

БИТВА РЕСТОРАННОВ



АВТОРЫ ИГРЫ: РОБ ЧУ, ДЖОН КАНГ И ГЭРИ АЛАКА
ХУДОЖНИК: ОДРИ ДЖУНГ



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИКИ:

Роб Чу, Джон Канг и Гэри Алака.

ИЛЛЮСТРАЦИИ И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Одри Джунг.

АДМИНИСТРАТИВНО-ЮРИДИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ:

Гэри Алака и Джефф Юн.

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО ТЕМ, КТО НАС ПОДДЕРЖАЛ:

Тиффани и Джосайе Джеймсу Алаке, Пэрри и Дафни Чу, Дэвиду Чунгу, Хьериму, Мозесу, а также Авалону Кангу, Эрике и Энтони Бартонам, Мелиссе Чен, Дженнифер Чу, Рэнди и Лори Чу, Стивену и Джиджи Чу, Говарду Чу, Хэйвуду Чу, Тиму Чуону, Дэну Хьюну, Эду и Мэй Юнгам, Джессике Юнг, Аджая Карату, Джонни Ля Крассу, Вьету «Сэм» Ли, Омару Монрилу, Чени Нг, Мэтту Палмеру, Брайану Шмитту, Ларсу Страку, Дагу Вусли, Мигелю Янгу, Чо и Тине Йимам, Мэгги Юн, всем друзьям в «Фанхаузе», но более всего... спасибо Господу нашему и Спасителю — Иисусу Христу.

Большое спасибо всем, кто поддержал «Битву ресторанов» на площадке KICKSTARTER и помог воплотить этот проект в жизнь!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:

Александр Дробышев.

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:

Катерина Виверос.

РЕДАКТОРЫ:

Мария Аверичева, Александра
Цейтлина, Сергей Каптарь.

ПЕРЕВОДЧИК:

Сергей Каптарь.

ВЁРСТКА:

Елизавета Вебер.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — СНОО СНОО GAMES. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами:
SUPPORT@SNOOSNOOGAMES.RU.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Состав игры	3
2. Подготовка игрового поля и ресторанов	4
3. Цель игры	6
4. Об игре	6
5. Распорядок дня	6
А. Доход и движение	6
Б. Покупка и обмен	6
В. Готовка и поставка	7
6. Остров	7
А. Карты действий	7
Б. Улучшения ресторанов	8

В. Мусор	8
7. Подробное описание игры	8
А. Рецепты	8
Б. Сброс и стопки сброса	8
В. Покупки. Полки и прилавки	8
Г. Аукцион. Несколько игроков хотят получить один и тот же ингредиент	9
Д. Поставка. Пополнение прилавков	9
Е. «Мистик маркет». Место, где вы найдёте необычные ингредиенты	9
Ж. Список ингредиентов	10

«МЕСТЬ – ЭТО БЛЮДО, КОТОРОЕ ПОДАЮТ ХОЛОДНЫМ... ИЛИ ГОРЯЧИМ!»

Изысканные блюда, необычные методы борьбы с конкурентами, кулинарные диверсии... В «Битве ресторанов» шеф-повара, вооружившись гастрономическими познаниями, выходят на арену ресторанного бизнеса. С небольшим начальным капиталом и несколькими рецептами они рвутся в бой, чтобы прослыть легендами — любой ценой!

«Битва ресторанов» — это хаотичная, быстрая стратегическая игра с переговорами, в которой вам предстоит сразиться с соперниками за звание «Крутого перца»! Выберите один из уникальных ресторанов, сделайте из своего неумелого шеф-повара настоящего мастера и обретите гастрономическую славу, с умом разыгрывая карты действий. Однако не теряйте бдительность и приглядывайте за соперниками, ведь вы в разгаре битвы ресторанов!



2–6 ИГРОКОВ



ОТ 14 ЛЕТ



45–60 МИН

3. «Тот ещё фрукт». Введение во фруктологию	11
И. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УМЕНИЙ ШЕФ-ПОВАРОВ	11
К. КОЛИЧЕСТВО КАРТ ДЕЙСТВИЙ	11
8. УМЕНИЯ ШЕФ-ПОВАРОВ	12
9. Кулинарная дуэль. Игра вдвоём	13
10. ВАРИАНТЫ ОБЫЧНОЙ ИГРЫ	14
11. ГЛОССАРИЙ	15
12. УКАЗАТЕЛЬ	15

СОСТАВ ИГРЫ

(Игровое поле изображено на с. 4–5.)

8 ПЛАНШЕТОВ РЕСТОРАНОВ



6 маркеров популярности



96 жетонов монет



64 шт. 32 шт.

6 дисков движения



Мусорный бак и 44 жетона мусора

30 клипс улучшений



6 – рекламы в соцсетях



6 – покровительства знаменитости



6 – двойных плит



6 – книг изысканных рецептов



6 – книг обычных рецептов

ОРГАЙЗЕР ДЛЯ СБРОСА

В «Битву ресторанов» лучше всего играть на большом пространстве. Расположите игровое поле в центре стола так, чтобы все участники могли до него дотянуться. Выбирая место для игры, учитывайте, что в течение партии почти все карты будут лежать на столе.

СЧИТАЙТЕ ТЕРМИНЫ «ИГРОК» И «ШЕФ-ПОВАР» ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМЫМИ. ТЕПЕРЬ ВЫ ПОЛНОЦЕННЫЙ УЧАСТНИК «БИТВЫ РЕСТОРАНОВ»!

36 КАРТ ДЕЙСТВИЙ



12 КАРТ ШЕФ-ПОВАРОВ



12 ФИГУРОК ШЕФ-ПОВАРОВ С ПОДСТАВКАМИ



Песочные часы (необязательны для игры)

24 КАРТЫ ОБЫЧНЫХ РЕЦЕПТОВ



24 КАРТЫ ИЗЫСКАННЫХ РЕЦЕПТОВ



174 КАРТЫ ИНГРЕДИЕНТОВ (6 карт каждого)



30 шт.

30 шт.

30 шт.

30 шт.

24 шт.

30 шт.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1. **Поместите органайзер для сброса** в центр игрового поля в область острова на надпись «Битва ресторанов». В ходе партии вы будете убирать сюда сброшенные ингредиенты.
2. **Разложите клипсы улучшений** по цветам в 5 малых отсеков этого органайзера.
3. **Поместите жетоны мусора** в мусорный бак и положите его на соответствующее место.
4. **Перемешайте колоду карт действий** и поместите её лицевой стороной вниз на соответствующее место.
5. **Разделите карты ингредиентов** по типу, перемешайте по отдельности каждую колоду и поместите лицевой стороной вниз **на полку** (крайнюю левую ячейку) соответствующего магазина.
6. В каждом магазине **выложите с полки по 1 карте ингредиента** лицевой стороной вверх во все его пустые ячейки прилавков. Договоритесь, кто будет пополнять прилавки в фазе **ГОТОВКИ И ПОСТАВКИ** (см. «Поставка. Пополнение прилавков» на с. 9). Скорее всего, это будут игроки, которые сидят ближе всего к магазинам.
7. **Разделите карты рецептов** на 2 колоды по типу: обычные и изысканные. Отдельно перемешайте каждую колоду и поместите их лицевой стороной вниз рядом с полем.
8. **Положите жетоны монет** рядом с полем так, чтобы все игроки могли до них дотянуться (разделите их на 2 или несколько стопок для удобства). Это общий **банк**.

ПОДГОТОВКА РЕСТОРАНОВ

9. **Раздайте игрокам по 1 случайному планшету ресторана.** При желании можете раздать больше планшетов поровну (по 2 и более): каждый участник выберет и оставит себе 1 из полученных планшетов, а остальные уберёт в коробку.
10. **Каждый игрок берёт маркер популярности** и закрепляет его на делении «0» в левом верхнем углу своего планшета ресторана. Этот маркер отмечает количество очков популярности 👍 вашего ресторана.
11. **Каждый игрок получает диск движения.**
12. **Каждый игрок получает памятку.**
13. **Каждый игрок берёт по 1 карте действия** с острова и помещает её перед собой лицевой стороной вниз. Карты действий — единственные карты, которые не нужно показывать другим участникам. Вы можете смотреть свою карту действия в любой момент. Подробнее см. «Карты действий» на с. 7.
14. **Раздайте игрокам по 1 случайному обычному и изысканному рецепту.** Участники кладут свои рецепты лицевой стороной вверх рядом со своими ресторанами так, чтобы все могли их видеть. Рестораны — это общественные места, поэтому каждый должен знать, что у вас в меню!

ПРИМЕЧАНИЕ. Игроки могут обменивать рецепты в фазе **ПОКУПКИ И ОБМЕНА**, но у каждого всегда должно быть 2 рецепта: 1 обычный и 1 изысканный.

15. **Раздайте игрокам по 1 случайному ингредиенту с полки каждого магазина,** кроме «Мистик маркета». В начале игры у всех участников

должно быть по 5 ингредиентов (из магазинов «Ода углеводам», «Филегрань», «МолоКороль», «Тот ещё фрукт» и «Овощной край»).

16. Если среди полученных вами ингредиентов есть те, что указаны в ваших рецептах, **поместите их рядом с этими рецептами**, чтобы остальные игроки видели ваш прогресс. Делайте так же в течение партии, когда получаете нужные ингредиенты (вы сможете перераспределять их между рецептами).
17. **Поместите неиспользованные ингредиенты на свой склад** (под или над планшетом ресторана) так, чтобы все могли их видеть. В будущем это поможет другим игрокам решить, что лучше предложить для обмена, какие карты действий использовать и т. д.
18. **Раздайте игрокам по 1 случайной карте шеф-повара.** При желании можете раздать больше карт поровну (по 2 и более): каждый участник выберет и оставит себе 1 из них, а остальные уберёт в коробку.
19. **Каждый игрок берёт фигурку шеф-повара**, соответствующую выбранной карте, вставляет её в подставку и помещает на свой планшет ресторана.
20. **Каждый игрок представляет своего шеф-повара и ресторан остальным.** Зачитайте вслух описания умений всех шеф-поваров, участвующих в игре.

12 РАСПОРЯДОК ДНЯ

ОСТРОВ	МАГАЗИНЫ
200	100
300	100
300	100
400	200
600	200
100	300



10 ПОПУЛЯРНОСТЬ

НИГ А ЗУБЧИКИ РЕЦЕПТОВ

НИГ А ИЗОБРЕТЕННЫХ РЕЦЕПТОВ

ДВОЙНАЯ БИВЛЯ

РЕЦЕПТЫ В СОБЛАСТЕ

ПЕРВЕНСТВО ЗАМЕШКИ ЧЕТИ

НИ РЫБА НИ МЯСО

ДЕЛОВАЯ КОБАСА

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

ТЕРТЫЙ КАЧА

ИРУТЮЙ ПЕРЕЦ



**ШЕФ-ПОВАРА,
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ
ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ:**

- Ангус Хан.
- Бифф Бробекю.
- Пузли Макпухл.
- Мортимер Слизбургер.
- Филлис Объедкина.
- Сеньор Огнито.

5

6

19

16

8

5

ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЗОНА: "ОСТРОВ" (200\$)

ТОРГОВЫЕ ЗОНЫ:

- МОРПРОДУКТЫ:** ПТИЦА (200\$), РЫБА (200\$), ГОВЯДИНА (200\$), МОРЕПРОДУКТЫ (200\$), ФИЛЛ (200\$)
- МАССЛО:** ЯЙЦА (200\$), МАСЛО (200\$), МОЛОКО (200\$), ПОМАС (200\$)
- ОДА УГЛЕВОДАМ:** ПОМАС (100\$), ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$), ПРИЛАВОН 4 (100\$)
- КАРТОФЕЛЬ:** ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$), ПРИЛАВОН 4 (100\$)
- МУКА:** ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$), ПРИЛАВОН 4 (100\$)
- ТОТ ЕЩЕ ФРУКТ:** ПОМАС (100\$), ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$)
- Овощной Край:** ПОМАС (100\$), ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$), ПРИЛАВОН 4 (100\$)

МАГАЗИНЫ:

- МИСТРИК МАРКЕТ:** 300\$
- КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ:** 300\$
- ТОУ:** 200\$
- СЕКРЕТНЫЙ СОУС:** 200\$
- ШОКОЛАД:** 200\$
- ИНОПЛАНЕТНАЯ ЖИЖА:** 200\$

РЕЦЕПТЫ:

- РЕЦЕПТ 7:** 200\$
- РЕЦЕПТ 8:** 300\$

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

- 1:** СЫР, СВИНИНА
- 2:** ХЛЕБ, ВИНО
- 3:** ПЕРЦЫ, ЗЕЛЕНЬ
- 4:** ПОМАС

ИГРОВЫЕ КОИНЫ: 100\$, 200\$, 300\$, 400\$, 600\$

МОРЕПРОДУКТЫ

ЗЕЛЕНЬ

МУКА



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получите звание «Крутой перец»! Для этого ваш ресторан должен первым набрать 20 или более очков популярности.

Ничья

Если в один день несколько шеф-поваров набрали 20 или более 👍, побеждает претендент, набравший больше всего 👍. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, приготовивший больше всего блюд по изысканным рецептам. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент, у которого больше всего денег. В редкой ситуации, когда и после этого сохраняется ничья, пусть остальные шеф-повара выберут победителя (вы же не успели нажать себе врагов, правда?)... или можете устроить армрестлинг, сыграть в крестики-нолики и даже решить дело настоящим кулинарным состязанием!

ОБ ИГРЕ

В отличие от многих игр, где вам приходится ждать своего хода, в «Битве ресторанов» — всегда ваш ход. Всё потому, что в ресторанном бизнесе время никого не ждёт!

Каждый раунд (день) состоит из 3 фаз:

1. **ДОХОД и ДВИЖЕНИЕ.** Получите 300 \$ из банка (**ДОХОД**) и используйте ваш диск движения, чтобы выбрать, куда вы хотите отправиться (**ДВИЖЕНИЕ**).
2. **ПОКУПКА и ОБМЕН.** Сделайте покупки в вашей текущей области (**ПОКУПКА**) и обменяйтесь с другими шеф-поварами (**ОБМЕН**).
3. **ГОТОВКА и ПОСТАВКА.** Приготовьте блюдо по рецепту (**ГОТОВКА**) и пополните прилавки магазинов (**ПОСТАВКА**).

В каждой фазе все шеф-повара ходят одновременно.

Главный шеф-повар

Перед началом партии выберите участника, который станет главным шеф-поваром, — он будет следить за таймером и переходами между фазами игры. Если вы главный шеф-повар, не начинайте следующую фазу, пока остальные участники не приготовятся или пока не закончится время.

СОВЕТ. Вместо песочных часов можете использовать таймер со звуковым сигналом на мобильном устройстве или скачать приложение Rival Restaurants Timer.



РАСПОРЯДОК ДНЯ

ДОХОД И ДВИЖЕНИЕ (без таймера *)

Получите ежедневный доход и решите, куда отправитесь за покупками.

1. **ДОХОД.** Возьмите 300 \$ из банка. (Ежедневный доход можно увеличить, приобретя улучшения на острове.)
2. **ДВИЖЕНИЕ:**
 - А. **Отметьте на диске движения** область, которую сегодня хотите посетить. (Можно посещать только 1 область в день, поэтому выбирайте с умом!) Затем поместите ваш диск лицевой стороной вниз перед собой, чтобы показать главному шеф-повару, что вы определились.
 - Б. Когда все игроки сделали выбор, они переворачивают свои диски. Выбрав магазин, **переместите свою фигурку шеф-повара** в него **на карту ингредиента, который вы хотите получить больше всего.** (Если несколько шеф-поваров выбрали один и тот же ингредиент, см. «Аукцион» на с. 9.) **Выбрав остров,** поместите свою фигурку туда.
 - В. Если у вашего **шеф-повара есть умение**, которое срабатывает в фазе **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ**, можете применить его в этот момент. (См. «Исползование умений шеф-поваров» на с. 11.)

ПРИМЕЧАНИЕ. В этой фазе вы можете общаться с другими шеф-поварами, но **не можете** с ними обмениваться, пока не начнется фаза **ПОКУПКИ и ОБМЕНА**.

* Как правило, в фазе **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ** таймер не используется. Но если игроки долго думают, можете ограничить время одной минутой. Если это время истекло, а какие-либо участники так и не определились, они обязаны отправиться на остров.

ПОКУПКА и ОБМЕН (1 минута)

Делайте покупки **только** в вашей текущей области. Вы также можете заключать сделки и обмениваться с другими шеф-поварами.

1. **ПОКУПКА.** Можете делать сколько угодно покупок, но **только** в области, где находится ваша фигурка. За 1 покупку вы всегда покупаете только какой-то 1 предмет (ингредиент, улучшение и т. д.). Это важно для некоторых эффектов. В магазине вы можете покупать ингредиенты с его прилавков (открытые) и/или с полки (из колоды).
2. **ОБМЕН:**
 - А. Можете обмениваться с шеф-поварами следующим: монетами, ингредиентами, картами действий, мусором, рецептами, улучшениями и услугами.
 - Б. Обмениваясь, соблюдайте следующие правила:
 - У каждого игрока всегда должен быть 1 обычный и 1 изысканный рецепт.
 - У каждого игрока может быть не более 1 улучшения каждого типа. Однако вы можете купить улучшение для другого участника, если находитесь на острове.
 - В. Как только время этой фазы вышло, **верните своего шеф-повара в свой ресторан.** Если вы уже оплатили покупку или согласились обменяться чем-либо до того, как время вышло, завершите эту сделку.

ПРИМЕЧАНИЕ. Фаза **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** — **единственная** фаза в игре, в которой можно что-либо купить и обменять. Вы можете обсуждать ваши сделки и в других фазах, но должны дождаться фазы **ПОКУПКИ и ОБМЕНА**, чтобы совершить их.



ГОТОВКА И ПОСТАВКА (без таймера)

Готовьте блюда по рецептам и пополняйте прилавки.

1. ГОТОВКА:

А. **Если у вас есть все ингредиенты из рецепта, можете приготовить по нему блюдо.** Объявите всем, что вы готовите, и пусть другой шеф-повар перепроверит, все ли необходимые ингредиенты у вас есть.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вы можете готовить только по 1 блюду в день (если только у вас нет улучшения «Двойная плита»).

Б. **Поместите использованные ингредиенты** лицевой стороной вверх в органайзер для сброса.

В. **Получите** указанное в рецепте количество 🍑.

И. **ШТРАФ ЗА МУСОР.** Если в вашем ресторане был мусор **до того, как вы начали готовить**, вычтите 1 🍑 за **каждый** ваш жетон мусора. Количество 🍑 за рецепт не может быть отрицательным. Мусор остаётся в вашем ресторане.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вы всегда можете отказаться от готовки, чтобы избежать штрафа за мусор, даже если уже объявили, что собираетесь готовить.

ИИ. **БОНУС КУХНИ.** Если вы приготовили блюдо той же кухни, что и ваш ресторан (например, ваш корейский ресторан приготовил корейское блюдо), получите на 1 🍑 больше.

Получив очки популярности, в любом порядке выполните следующее:

Г. **Получите жетоны мусора** по количеству символов мусора в правом нижнем углу использованного рецепта (у некоторых рецептов нет мусора).

Д. **Переверните использованный рецепт** лицевой стороной вниз.

Е. **Возьмите новый рецепт того же типа** (обычный, если готовили по обычному рецепту, или изысканный — если по изысканному). Поместите его на верх стопки ваших использованных рецептов лицевой стороной вверх.

Ж. **Примените бонус за повышение уровня(-ей)** (если возможно).

И. БОНУС ЗА ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ.

Уровень вашего ресторана повышается, когда вы набираете 3, 7 или 12 очков популярности. Есть 2 типа таких бонусов: разовые и постоянные.

ИИ. **Разовые бонусы** применяются немедленно, их нельзя сохранить на будущее.

ИИИ. **Постоянные бонусы** (начинаются со слов «С этого момента») применяются к любым рецептам (включая только что использованный) и действуют до конца игры.

2. **ПОСТАВКА.** Пополните прилавки каждого магазина (см. с. 9). После этой фазы день завершается.

Повторяйте все 3 фазы до тех пор, пока один из игроков не наберёт 20 или более 🍑. Он побеждает и получает звание «Крутой перец!»

3. ГОТОВКА И ПОСТАВКА



ОСТРОВ

Кухонный остров (или просто остров) — одна из самых важных областей в игре. Это универсальный поставщик всех ресторанов. Шеф-повара отправляются на остров по 4 причинам:

- Покупка карт действий (см. раздел ниже).
- Покупка улучшений (см. с. 8).
- Уборка мусора (см. с. 8).
- Продажа шоколада (см. с. 9).

ПРИМЕЧАНИЕ. Остров **не является магазином**, у него нет прилавков и полки. Всё, что ссылается на «магазин», относится к одному из 6 магазинов («Ода углеводам», «Тот ещё фрукт», «Овощной край», «Филегрань», «МолоКороль» и «Мистик маркет»).

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Делают игру гораздо интересней!

Карты действий дают полезные разовые эффекты, с помощью которых вы можете улучшить ваш ресторан или изрядно насолить соперникам. Не нужно недооценивать силу таких карт. Они могут кардинально изменить положение даже в случае самой надёжной кулинарной неудачи.

К картам действий применяются следующие правила:

- Когда кто-либо решает использовать карту действия, главный шеф-повар должен остановить таймер. Он запустит его вновь, как только этот игрок полностью применит эффект карты.
- Карты действий можно покупать только **на острове** за 300 \$ в фазе **ПОКУПКИ И ОБМЕНА**.
- Карты действий можно использовать только в фазе **ДОХОДА И ДВИЖЕНИЯ** или **ПОКУПКИ И ОБМЕНА** (если не указано иное).
- Карту действия можно использовать сразу после её покупки.
- Каждый игрок может использовать только 1 карту действия в день.
- Карты действий имеют приоритет над умениями шеф-поваров.
- Картами действий можно отменять эффекты других карт действий.

«УСТРИЦАНИЕ»

«Устрицание» — одна из самых сильных карт действий в игре. Она позволяет вам отменить любой отрицательный эффект, **напрямую воздействующий на вас**, будь то эффект карты действия или умения шеф-повара. Ограничение на использование 1 карты действия в день не действует на «Устрицание». Кроме того, «Устрицанием» **можно** отменить эффект «Устрицания» другого игрока.

Пример. Вы разыгрываете «Вооружённое ограбление» и решаете обокрасть Антуана. Антуан разыгрывает «Устрицание», чтобы отменить эффект вашей карты. Однако вы тоже разыгрываете «Устрицание», чтобы отменить эффект его карты и всё равно применить к Антуану эффект «Вооружённого ограбления».

ПРИМЕЧАНИЕ. Эта карта защищает только вас. Она **не может** защитить других шеф-поваров, на которых воздействует тот же эффект.



УЛУЧШЕНИЯ РЕСТОРАНОВ

Чем больше, тем лучше!

В игре есть 5 типов улучшений. Вы можете купить их, находясь на острове. У вас может быть только 1 улучшение каждого типа.



• **КНИГА ОБЫЧНЫХ РЕЦЕПТОВ (200 \$).** Приготовив блюдо по обычному рецепту, возьмите 4 новые карты из колоды обычных рецептов. Оставьте себе 1 любую из них и уберите остальные под низ колоды.



• **КНИГА ИЗЫСКАННЫХ РЕЦЕПТОВ (300 \$).** Приготовив блюдо по изысканному рецепту, возьмите 4 новые карты из колоды изысканных рецептов. Оставьте себе 1 любую из них и уберите остальные под низ колоды.



• **ДВОЙНАЯ ПЛИТА (300 \$).** Позволяет готовить блюда и по обычному, и по изысканному рецепту одновременно (без неё вы можете готовить только 1 блюдо в день). Вы получаете мусор за рецепты только после приготовления обоих блюд. Если до приготовления у вас уже был мусор, штраф за него применяется на каждый ваш рецепт.



• **РЕКЛАМА В СОЦСЕТЯХ (400 \$).** Рекламируйте ресторан и привлекайте новых посетителей, чтобы увеличить ваш ежедневный доход на 100 \$.



• **ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ЗНАМИТОСТИ (600 \$).** Ничто так не помогает с привлечением посетителей, как контракт со знаменитостью. Увеличьте ваш ежедневный доход на 100 \$.

МУСОР

Мусор появляется из-за приготовления блюд.

- Получая мусор, помещайте его на свой планшет ресторана.
- Если у вас уже есть мусор, когда вы начали готовить блюдо, вычитите из количества 👍 за этот рецепт 1 👍 за каждый свой жетон мусора. Количество 👍 за рецепт не может быть отрицательным.
- Вы можете избавиться от мусора на острове в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** — заплатите по 100 \$ за каждый свой жетон мусора, который убираете в мусорный бак.



ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Теперь, когда вы изучили основы игры, разберём подробнее некоторые моменты.

РЕЦЕПТЫ

В начале игры каждый участник получает по 1 случайному обычному и изысканному рецепту.

БОНУС КУХНИ. Если вы приготовили блюдо той же кухни, что и ваш ресторан, получите на 1 👍 больше.

ПРИМЕР. Если вы владеете японским рестораном и готовите «Чираши» (обычно это блюдо приносит 6 👍), вы получаете $6 + 1 = 7$ 👍.

Приготовив блюдо в фазе **ГОТОВКИ и ПОСТАВКИ**, вы обязаны сразу же взять 1 новый рецепт из соответствующей колоды. Если эта колода опустела, соберите у всех игроков все использованные рецепты этого типа, перемешайте их, чтобы сформировать новую колоду, и возьмите из неё рецепт.

СОВЕТ. Помните, что книги обычных и изысканных рецептов позволяют вам выбирать из 4 соответствующих рецептов вместо 1. Таким образом, вы можете выбрать свой следующий рецепт в зависимости от своих ингредиентов, бонуса кухни, количества 👍 и т. д.

Вы не можете сбрасывать рецепты, просто потому что они вам не нравятся. Вы можете обмениваться рецептами с другими игроками в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА**, но при этом у вас всегда должны быть 1 обычный и 1 изысканный рецепт.

СТОПКИ СБРОСА ИНГРЕДИЕНТОВ

Каждый раз, используя ингредиент для рецепта или сбрасывая ингредиент из-за эффекта карты действия, кладите его в органайзер для сброса.

Если на полке магазина (в колоде карт, лежащих лицевой стороной вниз) не осталось ингредиентов, возьмите стопку сброса этого магазина из органайзера, перемешайте её и поместите лицевой стороной вниз на его полку. Вы можете сделать это только в фазе **ГОТОВКИ и ПОСТАВКИ**. Если полка опустеет в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА**, не пополняйте её до фазы ГОТОВКИ и ПОСТАВКИ — это всё, что магазин смог предложить вам сегодня!

ПОКУПКИ. ПОЛКИ и ПРИЛАВКИ

Делая покупки в магазине, вы можете приобрести любое количество ингредиентов с его прилавков и/или полки.

1. **ПРИЛАВКИ.** У каждого магазина есть 3 или 4 ячейки прилавков. Ингредиенты в них всегда лежат лицевой стороной вверх, так что вы точно знаете, что покупаете.
2. **ПОЛКА.** Это колода ингредиентов, лежащая лицевой стороной вниз в каждом магазине. Покупая с полки, вы берёте случайную карту с верха этой колоды. Вы не знаете, что именно получите, но это лучше, чем ничего! Вы можете купить с полки любое количество ингредиентов.



Аукцион. Несколько игроков хотят получить один и тот же ингредиент

Переместившись в магазин, вы обязаны поставить своего шеф-повара **на ингредиент**, который хотите купить в первую очередь. Если несколько шеф-поваров выбрали один и тот же ингредиент, в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** для них начнётся **аукцион**. Его участники делают ставки на этот ингредиент до тех пор, пока не спасают все, кроме одного.

Если время истекло и аукцион закончился ничьей, то никто из его участников не может купить этот ингредиент.

Минимальная ставка всегда начинается с цены на ингредиент, установленной магазином. Тот, кто сделал наибольшую ставку, выигрывает аукцион и обязан купить этот ингредиент.

ПРИМЕР. Гохан, Ким и Бифф хотят купить инопланетную жижу. Пока время идёт, Гохан ставит 300 \$ (цена магазина), Ким — 400 \$, и Бифф предлагает столько же. Тогда Гохан раскошеливается на 700 \$. Ким и Бифф пасуют, и Гохан покупает инопланетную жижу за 700 \$.

Игроки могут участвовать одновременно только в одном аукционе. Пока вы участвуете в аукционе, вы не можете обмениваться с другими игроками. Вы можете спастись в любой момент аукциона.

ВАЖНО! Купив ингредиент, на котором стоит ваша фигурка, можете попытаться купить другой в том же магазине — спросите у остальных игроков, нужен ли им этот ингредиент. Если он никому не нужен, можете купить его по обычным правилам. В противном случае начните аукцион. Однако если кто-либо из игроков, заинтересованных в этом ингредиенте, всё ещё участвует в другом аукционе, он не может заявить о своём интересе.

«Мистик Маркет». Место, где вы найдёте необычные ингредиенты

Хотя это и самый дорогой магазин (с ингредиентами по 300 \$), как правило, сюда стоит заглянуть.

В этом магазине можно купить следующее:



• **ИНОПЛАНЕТНАЯ ЖИЖА.** Используйте этот ингредиент **вместо любого** другого из рецепта, по которому готовите.



• **ШОКОЛАД.** Находясь **на острове**, можете продать этот ингредиент за 500 \$. Продав шоколад, сбросьте его карту.



• **ТОФУ.** Заменитель мяса. Готовя блюдо, берите на 1 жетон мусора меньше, когда заменяете 1 мясной ингредиент (из «Филеграни»), указанный в вашем рецепте, на тофу.



• **СЕКРЕТНЫЙ СОУС.** Добавьте его к любому **обычному рецепту**, по которому готовите, и получите на 1 🍌 больше. Не более 1 на рецепт.



• **ВИНО.** Добавьте к любому **изысканному рецепту**, по которому готовите, и получите на 1 🍌 больше. Не более 1 на рецепт.

ПРИМЕЧАНИЕ. Инопланетная жижа становится любым ингредиентом только **в тот момент, когда вы используете её для готовки** (не ранее). С её помощью можно заменить только ингредиенты, **указанные** в рецепте. То есть инопланетную жижу нельзя использовать в качестве секретного соуса или вина, потому что они не указаны в рецептах.

ПРИМЕЧАНИЕ. Используйте тофу вместо любого мясного ингредиента в вашем рецепте. Вы обязаны **заменить** такой ингредиент на тофу, чтобы уменьшить количество мусора. Если же тофу указан в самом рецепте, то его использование не уменьшит количество мусора.

Поставка. Пополнение прилавков

Во второй части фазы **ГОТОВКИ и ПОСТАВКИ** шеф-повара обязаны пополнить прилавки магазинов, за которые отвечают (как правило — ближайšie к ним). Чтобы пополнить прилавки, сделайте следующее:

1. Если в **крайней справа** ячейке прилавка есть ингредиент, у него «заканчивается срок годности». Сбросьте его в соответствующую стопку органайзера для сброса.
2. Сдвиньте все оставшиеся на прилавках ингредиенты вправо, заполняя пустые ячейки.
3. Заполните все пустые ячейки прилавков новыми ингредиентами с полки этого магазина справа налево.

Если полка магазина опустела, возьмите ингредиенты из соответствующей стопки сброса, перемешайте их и поместите на эту полку **лицевой стороной** вниз. Затем пополните прилавки этого магазина. Сделать это можно только в фазе **ГОТОВКИ и ПОСТАВКИ**.



СПИСОК ИНГРЕДИЕНТОВ

Ниже представлена таблица всех ингредиентов в игре.
У каждой карты ингредиента 6 копий.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если в вашем рецепте указан ингредиент из «Мистик маркета», вы не можете применить свойство этого ингредиента, используя его по рецепту.

ПРИМЕР. Если в вашем рецепте указан тофу, вы не уменьшите количество мусора на 1 жетон, готовя по нему. Однако если вы добавите второй тофу, заменив им мясной ингредиент, то уменьшите количество мусора на 1 жетон.

100 \$	ОДА У ЛЕВОДАМ	СУХАРИ	МУКА	ЛАПША	КАРТОФЕЛЬ	РИС
100 \$	ЮТ ЕЩЕ ФРУКТ	АВОКАДО	БОБЫ	ПЕРЦЫ	СЛАДКИЕ ФРУКТЫ	ПОМИДОР
100 \$	Убежище Плоды	МОРКОВЬ	ЧЕСНОК	КАПУСТА	ЛУК	ЗЕЛЕНЬ
200 \$	ФЛОК КОРОВА	ГОВЯДИНА	РЫБА	СВИНИНА	ПТИЦА	МОРЕПРОДУКТЫ
200 \$	Молоко Корова	МАСЛО	СЫР	ЯЙЦО	МОЛОКО	
300 \$	МИСТИК МАРКЕТ	ИНОПЛАНЕТНАЯ ЖИЖА <small>Используйте этот ингредиент вместо любого другого ингредиента, по которому вы готовите.</small>	ШОКОЛАД <small>Можете продать этот ингредиент за 500 \$.</small>	СЕКРЕТНЫЙ СОУС <small>Добавьте этот ингредиент к любому ингредиенту рецепта, по которому готовите, и получите на 1 жетон больше. Не более 1 ингредиент.</small>	ТОФУ <small>Зачесть 1 жетон. После того, как вы берете на 1 жетон мусора меньше, если замените 1 мясной ингредиент на тофу.</small>	ВИНО <small>Добавьте этот ингредиент к любому ингредиенту рецепта, по которому готовите, и получите на 1 жетон больше. Не более 1 на рецепт.</small>

«ТОТ ЕЩЁ ФРУКТ». ВВЕДЕНИЕ ВО ФРУКТОЛОГИЮ

Авокадо. Бобы. Перцы. И печально известный помидор... Это фрукты или овощи? Если вы думали, что овощи, то не тут-то было! В ботанике фрукт — это орган растений, содержащий семена, образовавшийся из завязи цветка, независимо от съедобности и сочности. То есть, авокадо, бобы, перцы и помидоры — это всё фрукты! Мы поймём, если вы не захотите добавить их в свой смузи... но в «Битве ресторанов» вам нужно будет посетить «Тот ещё фрукт», чтобы купить эти ингредиенты. (Сладкие фрукты здесь тоже найдутся!)



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УМЕНИЙ ШЕФ-ПОВАРОВ

У каждого шеф-повара есть уникальное умение, дающее ему определённое преимущество (см. с. 12). Динамика каждой партии будет различаться в зависимости от того, какие шеф-повара участвуют в игре и как они используют свои умения.

Пара слов об умениях шеф-поваров:

- Шеф-повара с умениями, действующими в фазе **ДОХОДА И ДВИЖЕНИЯ** (Ангус, Огнито, Ким и Мортимер), могут применять их только в этой фазе. После того как все, кто хотел, применили такие умения, начинается фаза **ПОКУПКИ И ОБМЕНА**.
- У вас всегда есть возможность ограничить число шеф-поваров, на которых воздействует эффект вашего умения.



КОЛИЧЕСТВО КАРТ ДЕЙСТВИЙ

В игре 36 карт действий, и одни встречаются реже, чем другие.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ	СВОЙСТВО	КОЛИЧЕСТВО	КАК ЧАСТО ВСТРЕЧАЕТСЯ
УСТРИЦАНИЕ	Отмените эффект любой карты действия или умения шеф-повара, применяемый против вас (эта карта защищает только вас). Можно отменить эффект другого «Устрицания». Не учитывается ограничением в 1 карту действия в день	8 из 36	● Часто
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННОЙ СВИНКИ	Украдите 1 любой ингредиент у любого игрока	5 из 36	◆ Нечасто
ВООРУЖЁННОЕ ОГРАБЛЕНИЕ	Украдите половину денег (округляя вниз) у другого игрока	5 из 36	◆ Нечасто
УНИКАЛЬНЫЕ	В игре 18 уникальных карт действий, каждая со своим свойством	18 из 36	★ Редко

Подробнее о картах действий см. с. 7.



УМЕНИЯ ШЕФ-ПОВАРОВ



АНГУС ХАН, шеф-загадка

Скатертью дорога. В фазе **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ** Ангус может выгнать 1 шеф-повара из магазина, в котором находится. Это умение не действует на острове и в «Мистик маркете». Выгнанный шеф-повар обязан сразу же переместиться в другую область на свой выбор.



АНТУАН БАГЕТ, напыщенный повар

Аристократический вкус. Все остальные шеф-повара в одной области с Антуаном обязаны тратить на 100 \$ больше за каждую покупку и каждый жетон мусора, который они сбрасывают на острове. Это умение не действует в «Мистик маркете».



БИФФ БРОБЕКЮ, куриные мозги

Бротейновый стиль. Бифф может использовать любой ингредиент из «Филеграни» вместо любого ингредиента из «Овощного края». Каждый раз, когда он готовит блюдо хотя бы с 2 мясными ингредиентами (включая те, которыми заменил овощи), он немедленно получает 200 \$.



САДА ЭДЕМ, воинственный веган

Спасём животных. Готовя блюдо, Сада может использовать 2 любых ингредиента из «Овощного края» вместо 1 любого мясного ингредиента. Каждый раз, применяя это умение, она может заставить 1 шеф-повара сбросить 1 мясной ингредиент, который он не использует для готовки в этот день (на её выбор).



ГЕНЕРАЛ СТРОГАНОВ, армейский шеф-повар

Делись, товарищ. В фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** Строганов может заплатить любому шеф-повару 100 \$, чтобы забрать у него 1 ингредиент (не из «Мистик маркета») и не указанный в рецептах этого повара).



ГОХАН СУШИДО, шеф-самурай

У повара нет цели, только плита. В фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** Гохан может купить 1 ингредиент с полки (из колоды) любого магазина, кроме «Мистик маркета».



КИМ ЧИ, капризный шеф-повар

Королева драмы. В фазе **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ** Ким может заставить 1 шеф-повара поменяться с ней областями. Это умение нельзя применить на шеф-повара в «Мистик маркете», а также нельзя применять 2 дня подряд.



ПУЗЛИ МАКПУХЛ, плюс-сайз-шеф

Сладкие пальчики. Все шеф-повара в одном магазине с Пузли могут покупать ингредиенты только с полки (из колоды). Все ингредиенты на прилавках считаются недоступными для них. Это умение не действует в «Мистик маркете».



МОРТИМЕР СЛИЗБУРГЕР, нечистый повар

Грязные делишки. В фазе **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ** Мортимер может отдать 1 жетон мусора из своего ресторана другому шеф-повару. Он не может выбирать целью одного и того же шеф-повара 2 дня подряд.



ФИЛЛИС ОБЪЕДКИНА, школьная повариха

Загадочное мясо. Покупая ингредиент в «Филеграни», Филлис может бесплатно взять ещё 1 ингредиент с полки этого магазина (раз в день). Готовя блюдо, Филлис может использовать любые ингредиенты из «Филеграни» как взаимозаменяемые.



СВИН ОТБИНИ, босс мафии

Чёрный рынок. В фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** Свин Отбини может купить 1 карту действия, даже если он не находится на острове.



СЕНЬОР ОГНИТО, харизматичный шеф

Махинации на рынке. В конце фазы **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ** каждый шеф-повар в одном магазине с Огнито обязан отдать ему 100 \$. Это умение не действует на острове и в «Мистик маркете».

КУЛИНАРНАЯ ДУЭЛЬ

ИГРА ВДВОЁМ

КОМАНДА 1-ГО ИГРОКА VS **КОМАНДА 2-ГО ИГРОКА**

ВЫБЕРИТЕ 3 АКТИВНЫХ ШЕФ-ПОВАРОВ

ВИКО БРОСОН Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».	САША ЗОМ Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».	ГЕНЕРАЛ СТРАТОН Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».	ГОРДИ ОРИНДО Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».
НИМ ЧИ Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».	МОРГЕНЕР Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».	ОМАРА ДАКДЕН Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».	САМИ ОУСОНА Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».

ВЫБЕРИТЕ 1 НИП (НЕИГРОВОГО ПОВАРА)

АНГУС ХАН Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».	АНТУАН БАГЕТ Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».
ПУЗЛИ МАКПУХЛ Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».	СЕНЬОР ОГНИТО Умение: ПРИГОТОВИТЬ ПИЦЦУ Описание: Приготовить пиццу. Если вы выбрали эту карту, вы можете использовать умение «Приготовить пиццу».

КУЛИНАРНАЯ ДУЭЛЬ. ИГРА ВДВОЁМ

«Кулинарная дуэль» — это режим для игры вдвоём не менее весёлой, чем обычно, но требующей более тщательного планирования действий.

ВАЖНО! Перед первой партией вдвоём обязательно ознакомьтесь с правилами базовой игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВДВОЁМ

1. Возьмите следующие карты шеф-поваров: **АНГУС ХАН**, **АНТУАН БАГЕТ**, **ПУЗЛИ МАКПУХЛ** и **СЕНЬОР ОГНИТО**. Раздайте себе и сопернику по 2 случайные из них. Каждый участник выбирает 1 из полученных шеф-поваров своим НИП (подробнее см. ниже), а другого убирает в коробку.
2. Перемешайте оставшиеся 8 карт шеф-поваров и раздайте себе и сопернику по 4 случайные из них. Каждый участник выбирает для своей команды 3 из полученных шеф-поваров (подробнее см. ниже), а оставшегося убирает в коробку.
3. Каждый игрок берёт 2 диска движения: один — для своей команды, второй — для своего НИП.
4. Подготовьте игровое поле по обычным правилам (см. с. 5).
5. Каждый игрок подготавливает свой ресторан по обычным правилам (см. с. 4).

ПРИМЕЧАНИЕ. У каждого игрока должно быть 2 диска движения, 3 шеф-повара в команде и 1 НИП.

ОТЛИЧИЯ ОТ ОБЫЧНЫХ ПРАВИЛ

Играя в этом режиме, учитывайте следующие изменения в правилах:

1. **КОМАНДА. «Шеф-повар дня»**
Вместо того чтобы управлять 1 шеф-поваром, вы управляете командой из 3 разных шеф-поваров. Каждый день вы выбираете одного из них в качестве **активного шеф-повара** (т. е. шеф-повара дня).
2. **НИП. Неигровой повар**
Вы также управляете 1 НИП. Считайте его союзником, преследующим 2 цели: мешать вашему сопернику и помогать вам с дополнительными покупками.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ДОХОД И ДВИЖЕНИЕ

1. **ДОХОД.**
Получите 300 \$ из банка (НИП не получает деньги).
2. **ДВИЖЕНИЕ:**
 - А. Выберите 1 шеф-повара из вашей команды в качестве активного и выложите его карту **лицевой стороной вниз** на стол перед собой.
 - I. Он станет вашим **активным шеф-поваром** до конца текущего дня.
 - II. Каждый день вы можете применять умение только вашего активного шеф-повара.
 - III. В начале каждого следующего дня у вас есть выбор: оставить текущего шеф-повара активным или сделать активным другого шеф-повара из команды.
 - Б. **АКТИВНЫЙ ШЕФ-ПОВАР.** На первом диске движения выберите область, в которую отправится ваш активный шеф-повар в текущий день, и поместите этот диск **лицевой стороной вниз** на его карту.
 - В. **НИП.** На втором диске движения выберите область, в которую отправится ваш НИП в текущий день, и поместите этот диск **лицевой стороной вниз** на его карту.

- I. Вы не можете отправить своего НИП на остров.
- II. Вы не можете отправить своего НИП в одну область с вашим шеф-поваром.

ПРИМЕЧАНИЕ. Изредка из-за эффектов умений или карт действий ваш активный шеф-повар может оказаться в одной области с вашим НИП. В таком случае умение вашего НИП будет действовать на вашего активного шеф-повара.

- Г. После того как оба игрока определятся с выбором, они одновременно открывают все свои диски движения и отправляют своих шеф-поваров и НИП в соответствующие области.
- Д. Примените умения НИП. **Умения НИП действуют только на активных шеф-поваров.**
- Е. В этом режиме умения некоторых шеф-поваров меняются, если они выступают в качестве НИП:
- **АНГУС ХАН.** Ангус немедленно выгоняет всех **активных шеф-поваров из магазина**, в котором находится. Выгнанные таким образом шеф-повара обязаны немедленно отправиться в другую область на свой выбор. Это умение не действует в «Мистик маркете».
 - **ПУЗЛИ МАКПУХЛ.** Все **активные шеф-повара** в одном магазине с Пузли могут покупать ингредиенты только **с полки**. Все ингредиенты на прилавках (открытые) считаются недоступными для них. Это умение не действует в «Мистик маркете».
 - **АНТУАН БАГЕТ.** Все **активные шеф-повара** в одной области с Антуаном обязаны тратить на 100 \$ больше **за каждую** покупку и каждый жетон мусора, который они сбрасывают на острове. Это умение не действует в «Мистик маркете».
 - **СЕНЬОР ОГНИТО.** В конце фазы **ДОХОДА** и **ДВИЖЕНИЯ** все **активные шеф-повара** в одном **магазине** с Огнито обязаны сбросить по 100 \$ **в банк** (а не отдать другому игроку). Это умение не действует в «Мистик маркете».

ПОКУПКА И ОБМЕН

1. ПОКУПКА.

- А. **АКТИВНЫЙ ШЕФ-ПОВАР.** Можете делать любые покупки в области с вашим активным шеф-поваром.
- Б. **НИП.** Вы также можете **использовать вашего НИП** для покупок в его области. При этом каждый раз, когда ваш НИП делает для вас покупку, вы обязаны тратить на **100 \$ больше** стоимости, установленной магазином.
- ПРИМЕР.** Вы отправляете вашего НИП, сеньора Огнито, в «Тот ещё фрукт», чтобы он купил для вас 2 ингредиента: 1 помидор и 1 ингредиент с полки. В этом магазине ингредиенты стоят по 100 \$, поэтому вы обязаны потратить за каждый из них по 200 \$ (т. е. 400 \$ в сумме).
- В. **АУКЦИОН.** Между активными шеф-поварами аукцион проводится по обычным правилам (см. с. 9).
- Вы также можете использовать вашего НИП, чтобы делать ставки против активного шеф-повара или НИП вашего соперника. При этом минимальная начальная ставка в этом случае должна быть на 100 \$ больше стоимости, установленной магазином, где проходит аукцион. Остальные правила аукциона остаются прежними.

2. ОБМЕН.

Сделки между игроками проходят по обычным правилам (см. с. 6).

ГОТОВКА И ПОСТАВКА

1. ГОТОВКА.

Только ваш активный шеф-повар может готовить блюда. Остальные правила остаются прежними (см. с. 7).

2. ПОСТАВКА.

Пополнение прилавков проходит по обычным правилам (см. с. 9).

После трёх фаз наступает конец дня. Повторяйте эти фазы до тех пор, пока один из игроков не наберёт хотя бы 20 🍌 — он побеждает и получает звание «Крутой перец»!

Помните, что в начале каждого нового дня вы можете либо оставить прежнего шеф-повара активным, либо выбрать другого шеф-повара из вашей команды.

ВАРИАНТ ИГРЫ С ВЫБОРОМ ШЕФ-ПОВАРОВ

Если вы хотите добавить ещё больше планирования в игру, можете самостоятельно набирать шеф-поваров в команду, вместо того чтобы брать случайных. Для этого на 8-м этапе подготовки к партии выложите на стол 8 карт шеф-поваров (не шеф-поваров для выбора НИП). Участники по очереди набирают в команду по 1 шеф-повару и убирают в коробку по 1 шеф-повару следующим образом:

1. 1-й игрок выбирает себе в команду 1-го шеф-повара.
 2. 2-й игрок выбирает себе в команду 1-го шеф-повара и исключает 1 шеф-повара из числа доступных.
 3. 1-й игрок выбирает 2-го шеф-повара и исключает 1 шеф-повара.
 4. 2-й игрок выбирает себе 2-го шеф-повара.
 5. 1-й игрок выбирает себе 3-го шеф-повара.
 6. 2-й игрок выбирает себе 3-го шеф-повара.
- Затем игра продолжается по обычным правилам (см. с. 6).

ВАРИАНТЫ ОБЫЧНОЙ ИГРЫ

Если вам хочется разнообразить партию, можете выбрать один из следующих вариантов:

1. НАЧИНАЮЩИЙ ШЕФ-ПОВАР. «Я не шеф, я только учусь»

- А. Хороший вариант для знакомства новичков с игрой.
- Б. Нет таймера в фазе **ПОКУПКИ** и **ОБМЕНА**.
- В. Шеф-повара не могут использовать свои умения, пока их ресторан не достигнет уровня «Деловая колбаса».

2. СТАРТАП. «Из грязи в князи»

- А. Хороший вариант для опытных игроков, которые хотят увеличить время партии.
- Б. Начните игру с 2 обычными рецептами вместо 1 обычного и 1 изысканного.
- В. Вы сможете взять изысканный рецепт только после того, как приготовите своё первое блюдо по обычному рецепту.
- Г. В начале игры участники не получают карту действия и ингредиенты.

3. КУЧА МАЛА. «В тесноте да в обиде!»

- А. Рекомендуется при игре вдвоём или троём.
- Б. Каждый игрок управляет 2 шеф-поварами с помощью 2 дисков движения.
- В. Вы не можете отправить обоих своих шеф-поваров в одну область.
- Г. Приготовьтесь к серьёзной неразберихе: в два раза больше движений, умений шеф-поваров и покупок, не говоря уж о том, что за всем этим нужно как-то следить.

ГЛОССАРИЙ

Чтобы вы точно понимали, о чём идёт речь в правилах:

- **ДЕНЬ** — один раунд игры, состоящий из 3 фаз: **ДОХОД и ДВИЖЕНИЕ, ПОКУПКА и ОБМЕН, ГОТОВКА и ПОСТАВКА**.
- **МАГАЗИН** — все области, в которых продаются ингредиенты и есть прилавки (не включает остров).
- **МЯСНОЙ ИНГРЕДИЕНТ** — любой ингредиент из «Филеграни» (говядина, рыба, свинина, птица, морепродукты).
- **ОСТРОВ** — область в центре поля, в которой находятся органайзер для сброса, улучшения, карты действий и мусорный бак. Остров *не является магазином*.
- **ПОЛКА** — колода ингредиентов в каждом магазине, лежащая лицевой стороной вниз.
- **ПОПУЛЯРНОСТЬ (👍)** — победные очки. Участник, первым набравший хотя бы 20 👍, выигрывает.
- **ПРИЛАВКИ** — ячейки магазинов, где лежат ингредиенты, которые можно купить в текущий день.
- **СКЛАД** — место, где вы храните свои ингредиенты, не указанные в ваших рецептах. Как правило, это область под вашим планшетом ресторана или над ним.
- **УЛУЧШЕНИЯ** — клипсы, которые можно купить на острове, чтобы улучшить ваш ресторан и расширить ваши возможности.

УКАЗАТЕЛЬ

Аукцион	с. 9, 14	Памятка	с. 4
Бонус за повышение уровня	с. 7	Покровительство знаменитости	с. 8
Бонус кухни	с. 7–8	ПОКУПКА и ОБМЕН	с. 6–8
В поисках утраченной свинки	с. 11	Полка(-и)	с. 8–9, 15
Вооружённое ограбление	с. 11	Пополнение	с. 9
Главный шеф-повар	с. 6	Популярность	с. 6–9, 15
ГОТОВКА и ПОСТАВКА	с. 7–9	Прилавки	с. 7–9, 15
Двойная плита	с. 8	Реклама в соцсетях	с. 8
День	с. 6, 15	Ресторан	с. 4, 7
Диск движения	с. 4, 6	Рецепт	с. 4, 7–8
ДОХОД и ДВИЖЕНИЕ	с. 6, 9–10	Сброс	с. 7–8
Инопланетная жижа	с. 9	Секретный соус	с. 9
Карты действий	с. 4, 7, 11	Склад	с. 4, 15
Книга обычных рецептов	с. 8	Таймер	с. 6
Книга изысканных рецептов	с. 8	Тот ещё фрукт	с. 11
Магазин	с. 4, 15	Тофу	с. 9
Мистик маркет	с. 9	Улучшения	с. 8, 15
Мусор, штраф за мусор	с. 7–8	Устрициания	с. 7, 11
Ничья	с. 6	Шеф-повар, умения	с. 11–12
Органайзер для сброса	с. 4–5, 7–9	Шоколад	с. 9
Остров	с. 7–8, 15		



SING SUN
JAPANESE SUSHI BAR
Jumplun



**GAP
CLOSER
GAMES™**

