

EGY ÍNYCSIKLANDÓ  
CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK

# Van Sütnivalód?

BÉRES MARIANNA  
ÉS SAJGÓ ANIKÓ

## JÁTÉKSZABÁLY



Olvasd be a QR-kódot, és nézd meg a szabálymagyarázó videót!

**10 éves kortól • Játékidő: 30-60 perc**  
**1-4 személy számára ajánlott**

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

A játék során sütemény- és pékáru recepteket választasz ki, amik elkészítéséhez nyersanyagokat kell vásárolnod és összegyűjtened kockadobással, hogy bekeverhesd, végül kisüthesd az ínycsiklandó süteményeidet. A játékban pénzt költesz, időt takarítasz meg és használsz fel. Lehetőséged nyílik konyhád és eszközeid fejlesztésére is. Amennyiben jól kombinálsz, akkor egy kis frissítővel újabb lendületet adhatsz magadnak a következő körökre! Kooperatív módban adományozhatsz, vagy akár igénybe veheted a szomszédaid segítségnyújtását is.



„A játékunk legalább akkora szeretettel és odafigyeléssel készült, mint azok a finomságok, amelyek életre kelnek benne.”

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

### Köszönetnyilvánítás

Hálás szívvel köszönjük mindazoknak, akik ötleteikkel, munkájukkal és támogatásukkal hozzájárultak a Van sütnivalód? megszületéséhez. Külön köszönjük lelkes tesztelőinknek, diákjainknak, barátainknak a rengeteg játékot, visszajelzést és biztatást, családtagjainknak pedig a türelmet és a hitet, amellyel végig mellettünk álltak. Hálásak vagyunk továbbá Hegedűs Csabának, aki első játékunk kiadásában mentorként segített minket.

#### IMPRESSZUM:

**Szerzők:** Béres Marianna és Sajgó Anikó • **Grafikus:** Sajgó Anikó

**Korrektúra:** Milla-Mudri Anna és Béres Marianna • **Gyártó:** Akabón Kft.

**Kiadó és forgalmazó:** Myam Games - Sajgó Anikó EV. - 2800 Tatabánya, Sárberki LTP. 113. FS.em. 2.ajtó

**Web:** www.myamgames.hu • **E-mail:** info@myamgames.hu • **Származási hely:** Kína

Minden jog fenntartva ©2025 Myam Games

### 1. Előkészületek



#### 1. Központi játéktábla:

Helyezzétek a játéktáblát az asztalra, egy mindenki által jól elérhető helyre.

#### 2. Receptkártyák:

Képezetek egy húzópaklit a Receptkártyákból. Fedjetek fel két receptet úgy, hogy a hozzávalók látszódjanak.

#### 3. Kamrakártyák:

Keverjétek meg a Kamrakártyákat, és alakítsatok belőlük **húzópaklit**.

#### A pakli összetétele a következő:

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

#### 6. Dobókockák és dobótálca:

Tegyétek a dobótálcát mindenki által könnyen elérhető helyre, és tegyetek bele játékosonként 3 dobókockát (4 játékos esetén 2 dobótálca szükséges).



#### 4. Célkártyák:

Keverjétek meg a Célkártyák pakliját és képezetek belőle húzópaklit.

#### 5. Fejlesztések és Frissítők:

Keverjétek meg a Fejlesztések és Frissítők pakliját és képezetek belőle húzópaklit. Fedjetek fel 3-at belőle.

### Minden játékos kap:

- 1 db Játékostáblát
- 1 db Kamra és Piac tér táblát
- 2 db Célkártyát
- 4 db Receptkártyát
- 1 db Szemetes kártyát (a hátulja a segédlet)
- 1 db Kész receptek kártyát (hátulja a pontozólap a választott játékoszínben)
- 1 db törölhető filctollat

**5. Szemetes:**  
Ide kerülnek majd a sikertelen receptek.

**6. Kész receptek:**  
Ide kerülnek a sikeresen megsütött receptek.

**7. Letörölhető filctoll:**  
A kártyákon és a játéktáblákon ezzel írsz.



### 1. Játékostábla

#### a) Pékségem neve:

Először nevezd el a pékségedet. Válasszátok ki a **kezdőjátékost** (vegye el a Kezdőjátékos jelölőt **8.**) - aki a legutóbb sült valami finomat.

#### b) Fordulók száma:

Jelöld a játékostábládon az aktuális forduló számát!

#### c) Megtakarítás:

Itt jelölheted a rendelkezésre álló pénzedet. Kezdőkészlet: 15 pénz.

#### d) Kockakészletem:

Itt tárolod majd a kiválasztott kockáidat.

#### e) Süss, ha mersz!:

Ha nincs időd, itt kell sütnöd.

#### f) Időbeosztás:

Itt jelölheted a rendelkezésre álló szabadidődet. Kezdőkészlet: 10 szabadidő.

#### g) Konyhai fejlesztések:

A megvásárolt megújuló fejlesztés helye.

### 4. Receptkártyák:

A játék kezdetén **4 darab Receptkártyát** kap mindenki. A kártyák mindkét oldala megtekinthető. Válassz ki **1 kártyát**, tedd magad elé lefordítva. A megmaradt kártyákat add tovább a bal oldali játékosnak. Ismételjétek a folyamatot addig, amíg minden játékos előtt **3 Receptkártya** nem lesz.



### 2. Kamra és Piac tér:

Itt gyűjtöd össze a kiválasztott receptjeidhez szükséges alapanyagokat.

**Alapvető alapanyagok:** Egyes alapanyagoknál **két különböző kockaérték** közül választhatsz (ahogy a jelölés mutatja). Pl: liszt, kelesztők, só/cukor, olajok/zsír stb. Vannak olyan alapanyagok, amelyeknek **valamilyen reláció szerint** kell megfeleltetni a kocka értékét. Pl: tojás 4-nél kisebb, fűszerek/magvak 3-nál nagyobb.

**Különleges alapanyagok:** A **Csoki & Kakaó** és a **Chili & chiliszós** aktiválásához **két kocka** szükséges.

- **Chili & chiliszós:** két **különböző** kockaérték szükséges
- **Csoki & Kakaó:** két **azonos** kockaérték szükséges

### 3. Célkártyák:

Használjátok a **bordó Célkártya** paklit! Minden játékos **2 kártyát** húz, 1-et megtart, a másikat eldobja. A célok titkosak.



A játék 3 fordulóból; egy forduló 4 körből áll.

## 2. A játék menete - az aktív játékos köre:

### 1. Kamrakártya felfedése:

Fordítsd fel a legfelső Kamrakártyát - ez mutatja meg, **hány alapanyag jár ingyen** ebben a körben.

### 2. Kockadobás:

Dobj **az összes dobókockával** a dobótálcába! Ezután körsorrendben választatok **1 kockát** addig, amíg mindenkinek **3 kockája** nem lesz. A kiválasztott kockákat helyezd a kockakészletedre.

**4 játékos esetén:** használjatok 2 dobótálcát (mindegyikben 6 kocka van). Az egyik tálcra a kezdőjátékostól indul, a másik pedig a tőle balra ülő második játékostól.

### 3. A dobókockákat többféleképpen használhatod fel:

#### a) Alapanyagok begyűjtése:

A kiválasztott kockát **elhelyezheted** a Kamra és Piac tér egy olyan alapanyagára, amely megfelel a követelménynek. Ellenőrizd a Kamrakártyát, hogy hány ingyenes alapanyagot kapsz. Ezután **jelöld** az alapanyagokat a **Receptkártyáidon**, a **felesleget** pedig a **kamrádban**! Ezt a lépést egyidejűleg hajtjátok végre. **A megszerzett alapanyagot több különböző recepten is bejelölheted! Bejelölt alapanyagot NEM lehet áthelyezni!**

Pl: Kockát helyezel a tejtermék mezőre. A felfedett Kamrakártyán 2 szerepel, ezért 2 tejterméket kapsz ingyen.

Az egyiket bejelölöd egy kiválasztott recepteden, a másikat pedig eltárolhatod a kamrában.

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

### b) Alapanyagok vásárlása:

Miután begyűjtötted a Kamrakártya alapján az ingyenes hozzávalókat, **további mennyiséget is vásárolhatsz** bármelyik **aktivált** alapanyagból.

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

Pl: Aktiválsz a kovászt egy 3-as kockával, és szeretnél további két darabot vásárolni, hogy feleslegként a kamrádban tárold.

A két darab kovász a 3-as értékű kockával összesen 6 pénzbe kerül. Vonj le 6-ot a Megtakarítás jelzón!

A 9 pénz így 3-ra csökken.

A **különleges alapanyagoknál**, amelyekhez két kocka szükséges az aktiváláshoz, **csak az egyik kocka értékét kell kifizetned:**

- **Chili & chiliszósz:** két kocka közül a **magasabb értéket** kell kifizetned.
- **Csoki & Kakaó:** mivel azonos értékek, **csak az egyiket** kell kifizetned.



### c) Újabb Célkártya választása:

Vásárolhatsz újabb Célkártyát a központi tábláról **egy tetszőleges értékű kocka árért** (egyszerre csak egy játékos teheti ezt meg, a játékosrendnek megfelelően). **Húzz 2-t** tarts meg 1-et, a másikat dobd el.



### d) Idő vagy pénz spórolása:

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

**Időbeosztás sávra helyezve plusz  
szabadidőt kapsz:**

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

*Pl: Két kockát helyezz az Időbeosztásra,  
így 3 szabadidőt spórolsz, amit hozzáadsz  
a meglévőhöz és jelölöd az új értéket.*



**Megtakarítás sávra helyezve extra  
pénzt kapsz:**

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



### 4. Fejlesztések és frissítők

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

**Ha kártyát vásárolsz:**

- Fizesd ki a kártya árát (pénzbe vagy időbe kerül)
- A megújuló Fejlesztést helyezd a játéktáblád alsó részére.
- Az egyszeri hatású Frissítőt tedd félre, amíg fel nem használod.

- Kártya elvételekor töltsd fel a helyét a húzópakliból, majd **csúsztasd** a többi kártyát **egy hellyel jobbra**.
- A kör végén a jobb oldali kártyát dobd el, és töltsd fel a sort.



### Frissítők (italok: egyszeri hatás)

Minden Frissítő csak **egyszer használható fel** a saját **körödben bármikor**. Használat után tedd képpel lefordítva a játéktáblád mellé.

### Fejlesztések (eszközök: megújuló hatás)

A kártya költségét **csak** a megvásárlásakor kell kifizetned. Helyezd a játéktáblád fejlesztés mezőjére. **Egyszerre legfeljebb 3 Fejlesztésed lehet**. Amikor **felhasználsz egy Fejlesztést, jelöld a tábládon**; a forduló végén minden megújuló Fejlesztés **ismét használhatóvá válik további költség nélkül**.



## Fontos tudnivalók:

- **A Fejlesztéseket és Frissítőket a saját körödben bármikor aktiválhatod!**
- A teljes Fejlesztések és Frissítők piacának **megújítása 2 pénzbe** kerül.
- Ha **új Fejlesztést** vásárolnál, **egy meglévőt eladhatsz féláron** (lefelé kerekítve). Az új Fejlesztést **csak akkor használhatod**, ha az előzőt ebben a fordulóban **még nem aktiváltad**.
- A kockamódosító hatásokat akkor is alkalmazhatod, amikor kártya hatásból dobsz kockával, vagy a „Süss, ha mersz” akcióval rosszul dobnál.

## 5. Új receptek választása

A kör végén játékosrendben vehetsz új **Receptkártyákat** a kínálatból, a húzópakli tetejéről, vagy a dobópakli tetejéről (nem kötelező), akár egynél többet is. A kínálatot mindig fel kell tölteni úgy, hogy a receptek hátoldala látszódjon. A teljes kínálat **megújítása 2 pénzbe** kerül.

## 6. Felkészülés a következő körre

**Add tovább a Kezdőjátékos jelölőt a bal oldali játékosnak a dobótálcával együtt.** Ezután kezdődjön a következő kör. Folytassátok addig, amíg a forduló mind a 4 Kamrakártyája felfedésre nem kerül.



## 3. A Receptek elkészítése

Amikor a forduló 4. kamrakártyáját is végrehajtottátok, a sütés következik. Ellenőrizd, hogy mely receptjeidet tudod megsütni (összes szükséges alapanyag megvan).

**Bármely recept befejezésére legfeljebb két fordulód van.**

### 1. Sütés

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

**Ezt kétféleképpen teheted meg:**

#### 1) Szabadidő levonásával:

Ha van elég szabadidőd (ahogy az Időbeosztás sáv mutatja), elkölthet az időt a sütemény megsütésére.

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



Pl: Összegyűjtöttél minden hozzávalót a meggyes piskótához, így készen állsz a sütésre. Ellenőrzöd a sütési idejét (3 idő), és levonod azt az Időbeosztás sávodon.

### 2) Kockadobással („Süss, ha mersz!”):

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



### Kockadobással a sütés kimenetele 3 féle lehet:

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

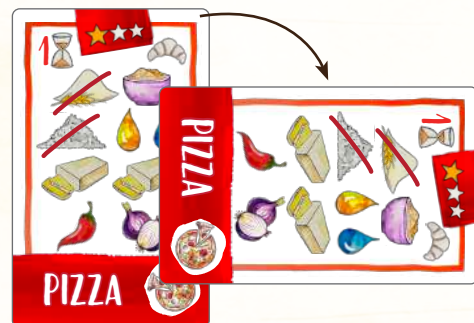
**3-4: részleges siker:** az érte járó pénzt nem kapod meg, azonban a receptet beteheted a kész receptek közé!

**5-6: kudarc:** a pékáru/ sütemény odaég, a recept a szemetesbe kerül! Se pénz, se recept!



*Pl: a Dobostortát idő hiányában nem tudtad megsütni, így kockadobással kellett elkészítened. Sajnos 6-ost dobtál, odaégetted a tortát, így az a szemetesbe kerül.*

### 2. Pihentetés



Ha egy receptet ebben a fordulóban nem tudsz befejezni, de a következőben szeretnéd, **fordítsd el** a kártyát oldalra, jelezve, hogy részben elkészült, és a következő fordulóban folytatod.

A pihenő recepteket a következő fordulóban **be kell fejezned**, különben a szemetesbe kerülnek.

### 3. Szemetes

A megromlott vagy odaégett recepteket a Szemetesbe kell helyezni, csúsztasd a Receptkártyát a Szemetes kártyád alá!

**A játék végén minden ilyen kártya után - 5 pont jár.**

Minden előtted lévő recept befejezetlennek számít, még akkor is, ha egyáltalán nem jelöltél rajta alapanyagot. Ezért gondold meg alaposan, hány extra receptet vállalsz a kötelező három kártyán felül.



### 4. A kész termékek eladása: pénz begyűjtése

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

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

*Pl: A Piskótatekercs elkészült - megsütöd és eladod, így 5 pénzt kapsz, amit jelölsz a Megtakarítás sávodon. Töröld le a kártyáról az összes jelölést, majd helyezd a Kész receptek alá.*



### 5. Felkészülés az új fordulóra

1. Add tovább a Kezdőjátékos jelölőt és a dobótálcát a baloldali játékosnak
2. Újítsd meg a receptkínálatot a főtáblán: dobd el a régieket, húzz a helyükre újakat
3. Keverd meg és készítsd elő a Kamrakártya paklit
4. Csúsztasd a Fejlesztés és Frissítők kártyákat eggyel jobbra, dobd el az utolsót, húzz fel új lapot
5. Jelöld a fordulósávon a következő forduló számát
6. Töröld le a játékos tábládon a megújuló fejlesztések jelölését, hogy újra használhasd őket.

## 6. Játék vége és pontozás

A játék a **harmadik forduló** után véget ér. Számold össze a pontokat az alábbiak szerint, és írd rá a Kész receptek hátulján lévő Pontozólapra:

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

### A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer!

Pontegyenlőség esetén:

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

## PONTHATÁR:

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



## Könnyített mód (GYERKŐC MÓD): Édességekkel

**10 év alatti** játékosoknak ajánlott. Egyszerűsítheted a játékot, ha kiveszed az összes Fejlesztések és Frissítők kártyákat, így a körök végén kimarad a vásárlási fázis. A Célkártyák kiválasztását is teljesen elhagyhatod.

**Ebben a módban minden forduló elején dobj egy kockával bónuszért:**

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



**Édességek használata a Gyerkőc módban:** A játékosláblán helyezz el 3 különböző Édességkártyát (de minden játékosnál ugyanazokat) a fejlesztés mezőre.

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

## NEHÉZSÉGI SZINTEK:

**1. A Kamrakártyák összetétele alapján:** Mindig 6 darab Kamrakártyát használj! Összetételük a nehézségi szinttől függ:

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

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

- Normál mód: (az első játékhoz ajánlott) 15 pénz, 10 szabadidő
- Könnyű mód: 20 pénz, 12 szabadidő
- Nehéz mód: 10 pénz, 8 szabadidő

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

Ebben a játékmódban **csak közös célok vannak**, amit a játékosok együtt választanak ki. Bár a célok közösek, minden játékos a saját ötleteivel és megoldásaival járul hozzá a közös sikerhez. Játshatjátok akár 2-2 fős csapatversenyként is! **Készítsétek elő a kooperatív játéktáblát!**

### Célkártyák:

Használjátok a türkiz színű célkártyapaklit. Minden játékos 2 Célkártyát húz, majd mindenki megtart 1-et és ráhelyezi a Kooperatív tábla egy-egy mezőjére. A másik lapot a dobópakliba helyezitek. Közös megegyezéssel bármikor húzhattok újabb Célkártyákat a központi tábláról.

*Ahány játékos van, annyi célkártyát kell teljesíteni!*



Pl: 3 fős csapatjátékban 3 nyilvános Célkártyát kell teljesítenetek a győzelemhez, ezeket a közös táblára helyezitek.

### Egymás támogatása

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

### 1. Adományozás akció:

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



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



### 2. Receptcsere akció:

Fordulónként egyszer lehetőséged van a következőkre:

- cserélj ki egy még el nem kezdett receptet egy másik játékoskal, vagy
- cserélj ki egy még el nem kezdett Receptkártyát a kínálatból.

### 3. Frissítő vásárlása más játékosoknak (Meghívás):

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



*„Jó szomszéd a rosszból is jót csinál!”*

*Magyar közmondás*

**Ha minden célkártya teljesült, a csapat megnyerte a játékot!**

A játék végén mindenki megkapja a teljesített Célkártya pontszámát a kiértékeléskor! Emellett a ponthatár szintjeit is figyelembe lehet venni játékosonként! A ponthatár a 13. oldalon megtekinthető!

A szóló mód a versengő módhoz hasonlóan zajlik, de más játékosok helyett a **SütiBot** ellen játszol. Ehhez szükséged lesz a szóló táblára.

### A különbségek a következők:

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



A könnyebb megkülönböztethetőség érdekében a színeket mintázattal is elláttuk.

### 2. Kockadobás és választás:

**a. Dobás:** dobj mind a 6 kockával.

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

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



**d. A megmaradt kockák (játékos kockái):** A fennmaradó 3 kockát a szokásos módon használhatod. A SütiBot kockái csak akkor használhatók, ha egy Fejlesztés vagy Frissítő kifejezetten engedélyezi.

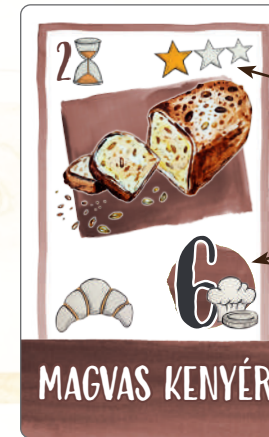


### 3. Fejlesztések vásárlása:

**Fejlesztéslapok blokkolása:** A SütiBot blokkolhat Fejlesztések és Frissítők kártyákat is. A blokkolt kártyát azonnal el kell dobnod, és nem vásárolhatod meg, mindössze két lapból választhatsz.

**Minden egyéb szabály változatlan, megegyezik a többjátékos móddal!**

**A ponthatár a 13. oldalon megtekinthető!**



### A Receptkártya felépítése:

Sütési idő  
Nehézség (könnyű/ közepes/ nehéz)  
Típus (sós vagy édes)  
Győzelmi pont és pénz  
Neve  
Hozzávalók



### Szimbólumok a játékban:



# ÖSSZEZÉS:



4-szer ismétlődik

## 1. Előkészületek

## 2. Egy kör menete: (a forduló 4 körből áll)

1. **Kamrakártya felfedése:** fordíts fel egy Kamrakártyát
2. **Kockadobás:** dobd el az összes kockát - a játékosok egyenként választanak kockát (összesen 3 db kocka/ játékos)

## 3. Dobókockák felhasználása többféleképpen:

- a) alapanyagok begyűjtése
- b) alapanyagok vásárlása
- c) újabb Célkártya választása: kockalehelyezéssel húzz 2 Célkártyát, tarts meg egyet
- d) idő vagy pénz spórolása: helyezz le kockát a játékoslábládon extra pénzéért vagy szabadidőért

## 4. Fejlesztések és Frissítők:

Fejlesztés / Frissítő aktiválása: BÁRMIKOR a körödben

Fejlesztés / Frissítő vásárlása: KÖR VÉGÉN, játékosrendben

## 5. Új Receptkártya választása: KÖR VÉGÉN, játékosrendben

Kérés és adományozás: BÁRMIKOR - CSAK kooperatív módban

## 6. Felkészülés a következő körre

## 3. A receptek elkészítése

1. **Sütés:** szabadidő elköltésével vagy kockadobással
2. **Pihentetés:** a befejezetlen recepteket fordítsd oldalra
3. **Szemetes:** megromlott, odaégett receptek a Szemetesbe kerülnek

## 4. Kész termékek eladása: pénz begyűjtése, Kész receptek bővítése

## 5. Felkészülés az új fordulóra

1. Add tovább a Kezdőjátékos jelölőt és a dobótálcát a baloldali játékosnak
2. Újítsd meg a receptkínálatot a főtáblán: dobd el a régieket, húzz a helyükre újakat
3. Keverd meg és készítsd elő a Kamrakártya paklit
4. Csúsztasd a Fejlesztés és Frissítők kártyákat eggyel jobbra, dobd el az utolsót, töltsd fel a sort a húzópakliból
5. Jelöld a fordulósávon a következő forduló számát
6. Töröld le a játékoslábládon a megújuló fejlesztések jelölését, hogy újra használhasd őket

## 6. Játék vége és pontozás: az utolsó forduló után