

A game by PIERROT

# Strandbüfé

## Játékszabály

### A DOBOZ TARTALMA



6×3 munkáskorong



6×3 színes  
korongjelölő



30 csillaglapka



6 órakering



140 szürke  
korongjelölő



16 célkártya



16 forduló-  
bónusz-kártya



72 vendégkártya



1 kezdőjátékos  
jelölő



6 hűtőládatábla  
és pontozótábla



6 kétoldalas  
játékos tábla

### A JÁTÉK CÉLJA

A *Strandbüfé* c. játékban a strandon működő mozgó ételárusként a többiekkel versengve próbálsz a legtöbb pontot megszerezni a nyitvatartási idő, azaz a játék 6 fordulója alatt.

A célod, hogy minél több vendéget csábíts a büféedhez, és gyorsan, hatékonyan ki is szolgálj őket, ügyesen gazdálkodva az alapanyagokkal és a munkaerővel. Az nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot gyűjti vendégei kiszolgálásával, csillagok szerzésével és egyéb bónuszokkal.

A *Strandbüfé* két nehézségi fokon, **kezdő** és **haladó** módban játszható, ezeket a szabály eltérő színnel jelöli.



## A JÁTÉK MENETE

A Strandbüfé 6 fordulóból áll, és minden forduló két fázist tartalmaz:

- 1. Vendégek csábítása
- 2. fázis: Vendégek kiszolgálása

### 1. fázis: Vendégek csábítása

**Aranyszabály:** egy strandbüfé mellett legfeljebb 2 vendégkártya lehet egyszerre.

#### Kezdő (A) változat

1. A kezdőjátéktól indulva, az óramutató járásának megfelelően minden játékos kiválaszt **1 vendégkártyát a kártyasorból**, és a táblája mellé helyezi.
2. Miután mindenki választott, az **utolsó játékos dönthet**, hogy felvesz-e egy **második vendéget**.
3. Az óramutató járásával **ellentétes irányban haladva** a többiek is dönthetnek **második vendég** felvételéről.
4. A **kimaradt vendégek** a dobópaklira kerülnek.

**!** Az arany szabályból következően **nem vehetsz fel több vendégkártyát**, ha már 2 vendég áll a strandbüfé mellett!

**Tipp:** Az, hogy valamely játékoshoz kerül második vendégkártya, nem jelent hátrányt a játék folyamán, mert a lehetőségek a játék során kiegyenlítődnek.

#### Haladó (B) változat

##### 1. Licitálás

**Haladó módban** a kártyafelvétel licitálással történik. Ebben (az arany szabálynak megfelelően) **nem vesz részt az a játékos, akinél már várakozik 2 vendég**, a többieknek azonban **kötelező**.

**A licitálás menete:**

- A **kezdőjátékos**, ha részt vesz, letesz egy (és csak egy) általa kiválasztott **munkáskorongot** a kártyasorban látható valamelyik vendégkártya alá. Ezzel licitet indít a kártyáért.
- A többiek (az óra járása szerinti sorrendben) szintén letesznek egy-egy munkáskorongot valamelyik kártya alá (1).
- Olyan lapra azonban, **amelynél már van munkáskorong**, csak **magasabb értékkel**



lehet licitálni, azaz ha a **korong értéke és a játékos strandbüféjének csillagértéke együttesen nagyobb**, mint azé a játékosé, aki előzőleg licitált a lapra (2).

- **Ha valakit felüllicitálnak**, annak át kell helyeznie a munkását (3) egy másik laphoz. (Ha ezáltal ott is konfliktus alakul ki, hasonló módon kell azt megoldani.)

**!** Senki **nem cserélheti le** a már letett munkáskorongját!

- Amikor minden résztvevő letette a munkáskorongját úgy, hogy egyik kártya alatt sincs egynél több korong, a licitálás véget ér, a játékosok elveszik a kártyáikat (a munkáskorongok egyelőre ott maradnak).

##### 2. Megmaradt vendégek elosztása

Ezután a **megmaradt vendégek választanak strandbüfét (4)**. Osszátok ki a megmaradt vendégkártya lapokat pontszám szerinti sorrendben, a legmagasabb pontszámú (5) vendéggel kezdve:

- A vendég csak olyan büfékocsihoz megy, ahol még **nincs második vendégkártya**;
- Ha több ilyen van, a legszínvonalasabbat választja, ahol a büfékocsiban maradt **munkáskorongok értékének és a csillaglapok számának összege a legmagasabb**;
- **Egyenlőség esetén** az aktuális kezdőjátékoshoz közelebbit (illetve magát a kezdőjátékost) választja.
- **Ha több azonos pontszámú vendégkártya keres helyet**, a kártyát fogadó játékos választhat közülük.



**Haladó módban** a második vendégkártya elfogadása kötelező – kivéve záróra előtt, az utolsó fordulóban (ld. 10. oldal).

Az a játékos, aki nem licitálhat (már van 2 vendégkártyája), nem küld ki munkást a vendégek csábítására, így mindegyik korongja a büfékocsiban marad, és nem kerül hozzá vendégkártya sem.

A vendégcsábítás addig tart, amíg 2 vendégkártya nem lesz mindenki előtt, vagy elfogynak a sorból a lapok.

A sorban megmaradt vendégkártyák a dobópakliba kerülnek. A kiküldött munkásokat majd csak a forduló végén vehetitek vissza.

## 2. fázis: Vendégek kiszolgálása

A fázis két műveletet foglal magában, tetszőleges sorrendben. Ezekre akciópontokat kell költened:

**A** Kiszolgálás

**B** Készletek feltöltése

Ebben a fázisban élhetsz az aktuális forduló bónusszal is (ld. 10. oldal).

**Aranyszabály:** a készleteidet feltöltheted akár a vendégek kiszolgálása előtt, akár utána.

hal/hús		
zöldség/gyümölcs		
pékáru/tészta		
ital/tejtermék		
tűzhelykapacitás		
fagylaltgép		
kávégép		

Lila a 4-es munkásával a szükséges alapanyagok közül 4-et tudna a példában lévő vendégkártyára tenni (ebben az esetben 1 zöldséget, 2 pékárut és 1 fagylaltot rak rá).

## Akciópontok

A rendelkezésre álló munkásaid értéke adja meg, hány akciópontot használhatsz fel a vendégkártyák igényeinek kiszolgálására és a készleteid feltöltésére.

**Kezdő módban a munkásaid értéke**  
2+3+4=9 akciópont.

**Haladó módban** a rendelkezésre álló akciópontjaid száma attól függ, hogy milyen korongok maradtak a tábládon a licitálás után, fejlesztetted-e korábban a munkásaidat, és van-e felhasználható időmegtakarításod (ld. a 8 oldalon).



A kártya bónusza (a következő körtől használható):  
csillag vagy idő

A kártya pontértéke

A vendég rendelése



A megrendelt ételekhez/italokhoz szükséges **alapanyagok**.

A 2-es szám 2 darabot jelent az alapanyagból.

(Az ikonok sorrendje megegyezik a rekeszekével)

## A Kiszolgálás

Egy igény teljesítéséhez vedyél el **egy szürke korongot az adott hűtőrekeszből**, és helyezd a megfelelő **alapanyag ikonjára a vendégkártyádon (1)**. Minden egyes korong mozgatása **1 akciópontba** kerül.

**Ha az ikonon 2-es szám látható (2)**, 2 korongot kell raknod rá, 2 akciópont felhasználásával.

Ha **teljesítetted** egy vendég összes kívánságát, **a játék végén** megkapod a kártya után járó pontszámot, **teljesítéskor** pedig a kártyabónuszt, ha van (ld. Kártyabónuszok). A szürke korongjelölőket tedd a közös készletbe, a vendégkártyát pedig lefordítva helyezd a játéktáblád mellé.

**Ha nem sikerült kiszolgálnod a vendéget**, egy további körre ott tarthatod, ha meg tudod kínálni egy ingyenes itallal: helyezz a kártya közepére egy korongjelölőt az italos rekeszéből. Erre **vendégkártyánként csak egyszer** van lehetőséged, és a művelet **nem kerül akcióba!**

**! Az ajándék ital nem használható fel a következő fordulóban a kártya igényének teljesítésre, ahhoz újabb korong szükséges!**

**Ha nem tudod (nem akarod) itallal marasztalni, vagy a következő fordulóban sem sikerül kiszolgálnod őt**, a vendég csalódottan távozik – attól függetlenül, hogy adtál-e már neki bármit. A kártyát tedd a dobópaklira, a korongokat a készletbe, és a romló színvonal miatt el kell dobnod egy csillagot is, ha van.

## ● Kártyabónuszok

Ha csillagbónusz (☀️) volt a teljesített vendégkártyán, vegyél fel egy csillaglapkát, és helyezd a következő csillaghelyre a játéktábládon.

Ha időbónusz (🕒) volt a teljesített vendégkártyán: **kezdő módban** a pontozásnál minden óraikon után **1 pont jár**. **Haladó módban** az 1 vagy 2 óraegységet **írd jóvá az időszávon**, ha van ott hely.

**!** A vendégkártya bónusza csak a következő körtől használható fel! Tehát (haladó módban) az első vendégkártyán nyert csillagbónuszt nem használhatod fel azonnal a munkásaid fejlesztésére, sem az időbónuszt akciópontjaid növelésére, hogy a második vendéget ki tudd szolgálni.

## ● Munkások fejlesztése

**Haladó módban** a játéktáblán az (🌀) ikonra került csillagok eldobásáért cserébe a forduló végén megfordíthatod a csillag számának megfelelő munkáskorongodat a magasabb értékű oldalára. Mindig a **legmagasabb értékű** csillagot dobhatod el, de egyszerre akár többet is egymás után!



## ● Időmegtakarítás

**Haladó módban**, ha a 2. fázisban **nem használod el** a rendelkezésedre álló összes **akciópontot**, a maradékot jóváírhatod az **időszávon** (mozgasd a piros korongot), ahol legfeljebb 3 plusz időegység tárolható. Ezeket a vendégek **kiszolgálásához** használhatod fel extra akciópontként (készletfeltöltéshez nem).

## B Készletek feltöltése

Ha elfogy a nyersanyag, nem tudod kiszolgálni a vendégeket, akik ilyenkor elégedetlenül távoznak, és rossz hírért keltik a strand-büfédeknek.

A második fázis elején vagy a végén elküldheted az egyik (és csak az egyik!) munkásodat a készletek feltöltése céljából. Az elküldött munkás korongját **le kell vened a büfékocsiról**.

## ● A feltöltés szabályai

• Bármelyik rekeszt feltöltheted, azt is, amely még nem ürült ki teljesen.

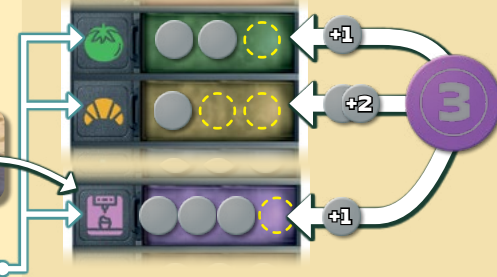
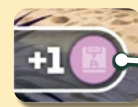
**Haladó módban** az egyik rekesz **4 korongig** tölthető fel.

• Az anyagbeszerző munkás a saját pontértékének megfelelő számú **rekeszt** tud teljesen feltölteni **rekeszenként 1 akciópontért**.

• A munkás teljes kapacitással a beszerzést végzi, tehát a **vendégek kiszolgálására a korongja értékével kevesebb** akciópontot fordíthatsz.

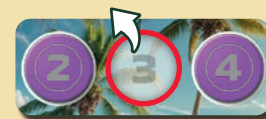
• **Haladó módban** azt is **figyelembe kell vened, hogy a licitálásra elküldött munkásod kapacitásával sem számolhatsz a vendégek kiszolgálásában!**

**!** Egy adott munkás kapacitása nem osztható meg a különböző feladatok között! A 3-as munkás például nem tud 2 rekeszt tölteni, és 1 értékkel részt venni a vevők kiszolgálásában.



Lila a második fázis elején elküldi a 3-as értékű munkását árubeszerzésre, így 3 rekeszt tud feltölteni:

*Kezdő módban a fordulóban csak (2+4)=6 akciópontja marad a vendégek kiszolgálására.*



*Dönthetne úgy is, hogy csak a fázis végén küldi el a munkását. Ez esetben is földre kell tennie a beszerzésre szánt munkást, és ugyanúgy a fennmaradó akciópontot fordíthatja kiszolgálásra.*

**Haladó módban:** Lila az első fázisban elküldte a 2-es értékű munkását licitálásra, a második fázis elején pedig a 3-as munkását árubeszerzésre. Így ebben a fordulóban mindössze 4 akciópontja maradt a vendégek kiszolgálására.





## EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az egyszemélyes játékot a **haladó (B) játékmód** szabályai szerint kell játszani, két játékos számára előkészítve egy virtuális játékos ellen, de a virtuális ellenfélnek nincs szüksége hűtőládatáblára, szürke korongokra és órakorongra.

**Minden fordulóban** a virtuális ellenfél a kezdőjátékos.

**Az 1. fázisban** lerak egy munkáskorongot egy vendégkártya alá az alábbi táblázat szerint. A licitnél hagyományosan a munkáskorongjai és a csillagai együttes értéke számít.

Forduló	1.	2.	3.	
1.	2			-
2.		3		-
3.			4	+ 
4.	Nem vesz fel vendégkártyát.			-
5.		3		+ 
6.	A záróra ellenére elfogadja és kiszolgálja a második vendéget.			

Ha a saját körödben felüllicitálsz, akkor a korongja a másik két kártya közül a magasabb értékű alá kerül. A megmaradt vendég elhelyezése is a szabályok szerint dől el (*ld. 5. oldal*).

**A 2. fázisban** minden hozzá került vendégkártya rendelését teljesíti. Ha még nincs 5 csillaga, megkapja az érték járó csillagbónuszokat, valamint ahol a táblázat jelzi, a **forduló végén** egy extra csillagot.

**Az értékelés** a többjátékos mód szerint történik (*ld. 11. oldal*). Akkor győztél, ha az ellenfelednél több pontot gyűjtöttél.

### Játékterv & grafika:

Pierrot

### Játékszabály:

Pierrot, Lapikás Judit, Gracza Balázs

### Kiadó és forgalmazó:

Private Moon Studios

[www.privatemoonstudios.hu](http://www.privatemoonstudios.hu)

### Köszönet:

Marosi Viktória, Csapó Tamás, Lapikás Judit, Gracza Balázs, Nagyidei Róbert, Gyöngyösi Gábor, Barkóczi Edit, Pásztor Balázs, Nemes Balázs, Gál József.

Külön köszönet a tesztelőknak, akik nagyban hozzájárultak a játék formálódásához.

