

KARTY ZAMÓWIEŃ

Dzieci (czerwone ubrania). Gloria i David nie mogą doczekać się przyjęcia! Ale są trochę wybredni i jedzą tylko niektóre potrawy. Ktokolwiek zaoferuje im dużo ich ulubionych dań, ten zdobędzie dużo punktów.



Gracz otrzymuje 1 punkt za każdą kartę dania leżącą na jego planszy stołu, pokazującą potrawę z jego karty zamówienia.

Młodzież (białe ubrania). Carmen i Diego są pewni, że ich ulubione dania będą wielkim hitem na przyjęciu. Zdobądź ich więcej niż pozostali gracze!



Gracz zdobywa 5 punktów, jeśli spośród wszystkich graczy zbiera najwięcej kart dań wskazanych na swojej karcie zamówienia. Zdobywa je, nawet jeśli inny gracz będzie miał taką samą liczbę kart z tym daniem. Gracz nie zdobywa 5 punktów, jeśli inny uczestnik rozgrywki ma więcej kart z tym daniem na swojej planszy stołu.

Seniorzy (niebieskie ubrania). Doña Ana i Don Alberto przyklądają dużą wagę do prezentacji potraw. Zadawalisz ich, układając dania na Twoim stole w określony sposób.



Gracz zdobywa 6 punktów za ułożenie w kwadrat 4 kart tych samych dań.



Gracz zdobywa 6 punktów za ułożenie w linii (poziomo, pionowo lub ukośnie) 4 kart tych samych dań.



Gracz zdobywa 4 punkty za ułożenie w linii ciągłej (poziomo, pionowo lub ukośnie) 3 kart tych samych dań.



Zamaskowani goście (zielone ubrania). Anita i Pablo absolutnie uwielbiają dipy! Zyskasz ich uznanie, jeśli umieścisz na Twoim stole wiele dipów w odpowiednich kolorach!

Gracz zdobywa 6 punktów za 6 kompletnych dipów w dowolnym kolorze.



Gracz zdobywa 4 punkty za 4 kompletne dipy w dowolnym kolorze.



Gracz zdobywa 6 punktów za 3 kompletne dipy w tym samym kolorze.



Przykładowa punktacja:

Tak wygląda plansza stołu Marty na koniec gry.



Na początku Marta postanowiła zatrzymać 3 następujące karty zamówień:



Na swojej planszy stołu ma w sumie 4 karty dań z papryczką chili. Jednak Daniel zebrał 5 kart dań z papryczką chili. Oznacza to, że niestety Marta nie zdobywa punktów za tę kartę zamówienia.



Udało jej się jednak zrealizować drugie zamówienie: ułożyła 3 karty dań burrito jedna pod drugą na swojej planszy stołu. Ma też 3 karty dań z sałatką, ułożone w linii ciągłej na ukos. Ponieważ może wypełnić zamówienie tylko raz, to zdobywa tylko 4 punkty za to zamówienie.



Marta zrealizowała również trzecie zamówienie: ma co najmniej 6 kompletnych dipów na swojej planszy stołu. Zdobywa więc 6 punktów.

Za zrealizowane zamówienia Marta otrzymuje w sumie 10 punktów (4 + 6).

ZAGRAJ W WARIANT DLA DOŚWIADCZONYCH CAMAREROS*:

Po drugiej stronie planszy stołu, w prawym dolnym rogu znajduje się symbol papryczki chili, oznaczający trudniejszy wariant rozgrywki. W grze zależy Ci na zakryciu pewnych pól, aby nie stracić punktów na koniec gry. Potasuj wszystkie karty dań (w tym karty startowe) i rozpocznij grę z pustymi planszami stołów. Trzy pola na planszy stołu każdego gracza posiadają symbol czaszki z czerwoną cyfrą. Jeśli gracz nie zakryje tych pól kartami dań, to straci na koniec gry wskazaną liczbę punktów. Pozostałe zasady rozgrywki pozostają bez zmian.

* Camareros to po hiszpańsku „kelnerzy”

Meksykańskie dania

W trakcie gry zobaczysz następujące meksykańskie dania:

TOSTADA



Chrupiąca, smażona kukurydziana lub pszenna tortilla z dodatkami, takimi jak: fasola, ser, krążki cebuli, kwaśna śmietana i różne rodzaje mięs i owoców morza.

ELOTES



Popularna meksykańska przekąska. Kukurydza jest grillowana, wędzona lub gotowana, a następnie smarowana masłem i posypywana papryczką chili, podawana z majonezem lub innymi dodatkami.

BURRITOS



Pszenna tortilla, w którą zawija się mieloną wołowinę, fasolę, ryż, pomidory, ser czy awokado.

PAPRYCZKI CHILI



Meksyk to raj dla miłośników papryczek chili. Rośnie ich tam aż 90 odmian. Papryczki są używane do licznych dań, ale nie wszystkie z nich są ostre.

SALAATKA



Może się składać między innymi z następujących składników: pomidorów, kukurydzy, cebuli, czerwonej fasoli kidney, sałaty lodowej.

TACOS



Złożone tortille, które można wypełnić różnymi dodatkami, głównie mieszką mięs i warzyw. Często dodaje się też ser.

GUACAMOLE



Dip stworzony na bazie awokado, pomidorów, cebuli, czosnku i chili. Serwuje się go jako dodatek do wielu potraw.

MOLE



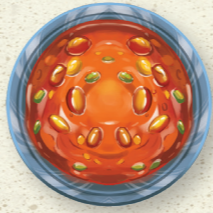
Ten sos to kolejny symbol meksykańskiej kuchni, który występuje w licznych odmianach. Do jego przygotowania wykorzystuje się ponad 20 różnych przypraw, często dodaje się także czekoladę.

MOLE BLANCO



To specjalna odmiana sosu mole. Ten gęsty sos powstaje z mleka, białej czekolady i wody, z dodatkiem takich składników jak: prażone orzeszki ziemne i migdały, papryczki chili oraz inne przyprawy.

PICO DE GALLO



Pikantny sos, głównie składający się z poszatkowanych pomidorów, cebuli i papryczki chili.

Wpływ na kuchnię meksykańską miały różne kultury, m.in. prekolumbijska, hiszpańska, francuska czy karaibska. Nie powinno się jej mylić z Tex-Mex, czyli kuchnią amerykańską: chili con carne czy nachos nie są tak popularne w Meksyku.

© 2020 HUCH! © 2021 Granna

00391/3

granna.pl

Autorzy: Christian Fiore, Knut Happel Ilustracje: fiore-gmbh.de

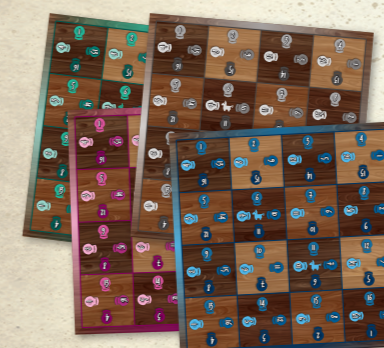


Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Polsce



Fiesta MEXICANA

Zawartość pudełka



4 plansze stołów z 16 miejscami na meksykańskie dania



24 karty zamówień (z sombrero na spodzie) po 6 w każdym z 4 kolorów



66 kart dań (z czaszką na spodzie) po 11 w każdym z 6 kolorów



56 żetonów czaszek 20 x 1 punkt, 20 x 3 punkty, 12 x 10 punktów, 4 x 30 punktów



pomoc gracza

instrukcja, którą właśnie czytasz

CEL GRY

Sabrina i Pedro organizują wielką rodzinną uroczystość na cześć zmarłych, a Ty zamierzasz im pomóc. Zaproszono wielu gości, a menu jest niezwykle obfite. Czas zakasać rękawy – niech ta uczta zakończy się sukcesem!

W grze odpowiadasz za jeden ze stołów. Twoim celem jest zaprezentowanie dań w możliwie jak najatrakcyjniejszy sposób. Zależy Ci także na zrealizowaniu jak największej liczby zamówień od Sabriny, Pedra i ich głodnych krewnych oraz przyjaciół.

W trakcie gry licytujesz dania opuszczające kuchnię i wygrywasz je dla Twojego stołu. Jest jeden haczyk: liczby na Twoim stole wskazują nie tylko wartości, którymi możesz licytować, lecz także określają miejsce na dania.

Jeśli w danej rundzie nie zdobędziesz żadnego posiłku, to możesz obrócić planszę o 90 stopni w dowolnym kierunku – od razu zdobywasz nową pozycję startową i liczby do przyszłych licytacji. Grę wygrywa ten gracz, który dzięki składaniu mądrych ofert zdobędzie najwięcej punktów spośród wszystkich graczy.

Dzień Zmarłych (po hiszpańsku: *Día de los Muertos*) to jedno z najważniejszych meksykańskich świąt. Według dawnych meksykańskich wierzeń zmarli po zebraniu plonów wracają z wizytą i świętują wraz z żyjącymi przy muzyce, tańcach i pysznych posiłkach. Święto to nie jest więc smutną uroczystością, a raczej kolorową i radosną zabawą ku czci zmarłych. Bizuteria typowa dla tej okazji pełna jest kwiatów i symboli śmierci – jaskrawo pomalowanych szkieletów i czaszek. W 2008 roku meksykański **Dzień Zmarłych** został wpisany na listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1 Rozdaj po jednej **planszy stołu** wszystkim uczestnikom rozgrywki. Każdy gracz kładzie ją przed sobą tak, aby symbol marakasów (meksykańskich grzechotek) znalazł się w prawym dolnym rogu.

2 Znajdź **12 kart startowych** (z symbolem piniaty* z talii kart dań (niebieskie z czaszką na spodzie). Podziel je na dwa stosy, zgodnie z kolorem piniaty (czarny i biały). Potasuj każdy ze stosów bez podglądania kart i rozdaj po jednej karcie z każdego stosu wszystkim uczestnikom rozgrywki. Każdy gracz kładzie karty startowe odkryte na dwóch polach z symbolem piniaty na swojej planszy stołu. Karty te można dowolnie obracać, zanim położą się je na planszy. Po ich umieszczeniu nie ma już możliwości zmiany ich położenia i orientacji. Następnie niewykorzystane karty startowe dodaj do pozostałych kart dań. Teraz potasuj wszystkie karty dań i tak utworzony stos umieść zakryty na środku stołu.

3 Potasuj **24 karty zamówień** (zielone z sombrero na spodzie) i rozdaj po 5 kart wszystkim uczestnikom rozgrywki. Każdy gracz musi wybrać **3 karty**, które zachowa. Każda z 3 wybranych kart musi być w **innym kolorze** (patrz: kolor ubrania postaci).

Jeśli gracz nie może wybrać 3 kart, ponieważ dobrał zbyt wiele kart tego samego koloru, to pokazuje swoje karty innym graczom, wtasowuje je w talię kart zamówień i następnie losuje 5 nowych kart (powtarza tę czynność do momentu, gdy będzie mógł wybrać trzy karty w różnych kolorach). Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart w talii, należy dodać do niej odrzucone karty zamówień, potasować dokładnie i dobrać nowe karty.

Znaczenie symboli pokazanych na kartach zamówień zostało szczegółowo wyjaśnione na końcu instrukcji (patrz: strona 5).

Pozostałe karty zamówień należy odłożyć do pudełka – nie biorą udziału w grze. Wybrane karty zamówień nie są jawne, trzymaj je zakryte przed innymi graczami.

4 Na środku stołu połóż **żetony czaszek** (dalej w tekście: *żetony punktów*). Za każdą czaszkę na Twoich startowych kartach dań (z czarną i białą piniatą) weź odpowiednią liczbę żetonów punktów ze stosu i połóż je przed sobą.

5 Połóż pomoc gracza na środku stołu, by wszyscy uczestnicy rozgrywki mogli po nią wygodnie sięgnąć.

CZAS ROZPOCZĄĆ FIESTĘ!

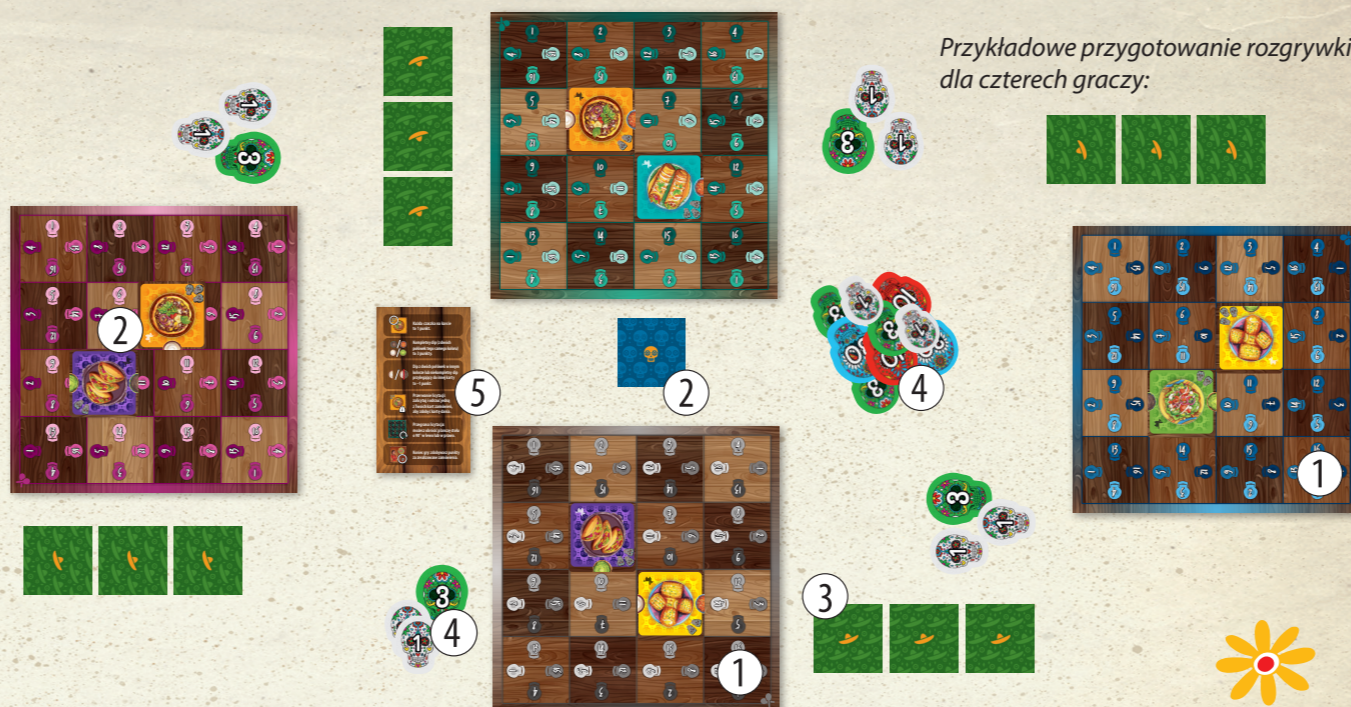
Przykład: Daniel otrzymał 5 następujących kart zamówień: Pierwsze dwie karty są czerwone (ubrania dzieci). Może więc zatrzymać tylko jedną z nich. To samo dotyczy dwóch ostatnich, niebieskich kart – może zatrzymać tylko jedną z nich. Daniel decyduje się zachować pierwszą, trzecią i czwartą kartę.



* Piniata to podwieszona na sznurku papierowa lub gliniana figurka wypełniona słodyczami. Dziecko z zawiązanymi oczami uderza w nią kijem tak, by uwolnić wodosпад słodkości. Piniata jest nieodłącznym elementem takich uroczystości, jak urodziny czy święta Bożego Narodzenia. Symbolizuje walkę dobra ze złem, gdzie słodczyce odzwierciedlają nagrodę za wybranie dobra.



- 1 Plansze stołów
- 2 Karty dań
- 3 Karty zamówień
- 4 Żetony punktów
- 5 Pomoc gracza



JAK GRAĆ

Gra składa się z dwóch faz, które rozgrywane są zawsze naprzemiennie:

1. ODSŁOŃ KARTĘ DANIA I LICYTUJ.
2. UŁOŻ KARTĘ DANIA NA PLANSZY STOŁU I ZBIERZ PUNKTY.

1. Odsłoń kartę dania i licytuj.

Kucharz zaczyna przynosić z kuchni pyszne dania i każdy z uczestników rozgrywki musi zdecydować, czy chce je na swoim stole.

Rozpoczyna się licytacja!

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ostatnio zjadł meksykańskie danie. Pierwszy gracz odwraca górną kartę ze stosu zakrytych kart dań i kładzie ją odkrytą na stole. **Musi** teraz zalicytować tę kartę, nawet jeśli nie chce jej mieć na swojej planszy stołu. Gracz licytuje, używając tylko **liczb skierowanych do góry** na swojej planszy stołu.

Przykład: Paula odkrywa kartę dania ze smaczną sałatką i licytuje ją za 9. Żadna karta dania nie została jeszcze umieszczona na polu z liczbą 9 na jej planszy stołu (można ją odczytać, ponieważ jest skierowana do góry). Paula nie może licytować za 13 (choć liczbą 13 również jest skierowana ku górze), ponieważ ma już kartę dania na tym polu.



Teraz następny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) może dalej licytować lub spasować. Jeśli spasuje, to nie bierze już udziału w danej licytacji. Jeśli zdecyduje się licytować, to musi zalicytować więcej niż poprzedni gracz. Wszystkich graczy obowiązują te same zasady: mogą używać do licytacji tylko tych liczb, które są nadal widoczne na ich planszach stołów i są skierowane do góry. Licytacja trwa do momentu, gdy nikt nie może lub nie chce przelicytować aktualnie najwyższej oferty. Gracze mogą licytować po kolei kilka razy w ramach aktualnej licytacji.

Wskazówka: możesz zacząć od niskiej oferty, zamiast od razu licytować, używając liczby z pola, na którym rzeczywiście chcesz umieścić kartę dania. Wtedy Twój przeciwnicy nie będą wiedzieć, gdzie zamierzasz ją położyć.

Gracz, który zaoferował najwyższą liczbę, wygrywa danie. Wszyscy pozostali gracze kończą licytację z pustymi rękoma. Na pocieszenie mogą obrócić swoją planszę stołu o 90 stopni w lewo lub w prawo.

Liczbę dostępne do licytacji zmieniają się poprzez obrócenie planszy stołu. Dla przykładu: po obrocie planszy stołu o 90 stopni w lewo pole z liczbą 1 staje się polem z liczbą 13. Dlatego też obracanie planszy stołu jest ważną taktyką, która zwiększa szanse na wygranie dania w licytacji.



KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden gracz wypełni wszystkie pola (położy 16 kart dań) na swojej planszy stołu.



Przerwanie licytacji

Poświęcając kartę zamówienia, masz możliwość przerwania licytacji. Aby to zrobić, podaj swoją ofertę zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami, a następnie odrzuć jedną ze swoich kart zamówień. Uniemożliwia to innym graczom składanie dalszych ofert, co oznacza, że zdobywasz kartę dania w tej licytacji. Zastanów się więc dobrze, kiedy karta zamówienia może dać Ci więcej punktów. W trakcie gry możesz wykorzystać w ten sposób do 3 kart zamówień.



2. Ułóż kartę dania na planszy stołu i zbij punkty.

Twoja oferta jest najwyższa i udało Ci się wygrać danie! Teraz wszystko, co musisz zrobić, to ułożyć kartę dania na planszy stołu tak, aby przyniosła Ci jak najwięcej punktów. Umieść kartę dania na polu z liczbą, która została użyta do złożenia oferty za tę kartę. **Nie możesz** umieścić karty na jakimkolwiek innym polu. Pamiętaj, że kartę dania można dowolnie obracać. Jednak po umieszczeniu jej na planszy stołu, nie można jej już ruszyć w trakcie gry.

Następnie zdobywasz punkty za czaszki z nowo położonej karty dania oraz za dipy, które powstały przez dołożenie tej karty do już leżących kart na planszy stołu:

- Każda **czaszka** daje **1 punkt**.
- Każdy **dip** złożony z dwóch połówek **tego samego koloru (kompletny)** daje **3 punkty**.
- Każdy **dip** złożony z dwóch połówek **w innym kolorze** odejmuje **1 punkt**.
- Każdy **niekompletny dip** odejmuje **1 punkt**, jeśli sąsiaduje z **inną kartą dania**. Jeśli karta dania została obrócona tak, aby połowa **dipu** była skierowana w stronę krawędzi planszy stołu, to nie tracisz za niego punktów.

Jeśli suma punktów daje liczbę dodatnią, weź odpowiednią liczbę żetonów punktów z puli pośrodku stołu. Jeśli suma punktów daje liczbę ujemną, odłóż odpowiednią liczbę żetonów punktów z własnej puli do żetonów na środku stołu. Jeśli nie masz żadnych żetonów punktów lub wystarczającej ich liczby, to musisz oddać tylko tyle żetonów, ile posiadasz.

Uwaga: żetony punktów można wymienić w dowolnym momencie (np. 3 żetony punktów o wartości 1 można wymienić na jeden żeton o wartości 3).

Przykład:

Daniel położył kartę dania z sałatką na swojej planszy stołu.

Otrzymuje za to następujące punkty:

1 (czaszka) + 3 (za 1 kompletny zielony dip) – 1 (dip z niedopasowanymi kolorami) – 1 (niekompletny dip) = 2 punkty. Bierze żetony punktów o łącznej wartości 2 ze środka stołu i kładzie je przed sobą.

Otrzymuje 1 punkt za czaszkę.

Odejmuje 1 punkt za niekompletny dip, ponieważ obok niego znajduje się karta.



Odejmuje 1 punkt za dip z niedopasowanymi kolorami.

Za kompletny (jednokolorowy) dip otrzymuje 3 punkty.

Gracz, który zdobył kartę dania, odkrywa kolejną kartę ze stosu na środku stołu. Następnie **musi** rozpocząć nową licytację, składając ofertę.

Rozgrywka toczy się w opisany wyżej sposób do momentu, aż gra się skończy (patrz poniżej).

Teraz gracze otrzymują punkty za zrealizowanie swoich kart zamówień. Każde **zamówienie można zrealizować tylko raz**. Nie ma więc możliwości zdobycia punktów po raz drugi za to samo zamówienie (np. jeśli masz 2 rzędy czterech identycznych dań na swojej planszy). Za zamówienia, które nie zostały zrealizowane, gracze nie otrzymują punktów.

Gracz, który zdobył łącznie najwięcej punktów, wygrywa grę. W przypadku remisu gracze razem cieszą się ze zwycięstwa.