

// БЕЗУМНЫЕ ВЫДВОРЕНИЯ

Этот вариант игры вдвоём добавляет ещё больше динамики благодаря нескольким дополнительным правилам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Каждый игрок берёт по 3 фишки помощников своего цвета и кладёт их рядом со своим планшетом ресторана. Помощники выглядят так же, как и обычные работники, но отличаются меньшим размером.



12 фишек помощников
По 3 на игрока

КАК ИГРАТЬ

Помимо 3 обычных работников, у каждого игрока есть 3 помощника. Когда вы забираете работника из ячейки действия (не из ячейки выдворения!), вместо него можете поместить в эту ячейку своего помощника. Используйте помощника из тех, что лежат рядом с вашим планшетом, либо одного из тех, кого уже поместили на игровое поле ранее.

В ячейках одного действия у вас могут быть и один работник, и несколько ваших помощников. Однако по-прежнему **нельзя** помещать работника в ячейку действия, если в ней или в любой из 3 её ячеек выдворения уже есть ваш работник.

Если вы помещаете работника в ячейку действия, занятую помощником вашего соперника, сначала сдвиньте этого помощника. Соперник может **немедленно** получить бонус выбранной ячейки выдворения по обычным правилам.

Если вы помещаете работника в ячейку действия, занятую вашим помощником, либо уберите этого помощника с поля (положите рядом с вашим планшетом), либо перенесите его в освободившуюся ячейку действия (но не ячейку выдворения!), из которой вы только что забрали своего работника. **Не сдвигайте этого помощника в ячейку выдворения.**

Ваш помощник останется в ячейке выдворения до тех пор, пока вы сами не перенесёте его в ячейку действия, из которой забрали своего работника.

Исключение. Если какой-либо игрок должен сдвинуть фишку, а свободных ячеек выдворения не осталось, то игрок, чей сейчас ход, должен освободить одну из этих ячеек — убрать любого своего помощника и положить рядом со своим планшетом. Если в этих ячейках нет его помощников, он убирает любого помощника соперника — тот кладёт его рядом со своим планшетом. Игрок продолжает свой ход как обычно.

Если вы забрали работника из ячейки выдворения, вместо него нельзя поместить помощника в эту ячейку выдворения. Также помните, что в ячейках одного действия у вас могут быть и один работник, и несколько помощников.



Пример. Зелёный игрок забирает своего работника из ячейки действия улицы и помещает вместо него своего помощника. Следующим ходом Жёлтый игрок сдвигает зелёного помощника, чтобы поместить в эту ячейку своего работника. Зелёный игрок выбирает левую ячейку выдворения и платит 1 монету, чтобы забрать жетон нот.

// ЖЕТОНЫ ОСОБЕННЫХ МУЗЫКАНТОВ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Уберите по 1 случайному жетону музыканта каждой из 3 специализаций (1 🎸, 1 🎤 и 1 🎸) и добавьте вместо них соответствующие жетоны особенных музыкантов. Убедитесь, что на 3 убранных жетонах разные символы нот. Вы можете бросать кубик, чтобы определять случайные жетоны (перебрасывайте кубик, если выпал жетон с повторяющейся нотой).

КАК ИГРАТЬ

Эти музыканты особенные — они начинают партию с известностью 2 или 3. Нанимая их или повышая их известность, следуйте обычным правилам. Когда особенного музыканта нанимают впервые, немедленно поместите на его жетон кубик указанным значением вверх. Одновременно в вашем ресторане может быть только один особенный музыкант.

Если вы наняли особенного музыканта или подписали с ним контракт, вместо получения жетона нот вы сможете один раз применить свойство этого музыканта по правилам, описанным ниже.

ЖУАН (НАЧАЛЬНАЯ ИЗВЕСТНОСТЬ — 2)

При закрытии ресторана это свойство позволяет на шаге 5 убрать дополнительный кубик со шкалы престижа, если в вашем ресторане есть критик. Можете применить это свойство в тот же ход, когда этот музыкант покидает ваш ресторан.



ВИТАЛ (НАЧАЛЬНАЯ ИЗВЕСТНОСТЬ — 3)

При закрытии ресторана это свойство позволяет на шаге 2 считать, что у вас есть ещё 2 посетителя любого цвета (на ваш выбор). Например, если при закрытии в вашем ресторане 2 посетителя, считайте, что у вас их 4. Они аплодируют вашим музыкантам по обычным правилам, и вы сами решаете, чью известность они повышают.



МАРИНА (НАЧАЛЬНАЯ ИЗВЕСТНОСТЬ — 2)

Наняв этого особенного музыканта или заключив с ним контракт, немедленно получите 2 монеты. Вы должны оплатить стоимость действия прежде, чем заберёте этого музыканта и получите 2 монеты.



Применив свойство особенного музыканта, перенесите его кубик известности в левый нижний угол жетона так, чтобы накрыть символ свойства (в качестве напоминания, что оно уже использовано). Однако, когда с этим музыкантом расстанутся или перенесут в ячейку афиши, его свойство восстанавливается — перенесите кубик обратно в правый верхний угол. Свойство такого музыканта можно снова применять в дальнейшем.

