezepte in deinem Kochbuch hast. Lege die nicht gewählten Rezept-Karten offen auf den Ablagestapel.



Jetzt ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## KOCHTOPF VOLL!

Nach und nach füllen sich die Kochtöpfe mit Zutaten. Befinden sich **nach dem Kochen 6 Zutaten** in einem Kochtopf, ist dieser voll und es wird serviert! **In diesem Fall darf der Topfdeckel nicht versetzt werden!**

Beim Servieren führt ihr folgende Schritte der Reihe nach aus:



1. Rezept einlösen, werten & ziehen
2. Wer kocht mit?
3. Menüplättchen vertauschen (falls erforderlich!)
4. Aufräumen & Rezepte ergänzen



### 1. Rezept einlösen, werten & ziehen

Bist du die Person, die gerade gekocht und die sechste Zutat in einen offenen Topf gelegt hat, **musst du ein Rezept** einlösen. Zusätzlich darfst du deinen Spielstein **sofort 1 Feld** auf der Gourmetleiste **vorwärts ziehen**.

Wähle ein Rezept aus deinem Kochbuch und vergleiche die Zutaten und ihre Anzahl mit jenen im vollen Topf. Je nachdem, wie viele Übereinstimmungen es **insgesamt** sind, darfst du deinen Spielstein auf der Gourmetleiste um folgende Anzahl Felder vorwärts ziehen:



Anzahl übereinstimmender Zutaten	Anzahl Felder
6	9
5	7
4	5
3	3
2	1



Du darfst nur dann einen Kochtopf beenden, wenn du auch ein **Rezept mit mindestens zwei übereinstimmenden Zutaten** in deinem Kochbuch hast.




*Hinweis:* Die Wertungstabelle findet ihr auch auf dem Spielplan abgebildet!

### 2. Wer kocht mit?

Danach haben **reihum** alle anderen die Möglichkeit, ebenfalls ein Rezept für den vollen Topf einzulösen und ihren Spielstein entsprechend der Übereinstimmungen auf der Gourmetleiste vorwärts zu ziehen.



### Beachte bei Schritt 1 und 2:

-  Für einen vollen Kochtopf darfst du immer nur eines deiner Rezepte einlösen!
-  Ein Rezept darfst du nur dann einlösen, wenn es mindestens zwei übereinstimmende Zutaten mit dem vollen Kochtopf hat.
-  Legt die gewerteten Rezepte vor euch ab. Sie bleiben bis zum Spielende vor euch liegen.

### 3. Menüplättchen vertauschen (falls erforderlich!)

Auf der Gourmetleiste gibt es drei Felder mit einem Gourmetstern (Felder 8, 17 und 26).

**Wer ZULETZT mit seinem Spielstein auf oder über ein solches Feld zieht, darf die Reihenfolge der Menüplättchen auf der Menütafel ändern.** Wähle dazu zwei beliebige Menüplättchen und tausche ihre Plätze. Am Ende des Spieles gibt es für eingelöste Rezept-Karten der unterschiedlichen Küchen zusätzliche Gourmetsterne (siehe *Spielende & Schlusswertung*).

*Beispiel: Florian hat ein Rezept mit 4 übereinstimmenden Zutaten eingelöst. Er zieht seinen blauen Spielstein um fünf Felder vorwärts. Er ist der Letzte, der mit seiner Figur über Feld 17 zieht. Er darf somit die Plätze zwei beliebiger Menüplättchen miteinander tauschen.*



Hast du in deinem Zug **zwei Kochtöpfe vollendet**, werden die Schritte 1 bis 3 bei beiden Kochtöpfen nacheinander ausgeführt. Du darfst wählen, welchen der beiden Töpfe du zuerst werten möchtest. Erst wenn beide Kochtöpfe gewertet wurden, dürft ihr zu Schritt 4 übergehen.

### 4. Aufräumen & Rezepte ergänzen

Leert jeden vollen Kochtopf, indem ihr alle sechs Zutaten auf den Ablagestapel legt. **Ergänzt eure Kochbücher wieder auf 2 Rezepte**, die ihr vom Rezept-Kartenstapel nachzieht.

Jetzt ist die nächste Person an der Reihe.

## Spielende & Schlusswertung:

Das Spiel endet, sobald jemand von euch das **sechste Rezept eingelöst** hat. Beendet noch die Wertung des vollen Topfes. Führt danach die **Schlusswertung** durch:

Sortiert die eigenen gesammelten Rezept-Karten farblich nach der jeweiligen Küche. Multipliziert die Kartenanzahl pro Küche nun mit dem auf dem Spielplan abgedruckten Wert des Sternes, der neben dem Menüplättchen abgebildet ist, das der Küche entspricht. Zieht anschließend eure Spielsteine um so viele Felder auf der Gourmetleiste vorwärts, die eurem Gesamtergebnis entspricht. Es gewinnt, wessen Spielstein auf der Gourmetleiste am weitesten vorne liegt.

*Beispiel: Florian hat am Spielende 2 Rezepte aus der slawischen Küche, 2 aus der amerikanischen & tex-mex Küche und 1 Rezept aus der französischen Küche gesammelt. Er darf seinen Spielstein um 10 Punkte (2x3, 2x1 und 1x2) auf der Gourmetleiste vorwärts ziehen.*



Bei Gleichstand kontrollieren alle am Gleichstand Beteiligten, wie viele Rezept-Karten sie von ihrer persönlichen Spielerfarbe eingelöst haben. Für jede Rezept-Karte in dieser Farbe darf der eigene Spielstein um ein Feld auf der Gourmetleiste vorwärts gezogen werden. Wessen Spielstein nun am weitesten vorne liegt, gewinnt. Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

### Spielvariante für Kochprofis:




Ihr spielt wie zuvor beschrieben, aber mit folgender Änderung: Legt die Menüplättchen zu Beginn des Spieles nicht offen, sondern **verdeckt** auf die Menütafel auf dem Spielplan. **Jedes Mal**, wenn jemand mit seinem Spielstein auf oder über eines der Felder 8, 17 und 26 auf der Gourmetleiste zieht, darf sich diese Person zwei beliebige Menüplättchen geheim ansehen und anschließend miteinander vertauschen oder auf die ursprüngliche Position zurücklegen. *Hinweis:* Beachtet dabei die Reihenfolge im Uhrzeigersinn, wenn mehrere Personen „mitkochen“! Deckt bei Spielende alle fünf Menüplättchen auf und wertet die eingelösten Rezepte nach zuvor beschriebener Regel.

*Hinweis:* Aus spieltechnischen Gründen ist es leider nicht möglich, alle Zutaten eines Rezeptes auf den Karten abzubilden. Daher soll die beigelegte Menükarte zusätzliche Informationen zu den Gerichten und ihren Zutaten liefern, die auf den Rezept-Karten abgebildet sind.

Wenn ihr zu Bistro „Pot Pourri“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Wien, Austria oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



**Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.**  
Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:  [facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)  [instagram.com/piatnik\\_spiele/](https://instagram.com/piatnik_spiele/)  [youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://youtube.com/c/PiatnikSpiele)



8+  
3-5  
40'

# Bistro Pot POURRI

## Trop de cuisiniers gâtent la sauce !



Un jeu de cuisine poêlant de Ananda Stimm & Florian Mayerhofer

Le célèbre critique gastronomique Gustave Germe est en ville et, une fois de plus, il décerne ses étoiles de gourmet tant convoitées. Il rend également visite au bistrot « Pot-Pourri ». C'est l'occasion pour vous de mettre à l'épreuve vos talents de cuisinier et de décrocher vos propres étoiles de gourmet ! Après tout, elles sont indispensables pour percer à l'international ! Toutefois, vous ne disposez que de trois casseroles pour préparer des plats variés, et

vous devrez les partager avec vos concurrents. Et puis il y a aussi ce couvercle de casserole agaçant qui se met toujours en travers de votre chemin pile au moment où vous voulez terminer une recette. Celui qui, malgré tous les obstacles, cuisinera ses plats en suivant au moins approximativement la recette et utilisera ainsi au mieux les casseroles, obtiendra le plus d'étoiles de gourmet et sera récompensé par Gustave Germe en personne !

### Contenu du jeu :

#### 90 cartes ingrédients :

9 cartes de chaque : poissons & fruits de mer, viandes, pommes de terre, fromages, farine, carottes, poivrons, riz, tomates, oignons



#### 55 cartes de recette :

11 de chaque couleur pour cinq types de cuisine différents :

jaune = méditerranéenne ; bleu = américaine & tex-mex ; gris = française ; vert = slave ; rouge = asiatique



#### 1 couvercle de casserole



#### 3 casseroles

#### 1 plateau de jeu

avec un tableau des menus et une piste de scores



#### 5 tuiles menu



#### 5 livres de cuisine



#### 5 pions en forme d'étoile en bois



#### 1 carte des menus

avec des informations supplémentaires sur les plats des cartes de recettes et leurs ingrédients traditionnels.


#### 1 règle du jeu



## Objectif du jeu :

L'objectif est de récolter le plus grand nombre d'étoiles de gourmet. Les étoiles sont attribuées à ceux qui gardent une vue d'ensemble sur les casseroles et qui préparent leurs propres recettes le plus précisément possible.

## Préparation du jeu :

-  Avant de jouer pour la première fois, détache doucement les pièces du plateau de jeu.
-  Place les 3 casseroles les unes à côté des autres au centre de la table et couvre une casserole de ton choix avec le couvercle. Place également le plateau de jeu au-dessus des casseroles sur la table.
-  Mélange les 5 tuiles menu face cachée et place-les face visible dans n'importe quel ordre sur les cinq cases du tableau des menus sur le plateau de jeu.
-  Chaque joueur prend un livre de cuisine et le pion de la couleur correspondante, qu'il place sur le plateau de service du plateau de jeu.
-  Mélange bien les cartes ingrédients et distribue 2 ingrédients à chaque joueur. Dispose 4 ingrédients, face visible et côte à côte, sous les casseroles. Ils constituent le garde-manger auquel vous avez tous accès pendant le jeu. Rassemble les cartes ingrédients restantes sous forme de pioche face cachée.
-  Mélange bien les cartes de recette et distribue 3 recettes à chacun. Chaque joueur choisit 2 recettes parmi les trois proposées et les insère dans son livre de cuisine. Place la carte de recette restante face visible sur une pile de défausse. Rassemble les cartes de recette restantes sous forme de pile face cachée.



Configuration du jeu pour 3 joueurs

## Déroulement du jeu :

Désigne une personne qui commencera. Ensuite, vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, effectue **UNE** des **trois actions** suivantes :

- A) Prendre des ingrédients
- B) Cuisiner et déplacer le couvercle de la casserole
- C) Échanger tes recettes



## A) Prendre des ingrédients

Pioche **2 nouvelles cartes ingrédients**. Tu peux choisir de prendre les ingrédients, soit dans le **garde-manger**, soit les piocher dans la **pile face cachée**. Tu peux également combiner ces deux options. Ce n'est qu'à la fin de ton tour que tu complèteras à 4 cartes le garde-manger avec les cartes de la pioche.



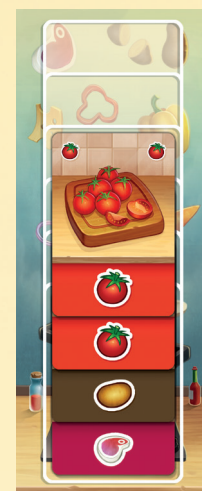
*Remarque:* il n'y a pas de limite de cartes en main ! Tu peux avoir en main autant de cartes ingrédients que tu le souhaites. Si, au cours de la partie, la pioche d'ingrédients est épuisée, mélange à nouveau les cartes ingrédients déjà utilisées et fais-en une nouvelle pioche.

## Tu n'es pas satisfait des ingrédients proposés dans le garde-manger ?

Tu as l'option de renouveler le garde-manger **au début de ton tour**. Pour cela, choisis n'importe quel ingrédient parmi tes cartes et place-le sur la pile de défausse avec les 4 cartes du garde-manger. Ensuite, place les 4 nouveaux ingrédients de la pile et continue ton tour. Attention : tu ne peux utiliser cette option **qu'une seule fois** par tour !

## B) Cuisiner et déplacer le couvercle de la casserole

Mets **jusqu'à 2 ingrédients** de tes cartes **soit dans une même casserole non couverte**, **soit un ingrédient dans chacune des deux casseroles non couvertes**. Place les cartes dans la casserole de manière à ce qu'elles se chevauchent verticalement et que seule la partie inférieure de la carte avec l'ingrédient correspondant soit visible. Chaque casserole peut contenir au maximum 6 ingrédients. Ensuite, elle est pleine et on sert (*voir casserole pleine*) !

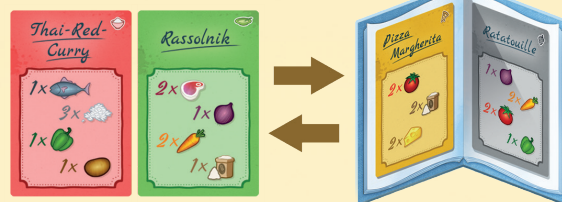


Tu ne peux pas utiliser la casserole avec le couvercle pour cette action !  
Tu n'as pas le droit d'y ajouter d'ingrédients.

**Important:** lorsque tu as fini de cuisiner, tu dois déplacer le couvercle de la casserole et l'utiliser pour couvrir une autre casserole, sauf si une casserole est pleine (*voir casserole pleine*).

## C) Échanger tes recettes

Pioche **2 nouvelles recettes** dans la pioche de cartes de recette et, si tu le souhaites, échange une ou les deux avec les recettes de ton livre de cuisine, de manière à avoir à nouveau 2 recettes dans ton livre de cuisine à la fin de l'action. Place les cartes de recette non choisies face visible sur la pile de défausse.



C'est maintenant au tour de la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

## CASSEROLE PLEINE !

Petit à petit, les casseroles se remplissent d'ingrédients. Si, **après avoir cuisiné**, il y a 6 ingrédients dans une casserole, celle-ci est pleine et il est temps de servir ! **Dans ce cas, le couvercle de la casserole ne doit pas être déplacé !**

Lorsque tu sers, suis les étapes suivantes dans l'ordre :



1. **Utilise et valide une recette, puis pioches-en une nouvelle**
2. **Qui d'autre cuisine avec toi ?**
3. **Echange les tuiles menu (si nécessaire !)**
4. **Range tes recettes et complète ton livre de cuisine**



### 1. **Utilise et valide une recette, puis pioches-en une nouvelle :**

Si tu es la personne qui vient de cuisiner et qui a mis le sixième ingrédient dans une casserole non couverte, **commence par avancer ton pion d'une case sur la piste de gourmets**, puis tu **dois** valider une **recette**.

Choisis une recette dans ton livre de cuisine et compare les ingrédients et leur nombre avec ceux de la casserole pleine. En fonction du nombre **total** de correspondances, tu avances ton pion sur la piste des gourmets du nombre de cases suivant :



Nombre d'ingrédients correspondants	Nombre de cases
6	9
5	7
4	5
3	3
2	1



Tu ne peux terminer une casserole que si tu as une recette avec au moins 2 ingrédients correspondants dans ton livre de cuisine.




*Remarque:* tu trouveras également le tableau des scores sur le plateau de jeu !

### 2. **Qui d'autre cuisine avec toi ?**

Ensuite, **dans le sens des aiguilles d'une montre**, tous les autres joueurs ont aussi la possibilité de valider une recette pour la casserole pleine et d'avancer leur pion en fonction des correspondances sur la piste des gourmets. Placez les recettes validées devant vous.



### Note bien :

-  Pour une casserole pleine, tu ne peux utiliser qu'une seule de tes recettes à la fois !
-  Tu ne peux utiliser une recette que si elle comporte au moins deux ingrédients correspondants à ceux de la casserole pleine.
-  Elles restent devant toi jusqu'à la fin du jeu.

### 3. Echange les tuiles menu (si nécessaire !)

Sur la piste des gourmets se trouvent trois cases avec une étoile de gourmet (cases 8, 17 et 26). Le **dernier joueur à se déplacer avec son pion sur ou au-dessus d'une de ces cases peut changer l'ordre des tuiles menu sur le tableau des menus**. Pour cela, choisis deux tuiles menu de ton choix et échange leur place. À la fin du jeu, les cartes de recette utilisées pour les différents types de cuisine donnent droit à des étoiles de gourmet supplémentaires (voir *Fin du jeu & classement final*).

*Florian a validé une recette avec 4 ingrédients correspondants. Il avance son pion bleu de cinq cases. Il est le dernier à se déplacer avec son pion au-delà de la case 17. Il peut ainsi échanger les places de deux tuiles menu de son choix*



Si tu as **terminé deux casseroles** pendant ton tour, les étapes 1 à 3 sont effectuées l'une après l'autre pour les deux casseroles. Tu peux choisir laquelle des deux casseroles tu veux valider en premier. Ce n'est que lorsque les deux casseroles ont été validées que tu passes à l'étape 4.

### 4. Range tes recettes et complète ton livre de cuisine :

Vide chaque casserole pleine en plaçant les six ingrédients sur la pile de défausse. **Complète à nouveau ton livre de recettes pour obtenir 2 recettes** en piochant dans la pile de cartes de recettes.

Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

## Fin du jeu et classement final :

Le jeu se termine dès que l'un d'entre vous a **validé sa sixième recette**. Terminez le tour pour que tout le monde ait encore la possibilité de valider une recette. Procédez ensuite au **classement final** :

Classe les cartes de recette que tu as collectées par couleur en fonction du type de cuisine auquel elles appartiennent. Multiplie maintenant le nombre de cartes de chaque type de cuisine par la valeur de l'étoile imprimée sur le plateau de jeu, qui est représentée à côté de la tuile menu correspondant au type de cuisine. Avance ensuite ton pion sur la piste des gourmets du nombre de cases correspondant à ton score total. Le gagnant est celui dont le pion se trouve le plus loin sur la piste des gourmets.

*Exemple : A la fin du jeu, Florian a validé 2 recettes de cuisine slave, 2 de cuisine américaine & tex-mex et 1 recette de cuisine française. Il peut avancer son jeton de 10 points (2x3, 2x1 et 1x2) sur la piste de scores.*



En cas d'égalité, tous les participants qui sont à égalité contrôlent le nombre de cartes de recette de leur couleur qu'ils ont validé. Pour chaque carte de recettes de leur propre couleur, chaque joueur peut avancer d'une case sur la piste des gourmets. Le pion qui se trouve le plus loin devant gagne. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

### Variante de jeu pour les experts en cuisine :

Vous jouez comme décrit précédemment, mais avec la modification suivante : au début du jeu, ne placez pas les tuiles menu face visible, mais **face cachée** sur le tableau des menus sur le plateau de jeu. **Chaque fois** que quelqu'un déplace son pion sur ou au-dessus de l'une des cases 8, 17 et 26 de la piste des gourmets, cette personne peut regarder secrètement deux tuiles menu de son choix, puis les intervertir ou les remettre à leur position initiale. Remarque : si vous êtes plusieurs à « cuisiner », suivez l'ordre de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre ! A la fin de la partie, montrez les cinq tuiles menu et validez les recettes utilisées selon la règle décrite précédemment.


Remarque : Pour des raisons techniques, il n'est malheureusement pas possible d'afficher tous les ingrédients d'une recette sur les cartes de recettes. Par conséquent, la carte des menus, jointe dans la boîte, fournit des informations supplémentaires sur les plats et leurs ingrédients.

Si vous avez d'autres questions ou des suggestions au sujet de Bistro « Pot-Pourri », n'hésitez pas à nous contacter : Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Vienne, Autriche ou [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement à cause de petites pièces pouvant être avalées. Veuillez conserver l'adresse.

Retrouvez-nous sur  [facebook.com/WilsonJeux](https://facebook.com/WilsonJeux)

 [instagram.com/WilsonJeux/](https://instagram.com/WilsonJeux/)

 [youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://youtube.com/c/PiatnikSpiele)



👤 8+  
 👥 3-5  
 ⌚ 40'

# Bistro Pot POURRI

★★★★

Nem eszik olyan forrón a kását!



Egy szórakoztató főzős játék. Szerzők: Ananda Stimm és Florian Mayerhofer

Gustav Germ, a híres étteremkritikus, a városba érkezett, hogy átadja a legjobb szakácsoknak az ingyencsillagokat. Meglátogatja a „Pot Pourri” éttermet is. Itt a lehetőség, hogy bizonyítsd a főzési tudományod, és megszerezd a legtöbb csillagot! A változatos ételek elkészítéséhez azonban csak három fazék áll rendelkezésedre, amiket meg kell osztanod a

versenytársaiddal is. És ha ez nem elég, akkor ott van még a bosszantó fazék fedő is, ami mindig útban van, amikor egy receptet szeretnél éppen befejezni. Igyekezz minden akadály ellenére a receptek szerint megfőzni az ételeket, hozd ki a legjobbat a fazekakból és szerezd meg a legtöbb csillagot, és Gustav Germ elismerését.

## A játék tartalma:

### 90 összetevők kártya:

9x hal és tenger gyümölcsei, hús, burgonya, sajt, liszt, sárgarépa, paprika, rizs, paradicsom, hagyma



### 55 receptkártya:

11x öt különböző színben öt különböző konyhához:

sárga = mediterrán; kék = amerikai & tex-mex; szürke = francia; zöld = szláv; piros = ázsiai



1 fedő



3 fazék

### 1 játéktábla

pontozósávval, menüablálával és pontozást segítő táblázattal



5 menülapka



5 szakácskönyv



5 csillag alakú játékkő



1 menükártya

a receptkártyákon ábrázolt ételekkel és hozzávalóikkal kapcsolatos további információkkal

1 játékszabály


13





## A cél:


Az a célod, hogy a legmesszebbre juss a pontozósávon a csillaggoddal. Akkor léphetsz előre, ha megfigyeled, hogy mi került a fazekakba, és a lehető legpontosabban készíted el a saját receptjeidet.


## Előkészületek:


 Az első játék előtt óvatosan nyomkodd ki az alkatrészeket a kartontáblából.

 Tedd a **3 fazekat** egymás mellé az asztal közepére, és tedd rá az egyik fazékra a **fedőt**. Fektesd a **játéktáblát** az asztalra a fazekak fölé.

 Keverd meg lefordítva az **5 menülapkát**, majd tedd őket felfordítva bármilyen sorrendben a játéktábla menütábla részére.

 Adj minden játékosnak egy **szakácskönyvet** és egy színben hozzáillő csillag **játékkövet**. Mindenki helyezze a játékkövet a játéktáblára a szakács tálcajára.

 Keverd meg az összetevők kártyákat és adj mindenkinek **2 összetevőt**. Tegyelj további **4 összetevőt felfordítva** egymás mellé a **fazekak alá**. Ezek alkotják az **összetevők kínálatát**, amelyhez mindannyian hozzáférhettek a játék során. A megmaradt összetevőket tedd a kínálat mellé egy lefordított pakliba rendezve.

 Keverd meg a receptkártyákat és adj mindenkinek **3 receptet**. Mindenki válasszon ki 2 receptet a három recept közül, és tegyen egyet-egyét a szakácskönyve minden oldalára. Azokat a recepteket, amiket nem választottatok ki **felfordítva** tegyétek egy közös dobópaklira. A fennmaradó receptkártyákból alakítsatok ki egy lefordított húzópaklit.



a játéktér  
3 játékos esetén

## A játékmenet:

Válasszatok egy kezdőjátékost. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültk majd sorra. Amikor rajtad a sor, a következő **három művelet egyikét** csinálod:

- összetevőket szerzel be
- főzöl és áthelyezed a fedőt
- recepteket cserélsz



## A) Összetevőket szerzel be

Vegyél fel **2 új összetevőt**. Választhatsz a fazekak alatt **felfordítva** fekvő kínálatból, vagy húzhatod a **lefordított húzópakliból**. Ezt a két lehetőséget kombinálhatod is. De a végén ki kell egészítened a húzópakliból 4 lapra a kínálatot.



**Megjegyzés:** Nincs korlátozva a lapok száma a kezekben! Annyi összetevő lehet a kezekben, amennyit csak akarsz. Amikor elfogynak az összetevők húzópakli lapjai, akkor keverd meg a már felhasznált összetevőket, majd alakíts ki egy lefordított lapokból álló új húzópaklit.

## Nem vagy elégedett a kínálattal?

Opcionálisan megújíthatod a kínálatot a **lépésed elején**. Ehhez válassz ki egy bármilyen összetevőt a kezedből, és tedd a dobópaklira a kínálat 4 lapjával együtt. Ezután fordíts fel 4 új összetevőt a húzópakliról, majd csináld meg a lépésed. **Figyelem: Ezt az opciót a lépésedben csak egyszer a lépésed megkezdése előtt használhatod, és csak akkor, ha az A) Akciót választod!**

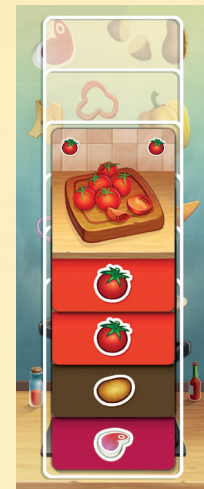
## B) Főzöl és áthelyezed a fedőt

Tegyél **legfeljebb 2 összetevőt** a kezedből **egy vagy két fedetlen fazékba**. Tedd a kártyákat úgy a fazékba, hogy függőlegesen elcsúsztatva fedjék egymást, és mindig legyen látható a kártyák alsó részén látható összetevő. Minden fazék legfeljebb 6 összetevőt tartalmazhat. Ezután a fazék megtelt és tálalható (lásd a *Megtelt a fazék címszónál*).

A fedővel fedett fazék tabu abba most nem tehetsz semmit!

### Fontos:

Amikor befejezed a főzést, át kell helyezned a fedőt egy másik fazékra, ha egyik fazék sem telt meg és nem kell tálalni.



## C) Recepteket cserélsz

Húzz **2 új receptet** a receptkártya pakliról, és cseréld ki őket tetszésed szerint a szakácskönyvedben lévő receptekkel. Az akció végén ismét 2 recept legyen a szakácskönyvedben. Dobd a nem választott receptkártyákat felfordítva a dobópaklira.

Most a következő játékoson a sor az óramutató járásával megegyező irányban.



## MEGTELT A FAZÉK!

Fokozatosan telnek meg az összetevőkkel a fazékok. Amikor a főzés után 6 összetevő van egy fazékban, akkor az a fazék tele van és tálalni kell! Ebben az esetben nem szabad áthelyezni a fedőt!

Tálaláskor csináld meg ebben a sorrendben a következő lépéseket:



1. Receptet váltasz be, értékelsz és húzol
2. Ki főz veled?
3. Menülapkát cserélsz (ha szükséges!)
4. Elpakolsz és kiegészíted a recepteket



### 1. Receptet váltasz be, értékelsz és húzol

Ha te vagy az a személy, aki éppen főzött, és a hatodik összetevőt tette egy nyitott fazékba, akkor be kell váltanod egy receptet. Ezért **azonnal előre léptetheted a játékköved 1 mezőt** a pontozósávon.

Válassz egy receptet a szakácskönyvből, és hasonlítsd össze a recepten álló összetevőket és az összetevők darabszámát a fazékban lévőkkel. Attól függően, hogy **összesen** hány egyezés van, a játékköved előre tolhatod a pontozósávon a következők mértékében:



A megfelelő összetevők száma	Mezők száma
6	9
5	7
4	5
3	3
2	1



Csak akkor fejezhetsz be egy fazekat, ha van **egy recepted legalább két egyező összetevővel** a szakácskönyvedben.




*Megjegyzés:* A pontozást segítő táblázatot a játéktáblán is megtalálod!

### 2. Ki főz veled?

Ezután sorban egymás után mindenki másnak lehetősége van arra, hogy beváltson egy receptet a teli fazékra, és előre lépjen a játékkövével a pontozósávon.



### Jegyezd meg:

-  Egy fazékért egyszerre csak az egyik receptedet válthatod be!
-  Csak akkor válthatsz be egy receptet, ha legalább két hozzávalója van a fazékban.
-  Tegyétek le magatok elé az értékelt recepteket. Ezek a játék végéig előtettek maradnak.

### 3. Menülapkát cserélsz (ha szükséges!)

A pontozósávon három csillaggal jelölt mező van (a 8-as 17-es és 26-os mezők).

**Aki utoljára lép rá vagy lép át egy ilyen mezőt, az megváltoztathatja a menülapkák sorrendjét a menütáblán.** Ilyenkor válassz ki két menülapkát, és cseréld fel a helyüket. A játék végén további ingyen csillagokat kaptok a különböző konyhák beváltott receptkártyáiért (lásd *A játék vége és a végső értékelés* címszó alatt).

*Flórián beváltott egy receptet 4 megfelelő összetevővel. Öt mezőt lép előre a kék játékkövével a játéktáblán. Ő az utolsó, aki rálép a 17-es mezőre. Így kicserélheti egymással két menülapka helyét.*



Amikor két fazekat fejezel be, akkor az 1-3. lépéseket egymás után csinálod meg a két fazékhoz. Kiválaszthatod, hogy a két fazék közül melyiket szeretnéd elsőként értékelni. Csak azután folytathatod a lépésed a 4-es ponttal, miután mindkét fazekat értékelted.

### 4. Elpakolsz és kiegészítéd a recepteket

Üríts ki minden teli fazekat úgy, hogy mind a hat összetevőt kiveszed és a lerakópaklira teszed. Mindenki egészítse ki a szakácskönyvét **ismét 2 receptre**, a húzópakliból.

Most már a következő játékoson a sor.

## A játék vége és a végső értékelés:

A játék véget ér, amikor az egyikőtök **beváltja a hatodik receptjét**. Játsszátok végig a fordulót, hogy mindenkinek lehetősége legyen még egy recept beváltására. Fejezzétek be a teljes fazék pontozását. Ezután csináljátok meg a **végső értékelést**:

Rendezzétek az összegyűjtött receptkártyáitokat a színeik alapján külön a konyháknak megfelelően. Szorozzátok meg a konyhánkénti kártyák számát a csillagjaik értékével, amik a konyhának megfelelő menülapka mellett láthatóak a játéktáblán. A kapott pontoknak megfelelően lépjétek előre a pontozósávon. Az a győztes, akinek a játékköve a legtovábbra jutott a pontozósávon.

*Példa: A játék végére Flórián összegyűjtött 2 receptet a szláv konyhából, 2 receptet az amerikai és tex-mex konyhából és 1 receptet a francia konyhából. 10 ponttal (2x3, 2x1 és 1x2) léphet előre a pontozósávon.*



Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek számolják meg a saját színükben összegyűjtött receptkártyájukat. Minden saját színű receptkártyáért előre lehet lépni egy mezőt a pontozósávon. Akinek a játékköve ezek után a legtovábbi helyen áll a pontozósávon, az a játék győztese. Ha még ezek után is döntetlen mutatkozna, akkor a döntetlenben részt vevők osztoznak a győzelemben.

### Játékváltozat profi szakácsoknak:

A fent leírtak szerint játszatok a következő változtatással: Ne tegyétek ki nyíltan a menülapkákat a játék elején, hanem **lefordítva tegyétek** a játéktábla menüablájára. **Minden alkalommal, amikor** valaki rálép, vagy átlép a 8-as, 17-es vagy a 26-os mezőn az titokban megnézhet és felcserélhet egymással bármelyik két menülapkát, vagy vissza is teheti őket az eredeti helyükre. **Megjegyzés:** Tartsátok be a sorrendet az óramutató járásával megegyező irányban, ha többen is „együtt főznek”! Fedjétek fel a játék végén mind az öt menülapkát, és értékeljétek a beváltott recepteket a korábban leírt szabályok szerint.

Megjegyzés: Technikai okokból sajnos nem lehet a kártyákon feltüntetni a receptben szereplő összes hozzávalót. Ezért a mellékelt menükártya célja, hogy további információkat nyújtson a receptkártyákon szereplő ételekről és hozzávalóikról.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizzé meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket a  [www.facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



8+

3-5

40'

# Bistro Pot POURRI

## Mnoho kuchařů polévku přesolí!

Zábavná hra o vaření od Anandy Stimm & Floriana Mayerhofer

Slavný gurmánský kritik Gustav Germ je ve městě a opět rozdává své prestižní gurmánské hvězdičky. Navštíví také bistro „Pot Pourri“. Máte šanci prokázat své kuchařské dovednosti a získat vlastní gurmánské hvězdičky! Vždyť jsou klíčem k vašemu úspěchu na mezinárodní úrovni! K přípravě rozmanitých pokrmů jsou však k dispozici pouze tři hrnce, o které se budete muset podělit i se

soupeři. A pak je tu ještě ta otravná poklička, která vždycky překáží, právě když chcete dokončit svůj recept. Kdo navzdory všem překážkám uvaří pokrmy alespoň přibližně podle receptu a z hrnců naservíruje ta nejlepší jídla, nasbírání na konci hry nejvíce gurmánských hvězdiček a osobně ho ocení samotný Gustav Germ.

### Obsah hry:

#### 90 karet s přísadami:

á 9x ryba & mořské plody, maso, brambory, sýr, mouka, mrkev, paprika, rýže, rajčata, cibule



#### 55 karet s recepty:

á 11 v pěti různých barvách pro pět různých kuchyní:

žlutá = středomořská; modrá = americká & mexická; šedá = francouzská; zelená = slovanská; červená = asijská



1 poklička  
na hrnec



3 hrnce  
na vaření

#### 1 hrací deska

s gurmánským žebříčkem, stojanem s menu a tabulkou s vyhodnocením



5 destiček s menu



5 kuchařských  
knih



5 hracích figurek ve  
tvaru hvězdičky



#### 1 jídelní lístek

s doplňujícími informacemi o pokrmech a jejich ingrediencích uvedených na kartách receptů.

1 pravidla hry


19





## Cíl hry:


Cílem je nasbírat co nejvíce gurmánských hvězdiček. Hvězdičky získají ti, kteří mají přehled o tom, co se vaří v hrncích, a kteří co nejpřesněji připravují pokrmy podle vlastních receptů.


## Příprava hry:


 Před první hrou vyjměte opatrně dílky z perforované předlohy.

 Postavte **3 hrnce** vedle sebe doprostřed stolu a na jeden z nich položte **pokličku**. Hrací desku položte na stůl za hrnce.

 Zamíchejte **5 destiček s menu** tak, abyste na ně neviděli a položte je v libovolném pořadí **lícovou stranou nahoru** na pět políček stojanu s menu na hrací desce.

 Vezměte si **kuchařskou knihu** a **hrací figurku** ve stejné barvě. Figurku umístěte na servírovací táč kuchaře na hrací desce.

 Karty s přísadami dobře zamíchejte a každému hráči rozdejte **2 přísady**. Další **4 přísady** vyložte **lícem nahoru** vedle sebe **pod hrnce**. Tyto karty tvoří **výlohu s přísadami**, ke které mají všichni hráči během hry přístup. Zbylé přísady položte vedle těchto karet do balíčku na lízání, lícem dolů.

 Karty s recepty dobře zamíchejte a každému rozdejte **3 recepty**. Vyberte si **2** ze tří receptů a vložte je po jednom na stránky do vaší kuchařské knihy. Kartu s receptem, který jste si nevybrali, položte **lícovou stranou nahoru** na odkládací hromádku. Zbývající karty s recepty položte do balíčku na lízání otočené lícem dolů.

## Průběh hry:

Určete hráče, který hru začíná. Poté se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, provádí **JEDNU** z následujících **tří akcí**:

- A) Příprava přísad.
- B) Vaření & Přemístění pokličky.
- C) Výměna receptů.





## A) Příprava přísad

Veďte si do ruky **2 nové karty s přísadami**. Můžete si vybrat, zda si přísady vezmete **buď z výlohy** nebo si je líznete **z balíčku s kartami**. Tyto dvě možnosti můžete také kombinovat. Teprve na konci svého tahu doplní hráč z hromádky na lízání karty do výlohy na celkový počet 4 karet.



*Poznámka:* počet karet v ruce není ničím omezen! V ruce můžete mít libovolný počet karet s přísadami. Pokud se v průběhu hry balíček karet s přísadami vypotřebuje, zamíchejte karty s přísadami, které se právě používají a připravte je jako nový balíček na lízání.

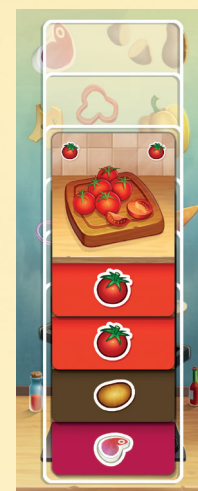
## Nejste spokojeni s nabízenými přísadami ve výloze?

Podle vašeho uvážení můžete **na začátku vaší akce** obnovit přísady ve výloze. Vyberte si libovolnou kartu s přísadou, kterou máte v ruce a položte ji na odkládací hromádku spolu se 4 kartami z výlohy. Poté otočte 4 nové karty s přísadami z balíčku na lízání a proveďte váš tah. *Poznámka:* tuto možnost můžete využít v tahu pouze **jednou!**

## B) Vaření & Přemístění pokličky

Vyložte až **2 přísady** z ruky **buď do jednoho nezakrytého hrnce, nebo po jedné přísadě do dvou nezakrytých hrnců**. Umístěte karty do hrnce tak, aby se překrývaly ve svislé poloze a aby byla viditelná pouze spodní část karty s příslušnou přísadou. Do každého hrnce se vejde maximálně 6 přísad. Pak je hrnec naplněný a může se servírovat pokrm (viz. *Hrnec je plný!*)

Hrnec, který je přikrytý pokličkou je pro tuto akci tabu! Nesmíte do něj dávat žádné přísady.



### Důležité:

po dokončení vaření musíte pokličku přendat a použít ji na přikrytí jiného hrnce, pokud není hrnec zrovna plný a nepodává se jídlo.

## C) Výměna receptů

Vytáhněte si **2 nové recepty** z hromádky karet s recepty a vyměňte si je za recepty z vaší kuchařky tak, abyste na konci akce měli v kuchařce opět 2 recepty. Karty s recepty, které jste si nevybrali, položte lícem nahoru na odkládací hromádku.

Nyní je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.



## HRNEC JE PLNÝ!

Hrnce na vaření se postupně plní přísadami. Pokud se v hrnci po vaření nachází 6 přísad, je tento hrnec plný a je čas podávat pokrm! V tomto případě se nesmí poklička z hrnce přendat!

Při servírování postupujte v následujícím pořadí::



1. Uplatnění receptu, vyhodnocení & líznutí.
2. Kdo vaří s námi?
3. Výměna destiček s menu (pokud je třeba!).
4. Úklid & Doplnění receptů



### 1. Uplatnění receptu, vyhodnocení & líznutí:

Pokud jste právě dovařili a vložili šestou přísadu do nezakrytého hrnce, **musíte recept** uplatnit. Kromě toho můžete vaši **figurku okamžitě posunout o 1 políčko** vpřed na gurmánském žebříčku.

Vyberte si recept z vaší kuchařské knihy a porovnejte přísady a jejich počet s těmi, které máte v plném hrnci. Podle celkového počtu shod můžete posunout vaši figurku na gurmánském žebříčku o následující počet políček vpřed:



Počet shodných přísad	Počet políček
6	9
5	7
4	5
3	3
2	1



Pokud jste hrnec naplnili, ale v žádném z vašich receptů nejsou obsaženy **minimálně dvě shodné přísady**, musíte odložit libovolný recept na odkládací hromádku. V takovém případě nesmíte vaši figurku posunout vpřed.




*Poznámka:* tabulku s vyhodnocením najdete také na hrací desce!

### 2. Kdo vaří s námi?

Poté mají všichni ostatní **popořadě** možnost také vyhodnotit recept z plného hrnce a posunout svoji figurku vpřed podle počtu shodných přísad.



### Poznámka:

-  Na jeden plný hrnc můžete uplatnit vždy jen jeden z vašich receptů!
-  Recept můžete uplatnit pouze v případě, když v něm jsou uvedeny alespoň dvě přísady, které se shodují s přísadami obsaženými v plném hrnci.
-  Vyhodnocené recepty položte před sebe. Zůstanou ležet před vámi až do konce hry.

### 3. Výměna destiček s menu (pokud je třeba!):

Na gurmánském žebříčku se nachází tři políčka s gurmánskou hvězdičkou (políčko 8, 17 a 26).

**Hráč, který jako poslední přesune svou figurku na takové políčko nebo přes něj přejde, může změnit pořadí destiček s menu na stojanu s menu.** Chcete-li to provést, vyberte si dvě libovolné destičky s menu a vyměňte jejich místa. Na konci hry se přidělují dodatečné gurmánské hvězdičky za uplatněné karty s recepty z různých kuchyní (viz. *Konec hry & Závěrečné vyhodnocení*).

*Petr uplatnil recept se 4 shodnými přísadami. Posune svou modrou figurku o pět polí vpřed. Je posledním z hráčů, který přejde se svou figurkou přes pole 17. Může tak zaměnit místa dvou libovolných destiček s menu.*



Pokud jste ve vašem tahu dokončili **vaření ve dvou hrncích**, provádíte kroky 1 až 3 postupně u obou hrnců. Můžete si vybrat, který z těchto dvou hrnců chcete vyhodnotit jako první. Teprve když jsou oba hrnce vyhodnoceny, můžete přejít ke kroku 4.

### 4. Úklid & Doplnění receptů:

Plné hrnce vyprázdněte tak, že všech šest přísad dáte na odkládací hromádku.

**Doplněte vaše kuchařské knihy na 2 recepty**, které si vytáhnete z hromádky karet s recepty.

Nyní je na řadě další hráč.

## Konec hry & Závěrečné vyhodnocení:

Hra končí, jakmile jeden z hráčů **uplatní šestý recept**. Dohrajte kolo až do konce, poté proveďte **závěrečné vyhodnocení**:

Seřadte si vlastní nasbírané karty s recepty podle barev příslušné kuchyně. Nyní vynásobte počet karet z dané kuchyně hodnotou hvězdičky znázorněné na hrací desce vedle destičky s menu, která odpovídá dané kuchyni. Poté posuňte své figurky o tolik políček na gurmánském žebříčku vpřed, kolik udává váš celkový výsledek. Vítězem se stává hráč, jehož figurka je na gurmánské stupnici nejvíce vpředu.

*Příklad: na konci hry má Petr 2 recepty ze slovanské kuchyně, 2 recepty z americké & tex-mex a 1 recept z francouzské kuchyně. Může posunout svou figurku o 10 bodů dopředu (2x3, 2x1 a 1x2) na gurmánské liště.*

V případě shody si všichni zúčastnění hráči zkontrolují, kolik karet s recepty od své vlastní barvy uplatnili. Za každou kartu s receptem v této barvě si může hráč posunout figurku o jedno políčko vpřed na gurmánském žebříčku. Vyhrává hráč, jehož figurka je nyní nejdále. V případě další remízy se o vítězství dělí všichni hráči, kteří se na remíze podíleli.



### Herní varianta pro profesionální kuchaře:

Hrajete tak, jak bylo popsáno výše, ale s následující změnou: na začátku hry nepokládejte destičky s menu na stojanu na hrací desce lícovou stranou nahoru, ale naopak. **Pokaždé**, když některý hráč přesune svou figurku na jedno z políček 8, 17 a 26 na gurmánském žebříčku nebo přes tato políčka přejde, může se tajně podívat na dvě libovolné destičky s menu, a pak je mezi sebou vyměnit nebo vrátit na původní místo.

**Poznámka:** dávejte pozor na pořadí ve směru hodinových ručiček, pokud „vaří“ více lidí společně! Na konci hry odkryjte všech pět destiček s menu a vyhodnoťte uplatněné recepty podle výše uvedeného pravidla.


Poznámka: z technických důvodů bohužel není možné na kartách zobrazit všechny ingredience receptu. Příložený jídelní lístek by proto měl poskytovat další informace o pokrmech a jejich ingrediencích, které jsou vyobrazeny na kartách receptů..

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře Bistro „Pot Pourri“, prosím, kontaktujte nás:  
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,  
[www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz), [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)



**Upozornění!** Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé části, mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás na:  [facebook.com/PiatnikCZ](https://facebook.com/PiatnikCZ)

 [instagram.com/piatnikcz](https://instagram.com/piatnikcz)

 [youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://youtube.com/c/PiatnikSpiele)



8+

3-5

40'

# Bistro **Pot** POURRI

## Veľa kuchárov polievku presolí!

Zábavná hra o varení od Anandy Stimm & Floriana Mayerhofer

Slávny gurmánsky kritik Gustav Germ je v meste a opäť rozdáva svoje prestížne gurmánske hviezdičky. Navštívi tiež bistro „Pot Pourri“. Máte šancu preukázať svoje kuchárske zručnosti a získať vlastné gurmánske hviezdičky! Veď sú kľúčom k vášmu úspechu na medzinárodnej úrovni! Na prípravu rozmanitých pokrmov sú však k dispozícii iba tri hrnce, o ktoré sa budete musieť

podeliť aj so súpermi. A potom je tu ešte tá otravná pokrievka, ktorá vždy prekáža, práve keď chcete dokončiť svoj recept. Kto napriek všetkým prekážkam uvarí pokrmy aspoň približne podľa receptu a z hrncov naservíruje tie najlepšie jedlá, nazbiera na konci hry najviac gurmánskych hviezdičiek a osobne ho ocení samotný Gustav Germ.

### Obsah hry:

#### 90 kariet s prísadami:

á 9x ryba & plody mora, mäso, zemiaky, syr, múka, mrkva, paprika, ryža, paradajky, cibuľa



#### 55 kariet s receptami:

á 11 v piatich rôznych farbách pre päť rôznych kuchýň

žltá = stredomorská; modrá = americká & mexická; šedá = francúzska; zelená = slovanská; červená = ázijská



#### 1 pokrievka na hrniec



#### 3 hrnce na varenie

#### 1 hracia doska

s gurmánskou dráhou, stojanom s menu a tabuľkou s vyhodnotením



#### 5 doštičiek s menu



#### 5 kuchárskych kníh



#### 5 hracích figúrok v tvare hviezdičky



#### Jedálny lístok

s ďalšími informáciami o jedlách a ich ingredienciách, ktoré sú zobrazené na kartách s receptami

#### 1 pravidlá hry


25





## Ciel hry:


Cielom je nazbierať čo najviac gurmánskych hviezdíček. Hviezdíčky získajú tí, ktorí majú prehľad o tom, čo sa varí v hrncoch, a ktorí čo najpresnejšie pripravujú pokrmy podľa vlastných receptov.


## Príprava hry:


 Pred prvou hrou vyberte opatrne dieliky z perforovanej predlohy.

 Postavte **3 hrnce** vedľa seba doprostred stola a na jeden z nich položte **pokrievku**. **Hraciu dosku** položte na stôl za hrnce.

 Zamiešajte **5 doštičiek s menu** tak, aby ste na ne nevideli, a položte ich v ľubovoľnom poradí **lícovou stranou nahor** na päť políčok stojana s menu hracej doske.

 Vezmite si **kuchársku knihu** a **hraciu figúrku** v rovnakej farbe. Figúrku umiestnite na servírovaciu tácku kuchára na hracej doske.

 Karty s prísadami dobre zamiešajte a každému hráčovi rozdajte **2 prísady**. Ďalšie **4 prísady** vyložte **lícom nahor** vedľa seba **pod hrnce**. Tieto karty tvoria **výklad s prísadami**, ku ktorému majú všetci hráči počas hry prístup. Zvyšné prísady položte vedľa týchto kariet do balíčka na lízanie lícom dole.

 Karty s receptami dobre zamiešajte a každému rozdajte **3 recepty**. Vyberte si **2 z troch** receptov a vložte ich po jednom na stránky do vašej kuchárskej knihy. Kartu s receptom, ktorý ste si nevybrali, položte **lícovou stranou nahor** na odkladaciu kôpku. Zostávajúce karty s receptami položte do balíčka na lízanie otočené lícom nadol.

## Príbeh hry:

Určite hráča, ktorý hru začína. Potom sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, vykonáva **JEDNU** z nasledujúcich **troch akcií**:

- A) Príprava prísad.
- B) Varenie & Premiestnenie pokrievky.
- C) Výmena receptov.



Rozloženie hry  
pre 3 hráčov.



## A) Príprava prísad

Veďte si do ruky **2 nové karty s prísadami**. Môžete si vybrať, či si prísady vezmete **buď z výkladu alebo** si ich liznete **z balíčka s kartami**. Tieto dve možnosti môžete tiež kombinovať. Až na konci svojho ťahu doplní hráč z kôpky na lízanie karty do výkladu na celkový počet 4 kariet.



*Poznámka:* počet kariet v ruke nie je ničím obmedzený! V ruke môžete mať ľubovoľný počet kariet s prísadami. Pokiaľ sa v priebehu hry balíček kariet s prísadami minie, zamiešajte karty s prísadami, ktoré sa práve používajú a pripravte ich ako nový balíček na lízanie.

## Nie ste spokojní s ponúkanými prísadami vo výklade?

Podľa vášho uváženia môžete na začiatku vašej akcie prísady vo výklade obnoviť. Vyberte si ľubovoľnú kartu s prísadou, ktorú máte v ruke a položte ju na odkladaciu kôpku spolu so 4 kartami z výkladu. Potom otočte 4 nové karty s prísadami z balíčka na lízanie a vykonajte váš ťah.

*Poznámka:* túto možnosť môžete využiť v ťahu iba **raz** !

## B) Varenie & Premiestnenie pokrievky

Vyložte až **2 prísady** z ruky **buď do jedného nezakrytého hrnca, alebo po jednej prísade do dvoch nezakrytých hrncov**. Umiestnite karty do hrnca tak, aby sa prekrývali vo zvislej polohe a aby bola viditeľná iba spodná časť karty s príslušnou prísadou. Do každého hrnca sa zmestí maximálne 6 prísad. Potom je hrniec naplnený a môže sa servírovať pokrm (pozri *Hrnec je plný!*)

Hrnec, ktorý je prikrytý pokrievkou, je pre túto akciu tabu! Nesmiete doň dávať žiadne prísady.

### **Dôležité:**

**po dokončení varenia musíte pokrievku odobrať a použiť ju na prikrytie iného hrnca, pokiaľ nie je hrniec práve plný a nepodáva sa jedlo.**



## C) Výmena receptov

Vytiahnite si **2 nové recepty** z kôpky kariet s receptami a vymeňte si ich za recepty z vašej kuchárky tak, aby ste na konci akcie mali v kuchárke opäť 2 recepty. Karty s receptami, ktoré ste si nevybrali, položte lícom nahor na odkladaciu kôpku.

Teraz je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.



## HRNIEC JE PLNÝ!

Hrnce na varenie sa postupne plnia prísadami. Pokiaľ sa v hrnci po varení nachádza 6 prísad, je tento hrniec plný a je čas podávať pokrm! V tomto prípade sa nesmie pokrievka z hrnca odobrať!

Pri servírovaní postupujte v nasledujúcom poradí:



1. Uplatnenie receptu, vyhodnotenie & liznutie.
2. Kto varí s nami?
3. Výmena doštičiek s menu (ak je to potrebné!).
4. Upratovanie & Doplnenie receptov.



### 1. Uplatnenie receptu, vyhodnotenie & liznutie:

Ak ste práve dovarili a vložili šiestu prísadu do nezakrytého hrnca, musíte recept uplatniť. Okrem toho môžete vašu figúrku okamžite **posunúť o 1 políčko vpred na gurmánskej dráhe**.

Vyberte si recept z vašej kuchárskej knihy a porovnajte prísady a ich počet s tými, ktoré máte v plnom hrnci. Podľa celkového počtu zhôd môžete posunúť vašu figúrku na gurmánskej dráhe o nasledujúci počet políčok vpred:



Počet zhodných prísad	Počet políčok
6	9
5	7
4	5
3	3
2	1



Ak ste hrniec naplnili, ale v žiadnom z vašich receptov nie sú obsiahnuté **minimálne dve zhodné prísady**, musíte odložiť ľubovoľný recept na odkladaciu kôpku. V takom prípade nesmiete vašu figúrku posunúť vpred.




*Poznámka: tabuľku s vyhodnotením nájdete aj na hracej doske!*

### 2. Kto varí s nami?

Potom majú všetci ostatní **poporiadku** možnosť tiež zhodnotiť recept za plný hrniec a posunúť svoju figúrku vpred podľa počtu zhodných prísad. Vyhodnotené recepty položte pred seba.



### Poznámka:

-  Na jeden plný hrniec môžete uplatniť vždy iba jeden z vašich receptov!
-  Recept môžete uplatniť iba v prípade, keď v ňom sú uvedené aspoň dve prísady, ktoré sa zhodujú s prísadami obsiahnutými v plnom hrnci.
-  Vyhodnotené recepty položte pred seba. Zostanú ležať pred vami až do konca hry.

### 3. Výmena doštičiek s menu (ak je to potrebné!):

Na gurmánskej dráhe sa nachádzajú tri políčka s gurmánskou hviezdikou (políčko 8, 17 a 26). **Hráč, ktorý ako posledný presunie svoju figúrku na také políčko alebo cez neho prejde, môže zmeniť poradie doštičiek s menu na stojanu.** Ak to chcete vykonať, vyberte si dve ľubovoľné doštičky s menu a vymeňte ich miesta. Na konci hry sa pridávajú dodatočné gurmánske hviezdčky za uplatnené karty s receptami z rôznych kuchýň (viď *Koniec hry & Záverečné vyhodnotenie*).

*Peter uplatnil recept so 4 zhodnými prísadami. Posunie svoju modrú figúrku o päť polí vpred. Je posledným z hráčov, ktorý prejde so svojou figúrkou cez pole 17. Môže tak zameniť miesta dvoch ľubovoľných doštičiek s menu.*



Ak ste vo vašom ťahu dokončili **varenie v dvoch hrncoch**, vykonávate kroky 1 až 3 postupne pri oboch hrncoch. Môžete si vybrať, ktorý z týchto dvoch hrncov chcete vyhodnotiť ako prvý. Až keď sú oba hrnce vyhodnotené, môžete prejsť na krok 4.

### 4. Upratovanie & Doplnenie receptov:

Plné hrnce vyprázdňte tak, že všetkých šesť prísad dáte na odkladaciu kôpku. **Doplňte vaše kuchárske knihy na 2 recepty**, ktoré si vytiahnete z kôpky kariet s receptami.

Teraz je na rade ďalší hráč.

## Koniec hry & Závěrečné vyhodnotenie:

Hra končí, akonáhle jeden z hráčov **uplatní šiesty recept**. Dohrajte kolo až do konca, potom vykonajte záverečné vyhodnotenie:

Zoradte si vlastné nazbierané karty s receptami podľa farieb príslušnej kuchyne. Teraz vynásobte počet kariet z danej kuchyne hodnotou hviezdíčky znázornenej na hracej doske vedľa doštičky s menu, ktorá zodpovedá danej kuchyni. Potom posuňte svoje figúrky o toľko políčok na gurmánskej dráhe vpred, koľko udáva váš celkový výsledok. Víťazom sa stáva hráč, ktorého figúrka je na gurmánskej dráhe najviac vpredu.

*Príklad: na konci hry Peter nazbieral 2 recepty zo slovenskej kuchyne, 2 z americkej a mexickej kuchyne a 1 recept z francúzskej kuchyne. Na gurmánskej stupnici môže posunúť svoju figúrku o 10 políčok (2x3, 2x1 a 1x2).*



V prípade zhody si všetci zúčastnení hráči skontrolujú, koľko kariet s receptami od svojej vlastnej farby uplatnili. Za každú kartu s receptom v tejto farbe si môže hráč posunúť figúrku o jedno políčko vpred na gurmánskej dráhe. Vyhráva hráč, ktorého figúrka je teraz najďalej. V prípade ďalšej remízy sa o víťazstvo delia všetci hráči, ktorí sa na remíze podieľali.

### Herný variant pre profesionálnych kuchárov:

Hráte tak, ako bolo popísané vyššie, ale s nasledujúcou zmenou: na začiatku hry nekladte doštičky s menu na stojan s menu na hracej doske lícovou stranou hore, ale naopak. **Zakaždým**, keď niektorý hráč presunie svoju figúrku na jedno z políčok 8, 17 a 26 na gurmánskej dráhe alebo cez tieto políčka prejde, môže sa tajne pozrieť na dve ľubovoľné doštičky s menu, a potom ich medzi sebou vymeniť alebo vrátiť na pôvodné miesto.

**Poznámka:** dávajte pozor na poradie v smere hodinových ručičiek, ak „vari“ viac ľudí spoločne! Na konci hry odkryte všetkých päť doštičiek s menu a vyhodnotte uplatnené recepty podľa vyššie uvedeného pravidla.


Upozornenie: Z technických dôvodov bohužiaľ nie je možné na kartách zobrazit všetky ingrediencie v recepte. Preto má priložený jedálny lístok poskytnúť dodatočné informácie o jedlách a ich ingredienciách, ktoré sú uvedené na kartách s receptami.


Ak máte otázky alebo pripomienky k hre Bistro „Pot Pourri“, prosím, kontaktujte nás:  
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,  
[www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz), [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)



Upozornenie! Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusení. Ušchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Nájdete nás na:  [facebook.com/PiatnikCZ](https://facebook.com/PiatnikCZ)

 [instagram.com/piatnik\\_sk](https://instagram.com/piatnik_sk)

 [youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://youtube.com/c/PiatnikSpiele)





8+

3-5

40'

# Bistro Pot POURRI

Gdzie  
kucharek  
sześć, tam nie  
ma co jeść!



Zabawna gra kulinarna Autorzy: Ananda Stimm & Florian Mayerhofer

Kucharze uważajcie! Znany smakosz Gustaw Germ zamierza odwiedzić bistro „Pot Pourri”. Starajcie się przygotować jak najlepsze potrawy, by zdobyć dla waszego lokalu cenne gwiazdki. Dzięki nim wasz lokal może zyskać międzynarodową sławę. Do przygotowania dań macie jednak tylko trzy garnki, którymi musicie się dzielić z innymi kucharzami. I jest

jeszcze ta irytująca pokrywka, stająca na przeszkodzie właśnie wtedy, gdy jesteście o krok od stworzenia wymarzonego dania. Komu mimo tych wszystkich przeszkód uda się ugotować potrawy najbliższe podanym w książkach kucharskich przepisom, zdobędzie dla lokalu najwięcej gwiazdek i zostanie uhonorowany przez samego Gustawa Germa.

## Zawartość pudełka:

### 90 kart składników:

po 9x ryb & owoców morza, mięsa, ziemniaków, sera, mąki, marchwi, papryki, ryżu, pomidorów, cebuli



### 55 kart przepisów:

po 11 w pięciu różnych kolorach dla pięciu różnych kuchni:

żółty = śródziemnomorska; niebieski = amerykańska & meksykańska; szary = francuska; zielony = słowiańska; czerwony = azjatycka



### 1 pokrywka



### 3 garnki



### 1 plansza

z torem punktacji, tabelą punktacji i menu



### 5 płytek menu



### 5 książek kucharskich



### 5 pionków w kształcie gwiazdek



### 1 karta Menu

z dodatkowymi informacjami o pokazanych na kartach daniach i ich składnikach

### 1 instrukcja







31



## Cel gry:

Celem gry jest zebranie jak największej liczby gwiazdek. Gwiazdki zdobywa się za dopasowanie stworzonych potraw do podanych na kartach przepisów.

## Przygotowanie gry:

-  Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnijcie z arkuszy tekturowe elementy.
-  Umieście **planszę** na środku stołu. Obok niej połóżcie **3 garnki** i przykryjcie dowolny garnek **pokrywką**.
-  Wymieszajcie **5 kafelków menu** obrazkami do dołu i umieście je w dowolnej kolejności **obrazkami do góry** na pięciu polach menu na planszy.
-  Każdy gracz bierze jedną książkę **kucharską** oraz **pionek** w tym samym kolorze. Pionek ustawia na tacy kucharza na dole planszy.
-  Potasujcie karty składników i rozdajcie każdemu graczowi po **2 karty składników**. Umieście kolejne **4 karty składników obrazkami do góry** jedną obok drugiej poniżej garnków. Tworzą one **bufet**, z którego wszyscy gracze mogą brać karty. Pozostałe karty będą stanowiły talie, którą połóżcie obok bufetu, obrazkami do dołu.
-  Potasujcie karty przepisów i rozdajcie wszystkim po **3 przepisy**. Każdy gracz wybiera dwa z trzech przepisów i umieszcza po jednym z obu stron wewnątrz ustawionej pionowo książki kucharskiej. Trzecią kartę przepisów należy odrzucić **obrazkiem do góry** na stos przepisów odrzuconych. Pozostałe karty przepisów połóżcie obrazkami do dołu w formie talii.

## Przebieg gry:

W dowolny sposób wybierzcie gracza rozpoczynającego. Następnie rozgrywka przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gdy nadejdzie twoja kolej, wykonaj **JEDNĄ** z następujących **trzech** czynności:

- A) **Pozyskiwanie składników**
- B) **Gotowanie i przekładanie pokrywki**
- C) **Wymiana przepisów**



Przygotowanie gry dla 3 osób



### A) Pozyskiwanie składników

Weź **2 nowe karty składników**. Możesz zdecydować, czy bierzesz składniki z bufetu, czy z talii. Możesz również połączyć te dwie opcje. Ale dopiero pod koniec tury uzupełniasz do 4 kart składniki w bufecie, wykładając karty z talii.



*Uwaga:* Nie ma limitu kart! Możesz mieć w ręku tyle kart składników, ile chcesz. Jeśli talia składników skończy się w trakcie gry, tasujesz wcześniej zagrane karty składników i tworzysz z nich nową talię.

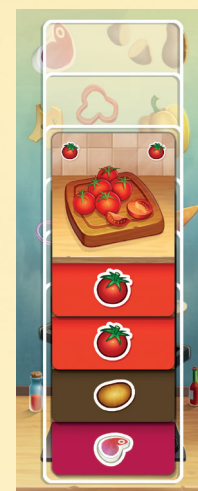
### Nie jesteś zadowolony ze składników oferowanych w bufecie?

Opcjonalnie możesz odnowić bufet **na początku ruchu**. Aby to zrobić, wybierz dowolną kartę składników z ręki i umieść ją na stosie kart zużytych wraz z 4 kartami z bufetu. Następnie odkryj 4 nowe karty składników z talii i wykonaj swój ruch. *Uwaga:* Możesz użyć tej opcji tylko **raz** w swojej kolejce!

### B) Gotowanie i przekładanie pokrywki

Umieść **do 2 kart składników** z ręki: **obie w jednym lub po jednej w dwóch odkrytych garnkach**. Połóż karty na płytce garnka tak, aby zachodziły na siebie i widoczna była tylko dolna część karty z odpowiednim składnikiem. Każdy garnek może pomieścić maksymalnie 6 składników. Gdy tyle jest, garnek jest pełny i można go podać na stół (patrz *Pełny garnek!*)

Garnek przykryty pokrywką nie jest dostępny podczas tej akcji! Nie można dokładać do niego żadnych składników!



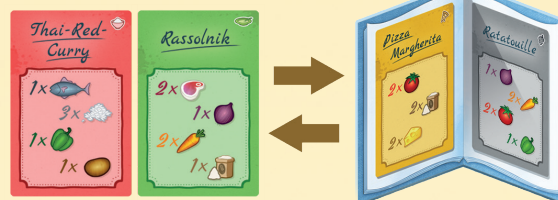
#### **Ważne:**

Po zakończeniu gotowania musisz **przełożyć pokrywkę i przykryć inny garnek, o ile żaden z garnków nie jest pełny i podawany na stół.**

### C) Wymiana przepisów

Weź **2 nowe karty przepisów** z talii i spośród posiadanych 4 kart odrzuć dwie tak, by na koniec kolejki mieć w swojej książce kucharskiej 2 karty przepisów. Odrzucone karty odłóż na stos przepisów odrzuconych.

Do gry przystępuje następny gracz.



## PEŁNY GARNEK!

Stopniowo garnki wypełniają się składnikami. Jeśli po akcji gotowania w garnku znajduje się 6 składników, jest on pełny i trafia na stół! **W takiej sytuacji pokrywa garnka nie jest przekładana!**

Podczas podawania na stół należy wykonać następujące czynności w podanej kolejności:



1. Zrealizuj przepis i przesun pionek
2. Kto z nami gotuje?
3. Zamień płytki menu (w razie potrzeby!)
4. Opróżnij garnek i uzupełnij karty przepisów

### 1. Zrealizuj przepis i przesun pionek:

Jeśli jesteś osobą, która właśnie włożyła szósty składnik do garnka, musisz zrealizować przepis. Natychmiast **przesun swój pionek o 1 pole do przodu** na torze punktacji.

**Przesun swój pionek o 1 pole do przodu.**

Wybierz przepis z książki kucharskiej i porównaj składniki z tymi w pełnym garnku.

W zależności od tego, ile jest łącznie pasujących składników, przesuwasz do przodu pionek na torze punktacji o następującą liczbę pól:



Liczba pasujących składników	Liczba pól
6	9
5	7
4	5
3	3
2	1



Możesz zapełnić garnek tylko wtedy, gdy masz w swojej książce kucharskiej przepis, zawierający co najmniej dwa składniki pasujące do tego garnka.




### 2. Kto z nami gotuje?

Także wszyscy inni gracze mają możliwość zrealizowania swoich przepisów przez porównanie ich z zawartością zapełnionego garnka i przesunięcia swoich pionków zgodnie z tabelą. Każdy gracz, który zrealizował przepis, kładzie go na stole przed sobą.

*Uwaga: Tabelę punktacji można również znaleźć na planszy!*



### Uwaga:

-  Zapełniony garnek można wykorzystać do realizacji tylko jednego przepisu.
-  Przepis możesz zrealizować tylko wtedy, gdy są w nim co najmniej dwa składniki znajdujące się w garnku.
-  Zrealizowany przepis będzie miał znaczenie przy końcowej punktacji.

### 3. Zamień kafelki menu (w razie potrzeby) :

Na torze punktacji są trzy pola oznaczone gwiazdką (o numerach: 8, 17 i 26).

**Jeśli twój pionek jako ostatni wejdzie na takie pole lub przez nie przejdzie, możesz zmienić kolejność płytek menu na tablicy menu.** Aby to zrobić, wybierz dowolne dwie płytki menu i zamień je miejscami. Położenie płytek menu ma znaczenie podczas końcowej punktacji (patrz *Koniec gry i punktacja końcowa*).

*Florian zrealizował przepis z 4 pasującymi składnikami. Przesuwa swój niebieski pionek o 5 pól do przodu. Ponieważ jest ostatnim graczem, którego pionek przechodzi przez pole 17, może zamienić miejscami dwie dowolne płytki menu.*



Jeśli zapełniłeś dwa garnki w swojej turze, kroki od 1 do 3 są wykonywane jeden po drugim dla obu garnków. Możesz wybrać, w jakiej kolejności będziesz rozpatrywał oba garnki. Dopiero po zakończeniu wszystkich czynności dla obu garnków możesz przejść do kroku 4.



### 4. Opróżnij garnek i uzupełnij przepisy:

Opróżnij każdy pełny garnek, umieszczając wszystkie sześć kart składników na stosie składników odrzuconych. Wszyscy gracze, którzy mają w swoich **książkach kucharskich** mniej niż 2 przepisy, uzupełniają je do dwóch, dobierając karty z talii kart przepisów.

## Koniec gry i punktacja końcowa:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zrealizuje szósty przepis.

Dokończcie rozliczanie pełnych garnków. Teraz następuje **punktacja końcowa**:

Posortuj zrealizowane karty przepisów kolorami. Pomnóż liczbę kart w danym kolorze przez liczbę gwiazdek, znajdujących się na planszy przy płytce, odpowiadającej temu kolorowi i przesuń swój pionek do przodu o obliczoną liczbę pól. Zwycięzcą zostaje gracz, którego pionek jest najdalej na torze punktacji.

*Przykład: Na koniec gry Florian ma 2 przepisy z kuchni słowiańskiej, 2 z amerykańsko-meksykańskiej i 1 z francuskiej. Przesuwa swój znacznik o 10 (2x3, 2x1 i 1x2) pól do przodu.*



W przypadku remisu wszystkie osoby o równej liczbie punktów sprawdzają, ile mają zrealizowanych przepisów w swoim kolorze. Za każdą taką kartę przesuwa swój pionek o jedno pole do przodu. Zwycięzcą zostaje gracz, którego pionek jest teraz najdalej na torze punktacji. Jeżeli nadal jest remis, gra ma więcej zwycięzców.

### Wariant gry dla profesjonalnych szefów kuchni:

Grasz w sposób opisany powyżej, ale z następującą zmianą: Nie odsłaniaj płytek menu na początku gry, ale **trzymaj je obrazkami do dołu** na planszy menu. **Za każdym razem, gdy** czyjś pionek wejdzie na pole 8, 17 lub 26 albo przejdzie przez takie pole, gracz ten może obejrzyć dwie płytki menu (nie pokazując ich innym) i albo zamienić je miejscami albo zostawić na dotychczasowych miejscach. Uwaga: Przestrzegaj kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, jeśli kilka osób jednocześnie „gotuje”! Na zakończenie gry płytki menu zostają odkryte i użyte do punktowania w sposób opisany wcześniej.

Z przyczyn technicznych nie było niestety możliwe umieszczenie na kartach wszystkich składników potraw. Dlatego do gry dodana została karta Menu, zawierająca dodatkowe informacje o występujących w grze potrawach.

Jeśli masz jakieś pytania lub sugestie dotyczące gry Bistro „Pot Pourri”, skontaktuj się z:  
Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna  
[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)



**Uwaga!** Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.

Polub nas:  [facebook.com/PiatnikPolska](https://facebook.com/PiatnikPolska)

