

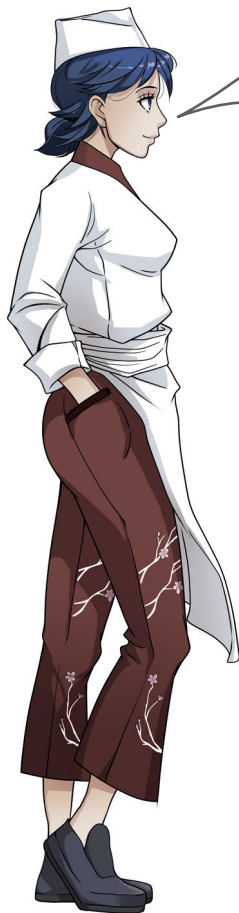
YATAI

A. Bonfanti - T. R. Ceglia - R. Corti



MENÙ DELLE REGOLE





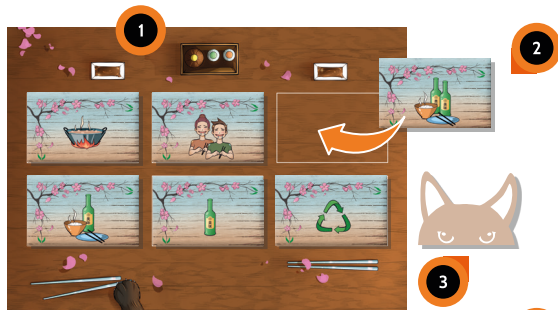
LE BANCARELLE YATAI CHE VENDONO CIBO DA STRADA A FUKUOKA SONO IL SIMBOLO GASTRONOMICO PIÙ CONOSCIUTO DELLA CITTÀ, VISTE DA MOLTI COME "I MIGLIORI POSTI DOVE FARE AMICIZIA"! INDOSSATE IL GREMBIULE DELLO CHEF DI UN INCANTEVOLE YATAI E SERVITE CIBO E BEVANDE AI CLIENTI E AI TURISTI IN FILA ALLA VOSTRA BANCARELLA! CHI DI VOI DIVENTERÀ LO CHEF DI MAGGIOR SUCCESSO DELLA VITA NOTTURNA DI FUKUOKA?

CAPITOLO 1: COMPONENTI

- 4 PLANCE YATAI
- 4 PLANCE REPUTAZIONE
- 4 PLANCE MENÙ
- 1 PLANCIA AZIONI
- 1 TRACCIATO TURNI
- 10 TESSERE AZIONE
- 72 TASSELLI PUNTI VITTORIA
- 16 TASSELLI AZIONE SPECIALE:
 - 4 DOGGY BAG;
 - 4 CHIAMATA URGENTE;
 - 4 DOLCETTO TAIYAKI;
 - 4 SPAZZATURA.
- 40 SEGNALINI PIATTO:
 - 10 RAMEN;
 - 10 GYOZA;
 - 10 EBI TEMPURA;
 - 10 YAKITORI.
- 16 TASSELLI CIBO:
 - 4 RAMEN;
 - 4 GYOZA;
 - 4 EBI TEMPURA;
 - 4 YAKITORI.
- 8 TASSELLI MIGLIORAMENTO:
 - 4 FRIGO;
 - 4 FORNELLO.
- 20 SEGNALINI BEVANDA (5 BOTTIGLIE DI 4 COLORI)
- 40 SEGNALINI CLIENTE (10 MEEPLE DI 4 COLORI)
- 5 SEGNALINI TURISTA (MEEPLE GRIGIO)
- 16 SEGNALINI RECENSIONE (CILINDRI IN LEGNO ROSA)
- 4 SEGNALINI INFLUENCER (CILINDRI IN LEGNO VIOLA)
- 1 SEGNALINO FINE PARTITA (LANTERNA IN LEGNO)
- 1 SEGNALINO INDICATORE AZIONI (GATTO IN LEGNO)
- 1 TASSELLO PRIMO GIOCATORE
- 1 SACCHETTO
- 2 MANUALI DELLE ISTRUZIONI (ITA/ENG)

CAPITOLO 2: PREPARAZIONE DELLA PARTITA

COLLOCATE LA PLANCIA AZIONI **1** AL CENTRO DELL'AREA COMUNE DI GIOCO. PESCATE CASUALMENTE 6 TESSERE AZIONE **2** E DISPONETELE IN UNA GRIGLIA DI 2 RIGHE PER 3 COLONNE, A FACCIA IN SU, SULLA PLANCIA. METTETE LE ALTRE 4 TESSERE, SEMPRE A FACCIA IN SU, VICINO ALLA PLANCIA AZIONI ASSIEME ALL'INDICATORE AZIONI **3**. POSIZIONATE IL TRACCIATO TURNI **4** E METTETE IL SEGNALE FINE PARTITA **5** SULLO SPAZIO "1".



SEPARATE I COMPONENTI DA UTILIZZARE IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI.

GIOCATORI	QUANTITÀ PER COLORE			TURISTI	AZIONI SPECIALI
	PIATTI	BEVANDE	CLIENTI		
4	10	5	10	5	12
3	8	4	8	4	9
2	6	3	6	3	6



PRENDETE E SEPARATE PER COLORE I PIATTI **6** E LE BEVANDE **7** E METTETELI SUL TAVOLO. METTETE I CLIENTI **8** E I TURISTI **9** NEL SACCHETTO **10** E MESCOLATE. PESCATE CASUALMENTE IL NUMERO RICHIESTO DI SEGNALE AZIONE SPECIALE **11** E METTETELI, A FACCIA IN SU, ACCANTO AI PIATTI E ALLE BEVANDE. CREATE INFINE UNA RISERVA COMUNE CON TUTTI I TASSELLI PUNTI VITTORIA. **12**



CAPITOLO 3: PREPARAZIONE GIOCATORE

OGNI GIOCATORE CREA LA PROPRIA AREA DI GIOCO POSIZIONANDO DAVANTI A SÉ:

- 1 PLANCIA YATAI; **13**
- 1 PLANCIA REPUTAZIONE; **14**
- 1 PLANCIA MENÙ; **15**
- 4 TASSELLI CIBO DIVERSI. **16**



YAKITORI



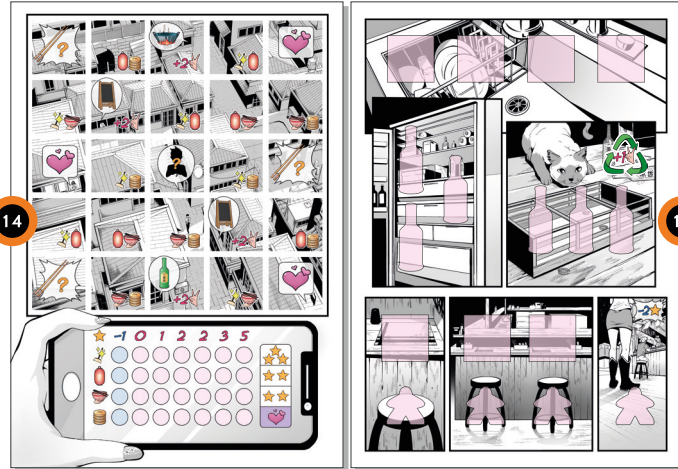
EBI TEMPURA



GYOZA



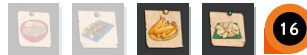
RAMEN



SCEGLIETE IL PRIMO GIOCATORE SECONDO IL CRITERIO PREFERITO E ASSEGNATE IL CORRISPONDENTE TASSELLO. **21**

A PARTIRE DAL PRIMO GIOCATORE E PROCEDENDO IN SENSO ORARIO, OGNI GIOCATORE SCEGLIE 1 TASSELLO CIBO DALLA PROPRIA AREA DI GIOCO E LO POSIZIONA SULLA PLANCIA MENÙ SU UNO SPAZIO LIBERO, **FACENDO ATTENZIONE A NON SCEGLIERE 1 TASSELLO CIBO UGUALE A QUELLI SCELTI DAI GIOCATORI PRECEDENTI.**

DOPO CHE TUTTI HANNO POSIZIONATO IL PRIMO TASSELLO CIBO, OGNI GIOCATORE PESCA A CASO UN ALTRO TASSELLO CIBO DA AGGIUNGERE SU UN ALTRO SPAZIO VUOTO DELLA LAVAGNA. TENETE DA PARTE I RESTANTI TASSELLI CIBO VICINO ALLA VOSTRA PLANCIA MENÙ.



16

IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE HA SCELTO PRIMA UNA CIOTOLA DI RAMEN (ROSSO) E POI HA PESCATO UN PIATTO DI YAKITORI (BLU).

I PIATTI CORRISPONDENTI AI 2 TASSELLI PRESENTI SULLA LAVAGNA SONO I CIBI CHE IL VOSTRO YATAI PUÒ CUCINARE DALL'INIZIO DELLA PARTITA.

15

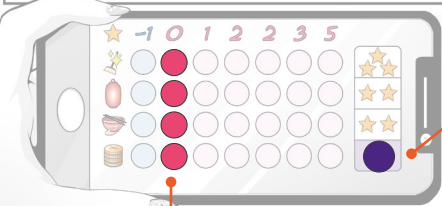
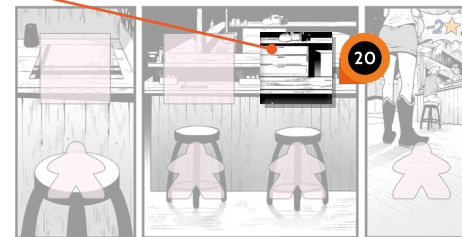
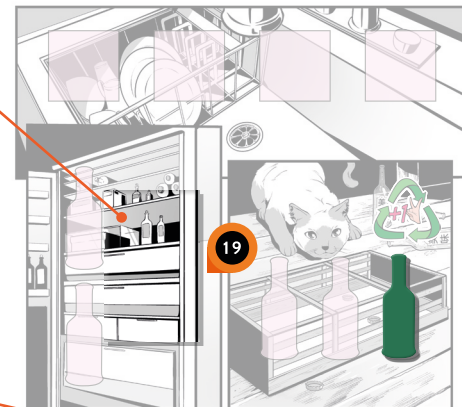


POSIZIONATE IL TASSELLO MIGLIORAMENTO FRIGO **19** SULLA PLANCIA YATAI IN MODO DA COPRIRE LO SPAZIO BEVANDA PIÙ A DESTRA.

SCEGLIETE E METTETE GIRATO SUL RETRO 1 SEGNALINO BEVANDA SU UNO SPAZIO VUOTO DELLA CASSA RICICLO.

POSIZIONATE IL TASSELLO MIGLIORAMENTO FORNELLO **20** SULLA PLANCIA YATAI IN MODO DA COPRIRE LO SPAZIO PIÙ A DESTRA DELLA CODA DEI PIATTI.

POSIZIONATE 1 SEGNALINO INFLUENCER **18** NELLO SPAZIO DI PARTENZA DEL TRACCIATO INFLUENCER.



17

POSIZIONATE I 4 SEGNALINI RECENSIONE **17** NEGLI SPAZI DELLA COLONNA CON IL NUMERO "0" DEL TRACCIATO RECENSIONI.



18



SERVIZIO



ATMOSFERA



PREZZO

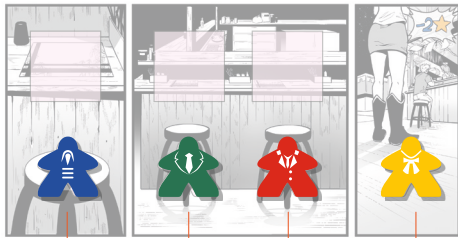


PULIZIA



QUESTE SONO LE 4 RECENSIONI CHE PUOI DECIDERE DI AUMENTARE DURANTE LA PARTITA.





KOUREISHA
ANZIANO

JUGYOIN
IMPIEGATO

YANKEE
TEPPISTA

GAKUSEI
STUDENTE



SEGUENDO L'ORDINE DI GIOCO, OGNI GIOCATORE DEVE COMPLETARE LE SEGUENTI 3 FASI:

- A) VERIFICARE LA CODA CLIENTI;
- B) SCEGLIERE 1 TESSERA AZIONE DA INSERIRE NELLA GRIGLIA 2X3 E POSIZIONARE IL SEGNALE INDICATORE AZIONI;
- C) ESEGUIRE LE AZIONI ATTIVATE.

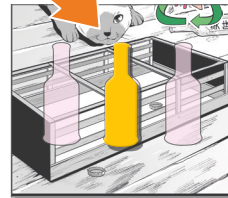
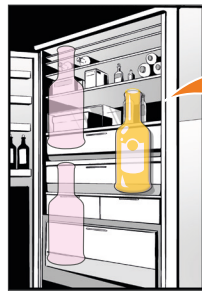
QUANDO TUTTI I GIOCATORI HANNO FINITO IL PROPRIO TURNO SPOSTATE IL SEGNALE FINE PARTITA DI 1 CASELLA IN AVANTI SUL TRACCIATO TURNI.

A) SE AVETE 1 CLIENTE O 1 TURISTA NELL'ULTIMO SPAZIO A DESTRA DELLA CODA CLIENTI DEL VOSTRO YATAI, PERDETE 2 RECENSIONI A VOSTRA SCELTA SUL TRACCIATO RECENSIONI E RIMETTETE IL CLIENTE O IL TURISTA NEL SACCHETTO.

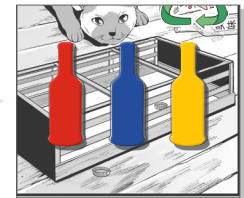
POTETE EVITARE QUESTA PENALITÀ IN DUE MODI:

1) OFFRENDO 1 BEVANDA AL CLIENTE O TURISTA, CIOÈ GIRANDO E SPOSTANDO 1 SEGNALE BEVANDA DI QUALSIASI COLORE DAL FRIGO ALLA CASSA RICICLO;

2) OFFRENDO 1 DOLCETTO TAIYAKI AL CLIENTE O TURISTA, CIOÈ USANDO IL TASSELLO AZIONE SPECIALE CORRISPONDENTE.



! SE LA CASSA RICICLO È PIENA, **NON** PUOI OFFRIRE LA BEVANDA.



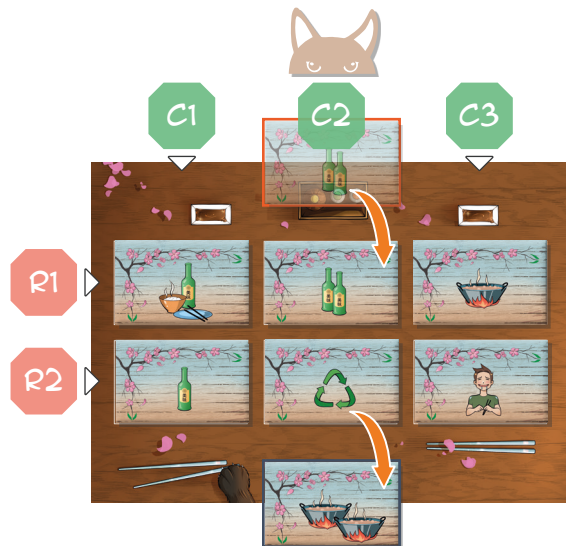
CAPITOLO 4: COME SI GIOCA

! IN QUALSIASI MOMENTO, DURANTE IL TUO TURNO DI GIOCO, PUOI USARE I TASSELLI AZIONE SPECIALE (VEDI **CAPITOLO 6: BONUS**). SCARTA I TASSELLI DAL GIOCO DOPO AVERLI USATI.

B) SCEGLIETE 1 TESSERA AZIONE TRA LE 4 DISPONIBILI FUORI DALLA PLANCIA AZIONI.



SCEGLIETE 1 COLONNA O 1 RIGA E POSIZIONATE L'INDICATORE AZIONI PER RICORDARE LA **COLONNA** O LA **RIGA** SCELTA.

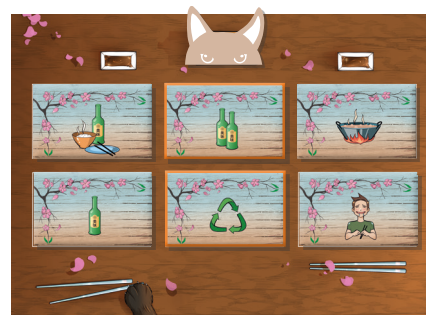


INSERITE LA TESSERA SCELTA DALL'ALTO VERSO IL BASSO (COLONNE **C1**, **C2** O **C3**) O DA SINISTRA VERSO DESTRA (RIGHE **R1** O **R2**) E FATE USCIRE DALLA GRIGLIA L'ULTIMA TESSERA.

LA TESSERA AZIONI SPOSTATA ALL'ESTERNO TORNA DISPONIBILE, PER IL PROSSIMO GIOCATORE, ASSIEME ALLE ALTRE 3 FUORI DALLA GRIGLIA.



C) SVOLGETE LE AZIONI DELLA COLONNA O DELLA RIGA SCELTA, NELL'ORDINE CHE PREFERITE. OGNI AZIONE DEVE ESSERE COMPLETATA INTERAMENTE. SE NON È POSSIBILE COMPLETARLA, IGNORATELA.



! NON TI RICORDI IN CHE DIREZIONE INSERIRE LA TESSERA? CONTROLLA LE FOGLIE ALLA FINE DEL RAMO DEL CILIEGIO IN FIORE!



CAPITOLO 5: LE AZIONI



NUOVI CLIENTI E TURISTI

ESTRAETE DAL SACCHETTO 1 OPPURE 2 CLIENTI / TURISTI, A SECONDA DELLA TESSERA AZIONE SCELTA. METTETE I CLIENTI IN CODA NEL VOSTRO YATAI OPPURE NELLO YATAI DI UN ALTRO GIOCATORE. SE ESTRAETE 1 TURISTA, POTETE POSIZIONARLO NELLA VOSTRA CODA CLIENTI OPPURE **SOSTITUIRLO CON UN CLIENTE** DI UN ALTRO YATAI.



METTETE SEMPRE I CLIENTI (OPPURE IL TURISTA SE DECIDETE DI TENERLO) NEL PRIMO SPAZIO LIBERO PARTENDO DA SINISTRA.



CUCINARE PIATTI

SCEGLIETE 1 OPPURE 2 PIATTI, A SECONDA DELLA TESSERA AZIONE SCELTA, TRA QUELLI CHE IL VOSTRO YATAI PUÒ CUCINARE, OVERO **IN BASE AI TASSELLI CIBO SULLA VOSTRA PLANCIA MENÙ.**



RAMEN

PRENDETE I PIATTI DALL'AREA COMUNE DI GIOCO E POSIZIONATELI NELLA CODA DEI PIATTI DEL VOSTRO YATAI NEL PRIMO SPAZIO LIBERO PIÙ A SINISTRA.

NON PUOI FARE L'AZIONE SE LE CODE CLIENTI DI TUTTI GLI YATAI SONO PIENE. SE SCEGLI QUESTE 2 AZIONI NELLO STESSO TURNO, DEVI COMPLETARLE IN ORDINE: PRIMA UNA E POI L'ALTRA.

SE LA CODA PIATTI DEL TUO YATAI È PIENA, **NON** PUOI SVOLGERE L'AZIONE.



EBI TEMPURA



YAKITORI



GYOZA



RIFORNIRE BEVANDE

SCEGLIETE 1 OPPURE 2 BEVANDE, IN BASE ALLA TESSERA AZIONE SCELTA, E POSIZIONATELE NEL VOSTRO FRIGO.



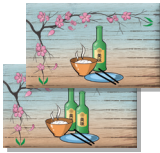
SE IL TUO FRIGO È PIENO **NON** PUOI SVOLGERE L'AZIONE.



RICICLARE BOTTIGLIE

SPOSTATE 1 SEGNALINO BEVANDA DALLA CASSA RICICLO DEL VOSTRO YATAI ALL'AREA COMUNE DI GIOCO. OTTENETE +1

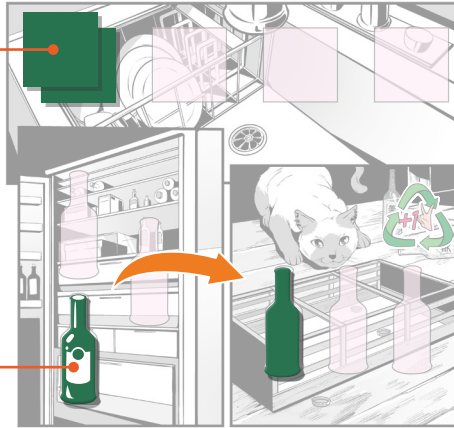
SE LA TUA CASSA RICICLO È VUOTA **NON** PUOI SVOLGERE L'AZIONE.



SERVIRE:

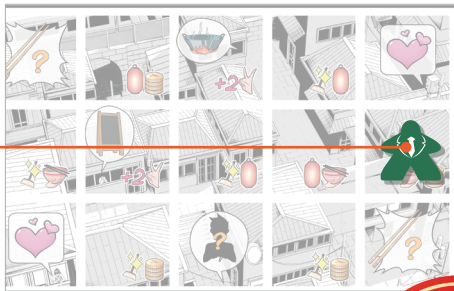
PER FARE QUESTA AZIONE, È NECESSARIO AVERE 1 CLIENTE O 1 TURISTA E 1 PIATTO NEI PRIMI SPAZI A SINISTRA DELLE RISPETTIVE CODE, E 1 OPPURE 2 BEVANDE NEL FRIGO. IN BASE ALLA TESSERA AZIONE SCELTA ESEGUITE IN ORDINE QUANTO SEGUE:

1. GIRATE SUL RETRO E SPOSTATE IL PIATTO IN 1 SPAZIO LIBERO NEL LAVANDINO DEI PIATTI SPORCHI, O SOVRAPPONETELO SE C'È GIÀ UN PIATTO DELLO STESSO COLORE;



2. GIRATE SUL RETRO E SPOSTATE 1 OPPURE 2 BEVANDE DAL FRIGO ALLA CASSA RICICLO;

3. POSIZIONATE IL CLIENTE O IL TURISTA IN 1 CASELLA DELLA PLANCIA REPUTAZIONE (COME SPIEGATO NEL **CAPITOLO 6: PLANCIA REPUTAZIONE**) E OTTENETE IL BONUS CORRISPONDENTE.



4. OTTENETE DA 1 A 4 ✎ COME SEGUE:

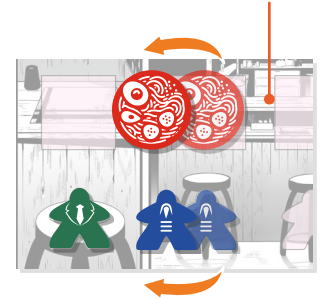
- +1 ✎ PER IL CLIENTE O TURISTA SERVITO;
- +1 ✎ SE IL PIATTO È DEL COLORE DEL CLIENTE;
- +1 ✎ PER OGNI BEVANDA DEL COLORE DEL CLIENTE.



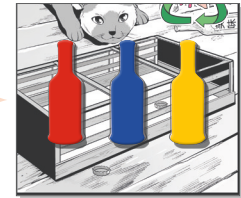
5. FATE SCORRERE LA FILA DELLA CODA CLIENTI E DELLA CODA DEI PIATTI VERSO GLI SPAZI LIBERI A SINISTRA.

IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE OTTIENE +3 ✎:

- +1 ✎ PER IL CLIENTE (VERDE);
- +1 ✎ PER IL CIBO GYOZA (VERDE);
- +1 ✎ PER LA BEVANDA (VERDE).



SE LA CASSA RICICLO È PIENA, **NON** PUOI SVOLGERE L'AZIONE.



CAPITOLO 6: PLANCIA REPUTAZIONE

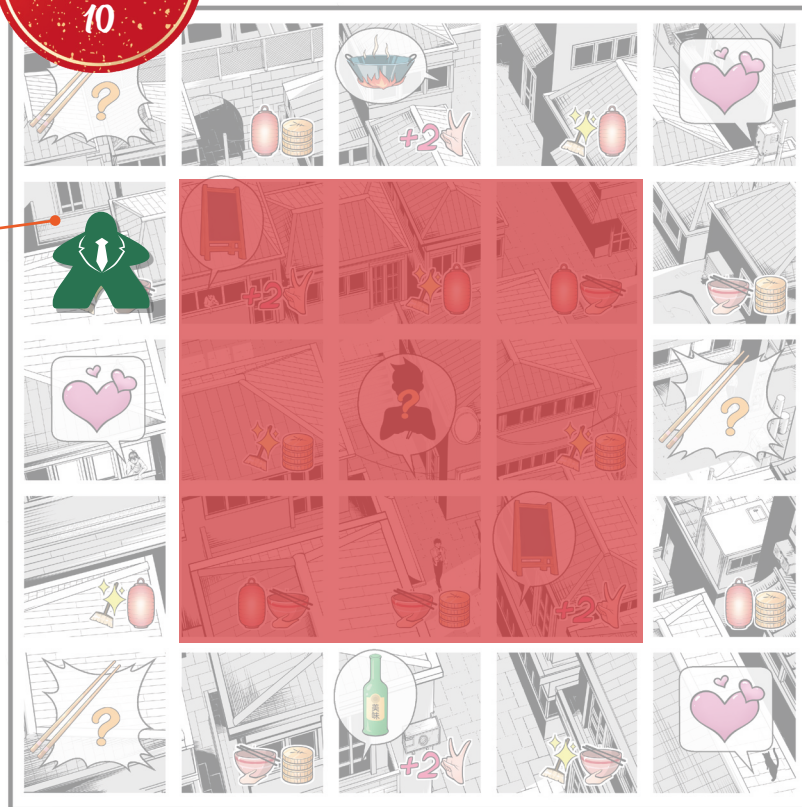
OGNI VOLTA CHE VIENE POSIZIONATO 1 CLIENTE OPPURE TURISTA SULLA PLANCIA SI OTTIENE UN BONUS COME DESCRITTO NEL **CAPITOLO 7: BONUS**.

POSIZIONATE IL PRIMO CLIENTE O TURISTA IN UN QUALSIASI SPAZIO DEL PERIMETRO DELLA GRIGLIA.

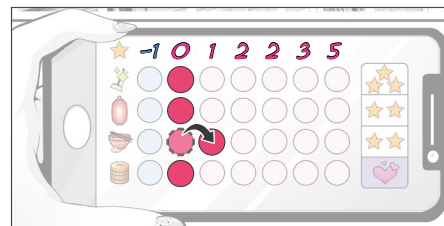
! **NON** PUOI SCEGLIERE GLI SPAZI EVIDENZIATI IN ROSSO QUANDO PIAZZI IL PRIMO CLIENTE O TURISTA.

IN QUESTO ESEMPIO, IL GIOCATORE DECIDE DI POSIZIONARE IL SUO PRIMO CLIENTE SU UNO SPAZIO LUNGO IL PERIMETRO DELLA GRIGLIA. IN QUESTO SPAZIO IL BONUS PREVEDE L'AUMENTO DI 1 RECENSIONE A SCELTA TRA LA **PULIZIA** ED IL **SERVIZIO**.

IL GIOCATORE DECIDE DI AUMENTARE IL **SERVIZIO** E PERTANTO SPOSTA L'INDICATORE CORRISPONDENTE SUL TRACCIATO RECENSIONI DI 1 SPAZIO VERSO DESTRA.



! I PUNTI VITTORIA INDICATI IN ALTO SUL TRACCIATO RECENSIONI VENGONO ASSEGNATI **SOLO** A FINE PARTITA, MAI PRIMA.



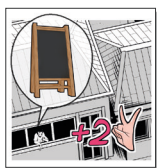
I CLIENTI OPPURE TURISTI SUCCESSIVI AL PRIMO DEVONO ESSERE PIAZZATI IN UNO SPAZIO ADIACENTE, ORIZZONTALE O VERTICALE, A UN ALTRO CLIENTE O TURISTA GIÀ PRESENTE.

! NON È MAI CONSENTITO PIAZZARE 1 CLIENTE O TURISTA IN DIAGONALE. L'UNICA ECCEZIONE È DATA DALL'UTILIZZO DELL'AZIONE SPECIALE DOGGY BAG.

IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE DOVREBBE PIAZZARE IL SUO CLIENTE GIALLO IN UNO SPAZIO VICINO A UN ALTRO CLIENTE GIÀ PRESENTE, ORIZZONTALMENTE O VERTICALMENTE. TUTTAVIA, HA BISOGNO DI SBLOCCARE LA POSSIBILITÀ DI CUCINARE UN ALTRO TIPO DI CIBO, QUINDI DECIDE DI USARE IL SEGNALINO DOGGY BAG, CHE HA OTTENUTO IN PRECEDENZA, PER PIAZZARE IL CLIENTE GIALLO DOVE DESIDERA.



CAPITOLO 7: BONUS



MIGLIORAMENTO MENÙ

SCEGLIETE 1 DEI TASSELLI CIBO ANCORA DISPONIBILI E METTETELO SULLA VOSTRA PLANCIA MENÙ. DA QUESTO MOMENTO POTETE INIZIARE A CUCINARE UN NUOVO CIBO. OTTENETE IMMEDIATAMENTE +2 🖐️.



MIGLIORAMENTO FRIGO

TOGLIETE DALLA PLANCIA YATAI IL TASSELLO MIGLIORAMENTO FRIGO. DA QUESTO MOMENTO IL FRIGO PUÒ CONTENERE FINO A 3 BEVANDE. OTTENETE IMMEDIATAMENTE +2 🖐️.



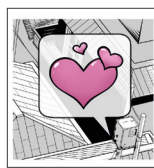
MIGLIORAMENTO FORNELLO

TOGLIETE DALLA PLANCIA YATAI IL TASSELLO MIGLIORAMENTO FORNELLO. DA QUESTO MOMENTO POTETE METTERE IN CODA FINO A 3 PIATTI. OTTENETE IMMEDIATAMENTE +2 🖐️.



DOPPIO CLIENTE

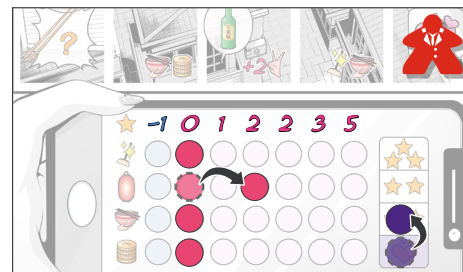
SCEGLIETE 1 CLIENTE OPPURE 1 TURISTA DAL SACCHETTO E PIAZZATELO SU 1 SPAZIO LIBERO DELLA VOSTRA PLANCIA REPUTAZIONE RISPETTANDO LE REGOLE DI PIAZZAMENTO DESCRITTE NEL **CAPITOLO 6: PLANCIA REPUTAZIONE.**



INFLUENCER

FATE AVANZARE IMMEDIATAMENTE IL SEGNALINO INFLUENCER DI 1 CASELLA SUL TRACCIATO. OTTENETE UN NUMERO DI RECENSIONI, DEL TIPO CHE PREFERITE, PARI AL NUMERO DI STELLE PRESENTI SULLA CASELLA DI ARRIVO.

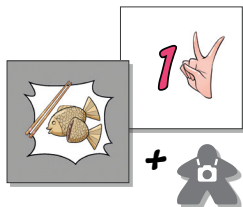
IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE PIAZZA IL SUO CLIENTE ROSSO SULLO SPAZIO CON IL BONUS INFLUENCER E MUOVE IL SEGNALINO INFLUENCER DI 1 CASELLA. PUÒ COSÌ DECIDERE DI AVANZARE SUL TRACCIATO RECENSIONI DI 1 CASELLA SU 2 RECENSIONI DIFFERENTI O DI 2 CASELLE SU UN UNICA RECENSIONE. IL GIOCATORE SCEGLIE DI AVANZARE DI 2 CASELLE SULLA RECENSIONE **ATMOSFERA**.





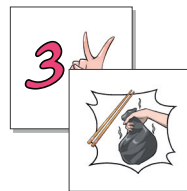
AZIONE SPECIALE (DOLCETTO TAIYAKI, DOGGY BAG, CHIAMATA URGENTE E SPAZZATURA)

VI PERMETTE DI SCEGLIERE 1 TASSELLO AZIONE SPECIALE TRA QUELLI ANCORA DISPONIBILI NELL'AREA COMUNE DI GIOCO. IL TASSELLO AZIONE SPECIALE PUÒ ESSERE USATO IN QUALSIASI MOMENTO DURANTE IL VOSTRO TURNO, OPPURE CONSERVATO SINO A FINE PARTITA, E IN QUESTO CASO FORNISCE I ✌️ INDICATI SUL RETRO.



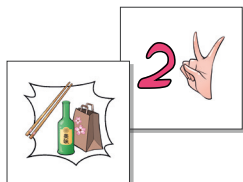
DOLCETTO TAIYAKI

VI DÀ LA POSSIBILITÀ DI IGNORARE LA PENALITÀ DELLA CODA CLIENTI O DI USARLO COME 1 PIATTO PER L'AZIONE **SERVIRE**. OTTENETE +1 ✌️ SE SERVITE 1 TAIYAKI A UN TURISTA.



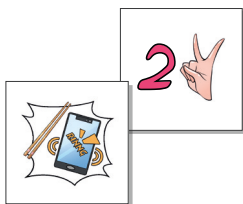
SPAZZATURA

VI PERMETTE DI SPOSTARE TUTTE LE BEVANDE DALLA VOSTRA CASSA RICICLO ALL'AREA COMUNE DI GIOCO SENZA PERÒ OTTENERE ✌️.



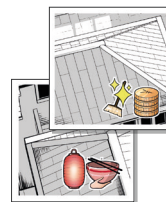
DOGGY BAG

DOPO AVER SVOLTO L'AZIONE **SERVIRE** VI PERMETTE DI PIAZZARE IL CLIENTE O IL TURISTA SULLA GRIGLIA RICOMPENSE SENZA RISPETTARE LE REGOLE DI PIAZZAMENTO DESCRITTE NEL **CAPITOLO 6: PLANCIA REPUTAZIONE**.



CHIAMATA URGENTE

VI PERMETTE DI SCAMBIARE TRA LORO LA POSIZIONE DI 2 CLIENTI O DI 1 CLIENTE E 1 TURISTA A VOSTRA SCELTA NELLA CODA CLIENTI DEL VOSTRO YATAI.



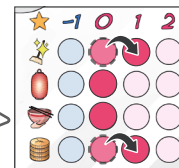
RECENSIONE

POSIZIONATE 1 CLIENTE O 1 TURISTA E AVANZATE SUL TRACCIATO RECENSIONI. IL CLIENTE VI FA AVANZARE DI 1 CASELLA MENTRE IL TURISTA VI FA AVANZARE DI 2 CASELLE. SCEGLIETE IL TIPO DI RECENSIONE IN BASE ALLE ICONE PRESENTI NELLO SPAZIO SCELTO.



! IL TURISTA TI FA AVANZARE DI 2 CASELLE.
● PUOI DECIDERE DI AVANZARE DI 1 CASELLA SU 2 RECENSIONI DIFFERENTI O DI 2 CASELLE SU UN'UNICA RECENSIONE.

IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE POSIZIONA IL TURISTA SULLO SPAZIO CON LE RECENSIONI DI **PULIZIA** E **PREZZO** E DECIDE DI AVANZARE DI 1 CASELLA PER OGNUNA DELLE 2 RECENSIONI.



CAPITOLO 8: FINE PARTITA E CONTEGGIO PUNTI



DOPO IL TURNO 12 SI SVOLGE UN TURNO EXTRA ED OGNI GIOCATORE, SEGUENDO L'ORDINE DI TURNO:

- **PERDE** 2 RECENSIONI A PROPRIA SCELTA SE C'È 1 CLIENTE O 1 TURISTA NELL'ULTIMO SPAZIO A DESTRA DELLA CODA CLIENTI, A MENO CHE NON GLI OFFRA 1 BEVANDA O 1 DOLCETTO TAIYAKI;
- PUÒ **SERVIRE** I CLIENTI O I TURISTI RIMASTI NELLA PROPRIA CODA CLIENTI, SEGUENDO LE REGOLE E OTTENENDO I ♪ DESCRITTI NEL **CAPITOLO 5: LE AZIONI**.

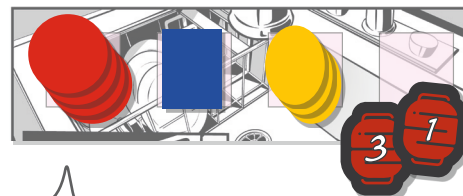
IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE HA CLIENTI, PIATTI E BEVANDE SULLA PLANCIA YATAI E SPAZI LIBERI NELLA CASSA RICICLO. PUÒ QUINDI:

- **SERVIRE** IL CLIENTE ROSSO CON IL PRIMO PIATTO GIALLO E LA BEVANDA ROSSA, OTTENENDO +2 ♪;
- FAR SCORRERE IL TURISTA E IL PIATTO ROSSO VERSO SINISTRA E RIPETERE L'AZIONE **SERVIRE** CON L'ULTIMA BEVANDA GIALLA, OTTENENDO +1 ♪;
- TERMINARE IL SUO TURNO E LA SUA PARTITA, NON AVENDO ALTRI CLIENTI IN CODA.

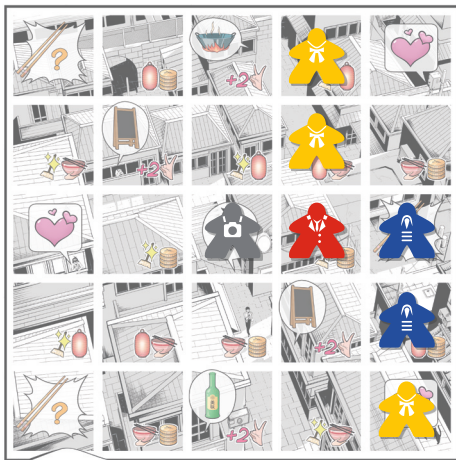


QUANDO TUTTI I GIOCATORI HANNO SVOLTO QUESTO ULTIMO TURNO EXTRA SI PROCEDE CON IL CONTEGGIO FINALE DEI PUNTI:

- 1) IL GIOCATORE CHE HA IL MAGGIOR NUMERO DI PIATTI SPORCHI SULLA PLANCIA YATAI OTTIENE UN NUMERO DI ♪ PARI AL NUMERO DI PIATTI. IL CONTEGGIO SI EFFETTUA DISTINTAMENTE PER I PIATTI DI CIASCUN COLORE E IN CASO DI PARITÀ NESSUN GIOCATORE OTTIENE ♪.



IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE HA IL MAGGIOR NUMERO DI PIATTI SPORCHI DI RAMEN (ROSSI) NEL LAVANDINO E OTTIENE COSÌ +4 ♪.



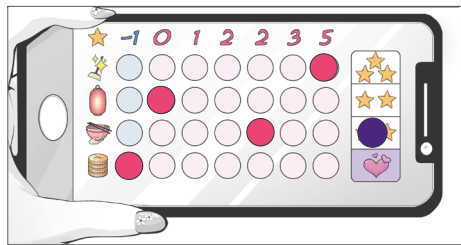
2) IL GIOCATORE CHE HA IL MAGGIOR NUMERO DI CLIENTI SERVITI SULLA GRIGLIA DEI BONUS DELLA PLANCIA REPUTAZIONE OTTIENE UN NUMERO DI ✎ PARI AL NUMERO DI CLIENTI.

IL CONTEGGIO SI EFFETTUA DISTINTAMENTE PER I CLIENTI DI CIASCUN COLORE E IN CASO DI PARITÀ NESSUN GIOCATORE OTTIENE ✎.

IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE HA IL MAGGIOR NUMERO DI SEGNALINI CLIENTE GIALLI SULLA GRIGLIA DEI BONUS E OTTIENE COSÌ +3 ✎.



IL TURISTA **NON** VIENE CONTEGGIATO PER LE MAGGIORANZE.



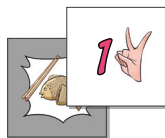
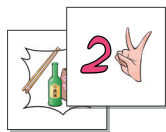
3) OGNI GIOCATORE OTTIENE UN NUMERO DI ✎, SIA POSITIVI CHE NEGATIVI, IN BASE ALLA POSIZIONE DI OGNI SEGNALINO SUL TRACCIATO RECENSI.

IN QUESTO ESEMPIO IL GIOCATORE OTTIENE +6 ✎ COSÌ SUDDIVISI:

+5 ✎ PER LA **PULIZIA**;

+2 ✎ PER IL **SERVIZIO**;

-1 ✎ PER IL **PREZZO**.



4) OGNI GIOCATORE OTTIENE UN NUMERO DI ✎ PARI A QUELLI INDICATI SUL RETRO DI TUTTI I TASSELLI AZIONE SPECIALE CHE **NON** HA UTILIZZATO.

AL TERMINE DEL CONTEGGIO IL GIOCATORE CON PIÙ ✎ VINCE LA PARTITA.

CAPITOLO 9: PAREGGI

IN CASO DI PARITÀ LA VITTORIA VA AL GIOCATTORE CHE, NELL'ORDINE:

- HA IL **MAGGIOR** NUMERO DI CLIENTI E TURISTI SULLA GRIGLIA DEI BONUS;
- HA IL **MINOR** NUMERO DI BOTTIGLIE NELLA CASSA RICICLO;
- HA IL **MINOR** NUMERO DI PIATTI NELLA CODA DEI PIATTI.

IN CASO DI ULTERIORE PARITÀ, LA VITTORIA VIENE CONDIVISA TRA PIÙ GIOCATTORE.

CAPITOLO 10: RIASSUNTO

A SECONDA DEL NUMERO DI GIOCATTORE PREPARATE L'AREA COMUNE DI GIOCO E LA RISERVA.

OGNI GIOCATTORE PREPARA LA SUA AREA DI GIOCO E:

- SCEGLIE 1 DEI SUOI 4 TASSELLI CIBO E SI ASSICURA CHE NESSUN ALTRO GIOCATTORE NE ABBA UNO UGUALE. LO METTE SULLA SUA PLANCIA MENÙ;
- PESCA A CASO 1 DEI SUOI 3 TASSELLI CIBO RIMASTI. LO METTE SULLA SUA PLANCIA MENÙ;
- INFINE SCEGLIE 1 BEVANDA DALL'AREA COMUNE DI GIOCO E LA METTE, GIRATA SUL RETRO, NELLA CASSA RICICLO DEL PROPRIO YATAI.

OGNI GIOCATTORE, IN ORDINE DI TURNO:

- VERIFICA E RISOLVE L'EVENTUALE PENALITÀ DELLA CODA CLIENTI;
- SCEGLIE 1 TESSERA AZIONE TRA QUELLE DISPONIBILI, LA INSERISCE NELLA GRIGLIA 2X3 SULLA PLANCIA AZIONI E RENDE NUOVAMENTE DISPONIBILE QUELLA CHE ESCE DALLA GRIGLIA;
- ESEGUE LE AZIONI DELLA RIGA O DELLA COLONNA SCELTA.

AL TERMINE DI OGNI TURNO FATE AVANZARE IL SEGNALE SUL TRACCIATO TURNI. ALLA FINE DEL TURNO 12, SEMPRE IN ORDINE DI TURNO, OGNI GIOCATTORE PUÒ SERVIRE TUTTI I CLIENTI E/O TURISTI IN CODA AL PROPRIO YATAI. INFINE CONTATE TUTTI I ♡ SUL TRACCIATO RECENSIONI E AGGIUNGETE TUTTI I ♡ PER LE MAGGIORANZE DEI CLIENTI E DEI PIATTI SERVITI E DEI TASSELLI AZIONE SPECIALE NON UTILIZZATI. VERIFICATE EVENTUALI CASI DI PARITÀ E DICHIARATE IL VINCITORE.

AUTORI
A. BONFANTI, T.R. CEGLIA, R. CORTI

ILLUSTRAZIONI E GRAFICA
STUDIO CORNELIUS

WEB
WWW.DTG-PUBLISHER.COM

CONTATTI
INFO@DTG-PUBLISHER.COM



**DAWN
TOWN
GAMES**

