

# Consumption

food and choices

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

415 жетонов продуктов



4 карты финального подсчета очков



41 карта рецептов



4 карты-памятки (для ассистентов)



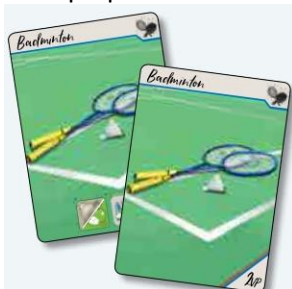
16 маркеров действий



4 маркера счета



48 карт физической нагрузки



2 кубика

1 игровое поле

1 мешочек для жетонов еды

1 книга правил

36 маркеров покупок



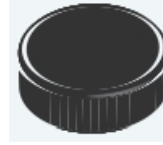
1 маркер первого игрока



12 карт Фермерского рынка



1 маркер раундов



12 карт "Нет в наличии"



6 карт ассистентов



4 двусторонних планшета диеты (планшета игрока)



## ИДЕЯ ИГРЫ

В "Потреблении..." каждому игроку будет назначена своя диета, которая будет определять его стратегию в игре. Посредством механики размещения рабочих и тщательного управления ресурсами каждый игрок должен будет соблюдать баланс между потреблением пищи и своей физической нагрузкой, чтобы удовлетворить потребности своего организма. По окончании шестого раунда игры победителем станет игрок с наибольшим количеством победных очков (ПО).

## КАРТЫ РЕЦЕПТОВ

Когда игрок берет рецепт из Книги рецептов на игровом поле с действием рецептов и готовки, он всегда помещает рецепт слева от своего планшета лицом вверх. После того, как рецепт был

выполнен, игрок перемещает его карту вниз, в зону выполненных рецептов. Это предоставит игроку доступ к способности такой карты.

### КАРТЫ ФИЗИЧЕСКОЙ НАГРУЗКИ

Когда игрок берет карту физической нагрузки из Ежедневного планирования на игровом поле с действием физической нагрузки и тренировок, он всегда размещает ее справа от своего планшета лицом вверх.

На карте физической нагрузки в правом верхнем углу находится иконка, отображающая тип такой нагрузки. В конце игры игроки получают бонусные ПО за каждый уникальный набор иконок, которые будут присутствовать на выполненных ими картах физической нагрузки.

### КУХНЯ И ОТХОДЫ

В верхней части каждого планшета игрока находится Кухня. Для того, чтобы готовить по рецептам, игроку нужно, чтобы на его Кухне имелись необходимые продукты.

Иконки еды в верхней части Кухни указывают на истечение срока годности для каждого типа продуктов. Так, мясо портится раньше воды. Когда игрок размещает откуда бы то ни было продукты на своей Кухне, он помещает их жетоны в ячейки с соответствующими иконками. В конце каждого раунда все жетоны продуктов на Кухне сдвигаются на одну позицию вправо. Если игрок не использовал продукт до того, как он испортится, он должен быть выброшен! Все жетоны продуктов из последней ячейки Кухни в конце каждого раунда отправляются в Отходы. Каждый жетон продуктов среди Отходов принесет в конце игры -2 ПО, как указано на каждом планшете игрока.



### ИКОНКА ПРОДУКТА-ДЖОКЕРА

Иконка продукта-джокера соответствует любому жетону продуктов. Она может появляться на картах Фермерского рынка и на картах физической нагрузки. Конкретные правила, касающиеся таких иконок, описаны в соответствующих разделах.

### ТЕЛО

Зона Тела на каждом планшете игрока содержит все жетоны продуктов, которые были потреблены в ходе игры. Требуемое количество жетонов продуктов каждой продуктовой группы указано в скобках после их названия и отмечено зелеными ячейками в каждой зоне продуктовой группы. Ваша цель – в конце игры постараться сделать так, чтобы количество жетонов, размещенных в каждой продуктовой группе, соответствовало их "здоровому" количеству.

Жетоны продуктов всегда размещаются на первую доступную ячейку продуктовой группы слева направо и сверху вниз. Если продуктовая группа заполнена, верните лишние жетоны в запас. В конце игры каждая продуктовая группа принесет ПО в зависимости от ячейки, в которой находится последний в ней жетон продуктов.



*В конце игры этот игрок получит 5 ПО, как указано на ячейке самого последнего жетона продуктов в этой группе.*

## ЗАБОЛЕВАНИЯ И СОСТОЯНИЯ ЗДОРОВЬЯ

В результате избыточного потребления либо нехватки продуктов определенной продуктовой группы игрок может оказаться под риском развития у него различных заболеваний и нездоровых состояний.

Красные ячейки в продуктовой группе показывают, что игрок слишком переусердствовал с продуктами либо, наоборот, потребляет их слишком мало, что принесет ему в конце игры отрицательные ПО. Хотя указанные иконки не оказывают игрового воздействия, они обеспечивают определенный тематический подтекст для отрицательных ПО, которые связаны с содержащими их ячейками. Игрок может "излечиться" от нездоровых состояний в течение игры.



Запасы энергии



Высокий уровень сахара в крови



Излишнее потребление алкоголя



Сердечные заболевания




Низкое содержание клетчатки





Обезвоживание

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле в центре стола.
  2. Перетасуйте колоду карт рецептов. Положите 2 карты рецептов лицом вверх справа от отмеченных под колоды карт рецептов ячеек в Книге рецептов. Разделите колоду на 2 примерно равные части и положите каждую из них на отведенные для них места лицом вниз. Откройте верхние карты каждой из стопок, таким образом в начале игры вам будут доступны 4 карты рецептов.
  3. Перетасуйте колоду карт физической нагрузки и положите ее лицом вниз на отведенное место в Ежедневном планировании. Поместите 3 карты физической нагрузки лицом вверх на предназначенные для этого места, таким образом в начале игры вам будут доступны 3 карты физической нагрузки.
  4. Поместите 2 кубика и маркеры покупок рядом со Списком покупок.
  5. Положите все жетоны продуктов рядом с полем, сформировав тем самым запас.
- Из запаса положите 10 жетонов каждого типа продуктов в мешочек, а затем:

- Возьмите 1 жетон продуктов (жиры и масла)  из запаса и положите его на соответствующую ячейку Пиццерии (Pizza to go).

- Случайным образом заполните оставшиеся ячейки Пиццерии жетонами продуктов из мешочка. Если вы достанете жетон алкоголя , отложите его в сторону и достаньте другой. Затем верните вытасченные жетоны алкоголя  обратно в мешочек.
- Случайным образом заполните Китайский ресторан (Chinese buffet) жетонами продуктов, доставая их из мешочка.


6. Положите 6 карт ассистентов лицевой стороной вверх рядом с игровым полем в пределах досягаемости всех игроков.

7. Поместите маркер раундов на деление 1 трека раундов наверху игрового поля.

8. Рассортируйте карты Фермерского рынка по стопкам согласно их "рубашкам".

Затем разложите карты в каждой образовавшейся колоде лицом вниз по порядку так, чтобы наверху оказалась карта с наименьшим номером раунда. Положите колоды на поле в отведенные для этого места. Откройте в каждой колоде верхнюю карту, которая соответствует номеру текущего раунда.

9. Игроки договариваются между собой, будут ли они все играть на обычной или продвинутой стороне игровых планшетов. В случае игры на продвинутой стороне раздайте планшеты игрокам случайным образом, иначе каждый игрок получает по одному планшету его стандартной стороной вверх.

10. Выдайте каждому игроку 4 маркера действий, 1 маркер подсчета очков, 1 карту-памятку, 1 карту финального подсчета очков, 1 жетон воды  и 1 жетон продуктов на его выбор.

Игроки размещают свой маркер подсчета очков на деление 0 на треке ПО.

11. По договоренности игроков, то из них, у кого была самая здоровая или самая вредная еда в последнем приеме пищи, начинает игру в качестве первого игрока. Выдайте ему маркер первого игрока.

**Обновляемые правила с вариантами игры для 2-х игроков и для соло-игры можно найти на [Kolossalgames.com](http://Kolossalgames.com)**



## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра в "Потребление..." продолжается 6 раундов, каждый из которых проходит через следующие этапы:

1. Выбор ассистентов.
2. Выполнение действий.
3. Подготовка к следующему раунду.



## 1. Выбор ассистентов

В игре вам доступны 6 ассистентов. В начале каждого раунда игроки выбирают 1 ассистента в порядке, обратном порядку хода. Начиная с последнего игрока и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок выбирает любую карту ассистента, лежащую лицом вверх перед другим игроком или рядом с полем. Выбранный ассистент помещается лицом вниз перед выбравшим его игроком, а карта его ассистента с предыдущего раунда размещается рядом с полем лицом вверх. После того, как все игроки выберут нового ассистента для предстоящего раунда, переверните карты выбранных ассистентов лицом вверх.

**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** игрок никогда не может иметь одного и того же ассистента в течение 2 раундов подряд. Кроме того, каждая карта ассистента предлагает 2 опции, и игроки могут получить пользу только от одной из них один раз в раунд.

### Executive Chef



#### Шеф-повар

Когда игрок готовит, он может поместить 1 жетон продуктов на рецепт, игнорируя требование о его типе

ИЛИ

Когда игрок готовит, он может обменять 1 свой невыполненный рецепт с любым доступным рецептом из Книги рецептов. Все жетоны продуктов, которые были на рецепте игрока, отправляются к нему в Отходы.

### Fitness Coach



#### Фитнесс-тренер

Когда игрок тренируется, он может положить 1 дополнительный жетон продуктов на любую свою карту физической нагрузки

ИЛИ

Когда игрок завершает любое количество видов физической нагрузки, он может

добавить 1  из запаса в свое Тело.

### Kitchen Assistant



#### Помощник на кухне

Когда игрок готовит, он может положить 1 дополнительный жетон продуктов на любой из своих рецептов

ИЛИ

Когда игрок готовит, он может переместить 1 жетон продуктов с одного своего невыполненного рецепта на другой невыполненный рецепт.

### Life Coach



#### Личный консультант

Если количество выполненных игроком рецептов больше или равно количеству завершенных им карт физической нагрузки, этот игрок может завершить 1 физическую нагрузку, потратив на 1 жетон продуктов (по своему выбору) меньше

ИЛИ

Если количество завершенных игроком карт физической нагрузки больше количества выполненных им рецептов, этот игрок может выполнить 1 рецепт, потратив для этого на 1 жетон продуктов (по своему выбору) меньше

### Personal Shopper



#### Помощник в покупках

Когда игрок отправляется за покупками, он может поместить 1 дополнительный маркер покупок и взять без оплаты соответствующий жетон продуктов из запаса

ИЛИ

Перед тем, как игрок отправится за покупками, он может изменить значение 1 из кубиков на 1. "1" может быть изменена на "6", а "6" – на "1".



## Ресторатор

Когда игрок ужинает вне дома, он может заменить 1 жетон продуктов, который он берет, на любой жетон продуктов из запаса

ИЛИ

До того, как игрок отужинает вне дома, или после этого, он может вернуть все свои жетоны продуктов с выбранной ячейки действий в мешочек и затем заполнить каждую ячейку новыми жетонами.

## 2. Выполнение действий

Каждый раунд игроки поочередно выполняют по 1 действию за раз до тех пор, пока каждый игрок не совершит 4 действия. Для выполнения действия поместите маркер действий на любую открытую ячейку действий на поле или на своем планшете и немедленно выполните выбранное действие. Раунд заканчивается после того, как все маркеры действий будут размещены и все действия будут выполнены.

### 2А. Ужин вне дома.

Данное действие имеет две разные ячейки действий: Китайский ресторан и Пиццерия. Вместе они именуются как Ужин вне дома и могут быть подвержены действию карт, содержащих указание на "Ужин вне дома". Тем не менее некоторые игровые эффекты могут ссылаться на конкретные ячейки действий, а потому могут влиять только на такие конкретные действия. Например, эффект карты, который ссылается на Китайский ресторан, не может быть использован для ячейки Пиццерия.

Чтобы поужинать вне дома, игрок помещает свой маркер действий на свободную ячейку Ужина вне дома на игровом поле и затем выполняет действие этой ячейки.

#### Китайский ресторан (Chinese Buffet)

Когда игрок ужинает в Китайском ресторане, он забирает все доступные жетоны продуктов из одного из его рядов на свой выбор и помещает их в свое Тело.

Ячейка 3+ используется только при игре втроем или вчетвером.

#### Пиццерия (Pizza To Go)

Когда игрок ужинает в Пиццерии, он забирает все доступные жетоны продуктов из ячеек над этой локацией и помещает их в свое Тело.

В конце раунда игрок с маркером в Пиццерии помещает свой маркер действий на любую доступную ячейку действий и немедленно выполняет ее действие.

### 2В. Перекус (Snack).

Чтобы перекусить, игрок помещает свой маркер действий на ячейку этого действия на своем планшете. Затем такой игрок берет 1 жетон продуктов со своей Кухни и кладет его в свое Тело.

### 2С. Покупка продуктов.

Каждое действие покупки продуктов позволяет игрокам приобрести продукты на общую стоимость до 6\$. Для этого игрок помещает свой маркер действий на доступную ячейку Покупки продуктов.

**Обратите внимание: ячейки действий с номерами доступны только при игре с указанным количеством игроков.**

Затем игрок бросает кубики и помещает их на соответствующие позиции Списка покупок.

Каждый раз, как игрок приобретает жетон продуктов, он сперва должен положить маркер покупок на ячейку Списка покупок, которая соответствует жетону продуктов, который хочет приобрести игрок. Затем он берет этот жетон продуктов из запаса и кладет его в ячейку Корзинка покупателя, соответствующую стоимости такого продукта. После того, как игрок решит, что он завершил свою покупку, он перемещает жетоны продуктов из Корзинки покупателя к себе на Кухню.

3 секции под ячейками Покупки продуктов представляют собой Корзинку покупателя. Стоимость жетона продуктов зависит от его позиции в Списке покупок. Любой жетон продуктов, который находится в том же ряду или колонке, что и кубик, может быть приобретен за 1\$. Жетон продуктов, который находится за пределами указанной колонки или ряда, может быть приобретен за 3\$. Игрок также может приобрести любой доступный жетон продуктов непосредственно из запаса за 5\$.



#### ПРИМЕР

Игрок хочет купить молочные продукты. Сперва он помещает маркер покупок на ячейку, из которой он хочет приобрести указанный жетон продуктов. Затем, он берет жетон молочных продуктов из запаса и помещает его в ячейку 1\$ Корзинки покупателя.

**Обратите внимание: жетоны покупок не удаляются с поля до конца раунда.**

## 2D. Фермерский рынок.

В каждом раунде Фермерский рынок будет содержать разные жетоны продуктов, доступные игрокам для добавления их себе на Кухню или в Тело. Доступные карты зафиксированы для каждого раунда, что обозначено соответствующим номером на карте.

Для посещения Фермерского рынка игрок должен разместить свой маркер действия на доступную ячейку этой локации на игровом поле и выбрать 1 доступный прилавок. Затем он помещает жетоны продуктов из запаса, которые соответствуют такому прилавку, себе в Тело или на Кухню, как

указано. Некоторые прилавки имеют иконку продукта-джокера (🍷). Игрок, который выбрал прилавок с такой иконкой, может добавить любой жетон продуктов себе в Тело или на Кухню, как



это указано на соответствующей карте.



Ячейки действия Фермерского рынка представляют собой незамкнутый круг, что означает, что они всегда доступны для всех игроков. Тем не менее каждый игрок может использовать Фермерский рынок только два раза в раунд.

#### *ПРИМЕР*

*Игрок, выбравший Бананово-ореховый смузи с прилавка Стэна, добавит все указанные жетоны продуктов из запаса в свое Тело.*

## **2Е. Рецепты и готовка**

В левой части каждого планшета игрока располагается действие Рецепты и готовка. Это действие позволяет игроку взять новые рецепты с игрового поля, приготовить продукты, находящиеся у него на Кухне, либо оба указанных действия.

Данное действие может быть выполнено любое количество раз за раунд, на что указывает символ бесконечности под его ячейкой.

### **Получение рецептов**

Игрок может выбрать до 3 рецептов, лежащих лицом вверх в Книге рецептов, и добавить их себе, разместив слева от своего планшета. Они пока что являются невыполненными рецептами, нуждающимися в приготовлении для того, чтобы получить за них очки. В конце хода игрока заполните все свободные ячейки в Книге рецептов и переверните лицом вверх верхние карты колод карт рецептов, при необходимости, чтобы доступными оказались 4 карты рецептов.

**Обратите внимание: в игре нет лимита на количество карт рецептов, выполненных или нет, которыми может владеть игрок. Тем не менее все невыполненные рецепты в конце игры принесут их владельцу отрицательные ПО.**

### **Готовка**

Для готовки игрок перемещает 3 жетона продуктов из своей Кухни на любой невыполненный рецепт с доступными соответствующими иконками. Игрок может одновременно заниматься готовкой по нескольким рецептам.

Если во время готовки игрок заполняет все места с иконками на своих рецептах, такие рецепты считаются выполненными. Игрок немедленно получает количество ПО, указанное в правом нижнем углу рецепта, и помещает использованные жетоны продуктов в свое Тело. Передвиньте карту выполненного рецепта в соответствующую зону рядом с планшетом игрока. Теперь игрок использовать способность такого рецепта.

**Обратите внимание: некоторые рецепты содержат символы, которые разделены наклонной чертой, — это означает, что игрок может использовать один из указанных типов продуктов.**

Способности выполненных рецептов могут использоваться в любой момент во время хода игрока, в том числе при выполнении самого рецепта. Если несколько игроков хотят использовать способности, которые относятся к концу раунда, используйте их в порядке хода игроков. После того, как игрок использует способность рецепта, он переворачивает его карту лицом вниз.

## **2F. Физическая нагрузка и тренировки.**

В правой части планшета игрока находится ячейка действия Физической нагрузки и тренировок. Это действие позволяет игроку взять новые карты физической нагрузки с игрового поля, выполнить тренировку, чтобы удалить избытки энергии из своего Тела, либо выполнить оба названных

варианта действия. Это действие может быть выполнено любое количество раз за раунд, на что указывает символ бесконечности под его ячейкой.

### Получение карт физической нагрузки

Игрок может выбрать до 2 карт физической нагрузки, лежащих лицом вверх в зоне Ежедневного планирования, и положить их справа от своего планшета. Это незавершенные виды физической нагрузки, которые нуждаются в их выполнении для того, чтобы получить за них ПО. В конце хода игрока заполните освободившиеся места в зоне Ежедневного планирования новыми картами так, чтобы там были доступны 3 карты.

**Обратите внимание:** в игре нет лимита на количество карт физической нагрузки, завершенных или нет, которыми может владеть игрок. Тем не менее все незавершенные виды физической нагрузки в конце игры принесут их владельцу отрицательные ПО.

### Тренировка

Чтобы потренироваться, игрок перемещает 3 жетона продуктов из своего Тела на любую карту незавершенной физической нагрузки на места с соответствующими иконками. Игрок может заниматься несколькими видами физической нагрузки одновременно.

Когда вы завершаете тренировку, заполняя все места на любой из своих карт физической нагрузки, эта нагрузка считается завершенной. Верните размещенные на ней жетоны продуктов в запас. Переместите эту карту в зону карт завершенных видов физической нагрузки рядом с вашим планшетом и положите ее лицом вниз, немедленно получив количество ПО, указанное в нижнем правом углу карты.



*ПРИМЕР: этот игрок выполняет действие Физической нагрузки и тренировки. Он помещает 2 жетона продуктов из своего Тела на места с совпадающими иконками на карте Бадминтона. Так как теперь все места с иконками на этой карте заполнены, данная физическая нагрузка завершена. Игрок перемещает ее карту в свою зону завершенных видов физической нагрузки и получает 2 ПО, указанных на обратной стороне карты.*

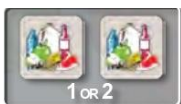
## Иконка продукта-джокера: Физическая нагрузка.



На картах физической нагрузки присутствуют разные виды иконок продукта-джокера. Для них может быть использован любой жетон продукта, взятый из Тела игрока, который не совпадает с иконкой еды на карте или с жетоном продукта, уже присутствующим на карте физической нагрузки.



Одиночная иконка продукта-джокера считается, как если бы она была символом любого продукта. Для нее можно использовать любой жетон продуктов из Тела игрока, который не совпадает с иконкой еды на карте или с жетоном продукта, уже присутствующим на карте физической нагрузки.



Для двойной иконки продукта-джокера с текстом "1 или 2" под ней можно использовать 1 или 2 жетона продуктов. Такие жетоны должны быть одного типа и быть использованы в одно и то же время, они не могут совпадать с иконкой еды на карте или с жетоном продукта, уже присутствующим на карте физической нагрузки. Если игрок использует только 1 жетон продуктов, чтобы закрыть эту иконку, впоследствии он не сможет положить на нее другой жетон. Ячейка с такой иконкой считается заполненной для целей завершения физической нагрузки.



Для двойной иконки продукта-джокера без текста под ней нужно использовать 2 жетона продуктов. Такие жетоны должны быть одного типа и быть использованы в одно и то же время, они не могут совпадать с иконкой еды на карте или с жетоном продукта, уже присутствующим на карте физической нагрузки. Игрок не может разделить заполнение такой иконки при помощи выполнения нескольких действий Физической нагрузки и тренировки.

## Сбор сетов видов физической нагрузки



Каждая карта физической нагрузки содержит иконку в правом верхнем углу, которая служит для целей бонусного подсчета ПО, начисляемых в зависимости от размера собранного сета. В конце игры игрок получает ПО согласно количеству уникальных иконок, которые присутствуют на их картах завершенных видов физической нагрузки. Допустимо получить очки за несколько сетов таких иконок. Однако одна и та же карта физической нагрузки может использоваться только в одном сете для целей подсчета ПО.

Размер сета	Количество ПО
3 иконки	5 ПО
4 иконки	7 ПО
5 иконок	10 ПО
6 иконок	14 ПО
7 иконок	19 ПО
8 иконок	25 ПО



#### ПРИМЕР



В конце игры этот игрок получит 12 ПО за свои два сета видов физической нагрузки: 5 ПО за сет из трех иконок и 7 очков – за сет из 4 иконок.

### 2G. Размещение маркера и пас

Игрок может разместить свой маркер действий в любой доступной ячейке действия, после чего спасовать. В таком случае игрок откладывает в сторону все свои оставшиеся маркеры действий и до конца раунда больше не может выполнять действия.

### 3. Подготовка к следующему раунду

В конце раунда

1. Игрок, у которого маркер действий находится в ячейке Пиццерии, может переместить этот маркер в любую доступную ячейку действия и немедленно выполнить такое действие.
2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может использовать любое количество способностей своих карт, которые активируются в конце раунда.
3. Начиная с крайней правой ячейки Кухни, игроки сдвигают свои жетоны продуктов на своей Кухне на 1 позицию вправо. Все жетоны, находящиеся в крайней правой ячейке, отправляются игроку в Отходы, где остаются до конца игры.
4. Если это был 6-й раунд игры, перейдите к финальному подсчету очков. В противном случае, продвиньте маркер раундов на следующее деление на треке раундов.
5. Верните все маркеры действий их владельцам.
6. Уберите все маркеры покупок со Списка покупок.
7. Верните все жетоны продуктов из Китайского ресторана и Пиццерии в запас. Возьмите 1 жетон продуктов (жиры и масла)  из запаса и положите его на соответствующую ячейку Пиццерии. Затем снова заполните оставшиеся ячейки новыми жетонами продуктов из мешочка. При заполнении Пиццерии, если вы достанете из мешочка жетон алкоголя , отложите его в сторону и достаньте новый, пока не вытащите неалкогольный жетон. После заполнения верните все жетоны алкоголя обратно в мешочек.
8. Уберите все карты Фермерского рынка, лежащие лицом вверх, и раскройте новые карты, соответствующие номеру нового раунда.
9. Переместите все карты рецептов, лежащие лицом вверх, под низ соответствующей колоды рецептов. Затем заполните свободные ячейки в Книге рецептов и раскройте верхние карты каждой колоды так, чтобы доступными оказались 4 карты.

10. Переместите все карты физической нагрузки, лежащие лицом вверх, под низ их колоды. Затем заполните свободные ячейки в Ежедневном планировании и раскройте верхнюю карту колоды так, чтобы доступными оказались 3 карты физической нагрузки.

11. Передайте маркер первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 6 раундов. Игроки подсчитывают ПО в следующем порядке:

1. Каждая продуктовая группа с 0 жетонов продуктов приносит ПО в количестве, равном указанному в правом верхнем углу каждой такой группы.



*Алкоголь принесет 5 ПО.*

2. За каждую продуктовую группу с жетоном продуктов, находящимся на самой крайней красной ячейке, вычтите столько ПО, сколько указано на такой ячейке. Игроки вычитают ПО только за ячейку с таким жетоном и не получают (вычитают) очки за другие ячейки в этой продуктовой группе.

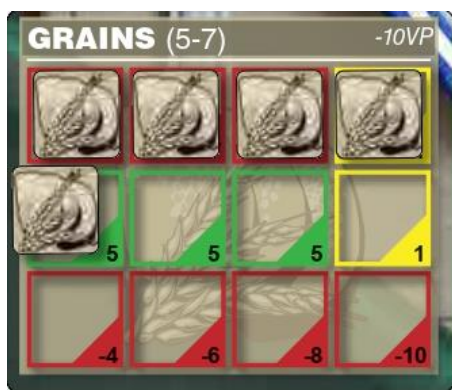


*Морепродукты принесут -3 ПО*

3. Вычтите 2 ПО за каждый жетон продуктов, находящийся в Отходах.

4. Вычтите ПО, указанные в правом нижнем углу каждой карты невыполненных рецептов и карты незавершенной физической нагрузки.

5. За каждую продуктовую группу, в которой самый крайний жетон находится на желтой или зеленой ячейке, получите ПО, указанные на такой ячейке. Игроки получают ПО только за ячейку с таким жетоном и не получают очки за другие ячейки в этой продуктовой группе.



*Злаки принесут 5 ПО*



6. Получите ПО, указанные на картах выполненных рецептов со способностью на розовом фоне, которая приносит очки в конце игры.

7. Добавьте ПО за собранные сеты на картах физической нагрузки, используя приведенную таблицу. Допустимо получить очки за несколько сетов, однако одна и та же карта физической нагрузки может использоваться только в одном сете для целей подсчета ПО.

<b>Размер сета</b>	<b>Количество ПО</b>
3 иконки	5 ПО
4 иконки	7 ПО
5 иконок	10 ПО
6 иконок	14 ПО
7 иконок	19 ПО
8 иконок	25 ПО

Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем.