



Вам достался в наследство старый ресторан и теперь вам предстоит превратить его в успешный бизнес! Нанимайте персонал, заказывайте нужные продукты и будьте готовы обслужить клиентов, посетивших ваш ресторан. Успех будет полностью зависеть от вашей эффективности на кухне!

*Kitchen Rush* — это кооперативная настольная игра в реальном времени, в которой вы управляете кухней ресторана, используя песочные часы в качестве персонала. Вам придется принимать заказы от гостей, готовить им блюда, обслуживать их вовремя. Следить за тем, чтобы было заработано достаточно денег для зарплаты рабочим, на расходы, улучшения. И, возможно, в итоге останется прибыль.



## 1. Компоненты

<p><b>110 Карт</b></p> <p>60 Заказов    24 Событий    14 Целей    8 Бонусов престижа    4 Улучшения</p>	<p><b>1 Книга правил</b></p>	<p><b>1 Планшет престижа</b></p>	<p><b>4 Планшета игроков</b></p>
<p><b>108 Специальных деревянных жетонов (ингредиенты)</b></p> <p>24 Жетона мяса    24 Жетона овощей    15 Жетонов салата 15 Жетонов макарон    15 Жетонов сыра    15 Жетонов хлеба</p>	<p><b>56 Деревянных кубиков (Специи)</b></p> <p>12 Белых кубиков    12 Черных кубиков    12 Зеленых кубиков 10 Желтых кубиков    10 Красных кубиков</p>	<p><b>2 Деревянных маркера</b></p>	<p><b>1 Игровое поле</b></p>
<p><b>10 Песочных часов (Рабочие)</b></p>	<p><b>28 Жетонов монет</b></p> <p><b>22 Тарелки</b></p>	<p><b>1 Мешочек</b></p>	<p><b>66 Картонных жетонов</b></p> <p>4 Жетона блокировки    7 Жетонов недоступных действий    5 Жетонов поломки</p>



## 2. Структура компонентов

### Заказы

Размер тарелок

Специи

Награда:  
Очки престижа  
Деньги

Название блюда

Ингредиенты

Время приготовления

Описание

Цвет фона карт заказов отличается по количеству очков престижа

### Улучшения

Upgrade

You may go to the Office to unlock an additional:

Storage area

Cost:

4

Стоимость

### События

Название события

Эффект

Down With The Flu

Choose one Hourglass belonging to a player it may not be used during his round. When paying wages, pay only 1 Coin for that Hourglass.

### Бонусы престижа

Название

Эффект

Exceptional Service

Whenever you go to the Waiter (for any action), you may also Serve Promptly an Order.

### Цели

Тип задания

Количество игроков

Требования

Уровень сложности

Basic Objective

16 24 32

10 15 20

8 12 16

Normal

Objective

Start the game with no Ingredients in the Storage areas and no Spices in the bag. The extra Storage area is not available to buy through the Office.

Have at least:

12 18 24

at the end of the game.

Hard

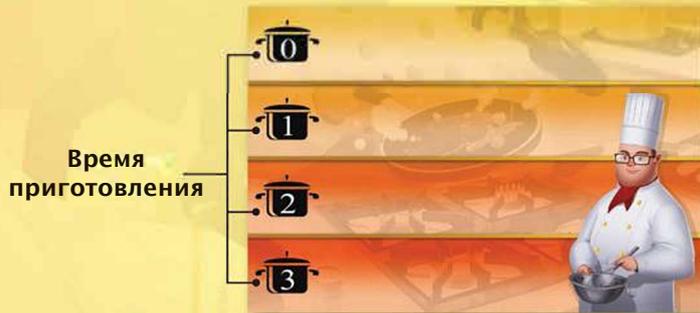
Это 4 стандартных цели 4-х уровней сложности и 10 особых целей (нормального или трудного уровня сложности), требующих больше условий для выполнения.

# Игровое поле

Игровое поле разделено на несколько областей (хранилище, духовки, специи, официант и т.д.), каждая из которых содержит одну или несколько ячеек действий.



## Планшет игрока



## Планшет престижа



## Ингредиенты

Ингредиенты в игре представляют собой различные продукты, используемые в кулинарии.

- Мясо:** все виды мяса (свинина, курица и т. д.).
- Овощи:** большинство овощей, используемых в приготовлении (картофель, морковь, лук и т. д.).
- Салат:** листовые и салатные овощи (латук, шпинат и т. д.).
- Макаронны:** макароны или рис.
- Сыр:** все виды сыра (желтый, белый, сливочный и т. д.).
- Хлеб:** различные виды хлеба и другой выпечки.

## Специи

Цветные кубики представляют собой различные специи и пряности.

- Обычные специи**
  - Белый: соль или сахар.
  - Черный: перец или другие черные семена.
  - Зеленый: различные травы, такие как петрушка и душица.
- Особые специи**
  - Желтый: семена карри или горчицы.
  - Красный: перец чили или шафран.



### 3. Подготовка к игре

Примечание: для 1 игрока смотрите пункт 6. «Сольная игра» на странице 14 для необходимых изменений.

**1** Разместите игровое поле по центру стола

**2** Поместите запас ингредиентов, специй и денег рядом с игровым полем, в пределах досягаемости всех игроков. Мы рекомендуем разместить их так, как показано на рисунке (в этом же порядке они появляются на карточках заказов).

**3** Положите в мешочек кубики специй в соответствии с количеством игроков:

					
1-2 Игрока	1	1	1	1	1
3 Игрока	2	2	2	1	2
4 Игрока	3	3	3	2	2

Положите мешочек у игрового поля, рядом с запасом специй

**4** Перемешайте карты улучшений, положите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, у офисной зоны (Office), и раскройте первые 2 карты. Положите рядом с ними по одной тарелке каждого размера (чтобы использовать с одним из улучшений).

**5** Каждый игрок получает планшет и пару песочных часов одного цвета – это будут его рабочие.

**6** Возьмите одни из оставшихся песочных часов и поместите их рядом с полем. Это будет помощник игроков. Возьмите вторые песочные часы цвета помощника и поместите их рядом с улучшениями, лежащими рубашкой вниз. Верните все оставшиеся песочные часы в коробку – они вам не понадобятся.

Подготовка на 3 игроков

**7** Разместите трек престижа рядом с игровым полем. Поставьте маркеры на стартовое деление престижа (0 – обозначено другим цветом) и на первое деление счетчика раундов (1 раунд). Перемешайте карты бонусов престижа и положите их на крайнюю левую ячейку лицевой стороной вниз.



**8** Решите, на каком уровне сложности вы хотите играть (легкий, нормальный, сложный, очень сложный), возьмите соответствующую цель и сообщите всем о требованиях, которые вы должны будете выполнить (смотрите пункт 5.«Конец игры» на странице 14).

**9** Перемешайте карты заказов и положите их лицом вниз у игрового поля рядом с областью Метрдотеля (Maitre D').



**10** Установите таймер обратного отсчета на смартфоне на 4 минуты.

**11** Добавьте компоненты на игровое поле (см. стр. 6).



Расположите ингредиенты, тарелки, жетоны и карты заказов на игровом поле по количеству игроков:

11



## 1-2 Игрока

- \* Разместите круглые жетоны недоступных действий на двух местах в зоне духовки (Ovens), на двух местах для официантов (Waiter) и в двух слотах для карт заказов (Order) (отмеченных 3 или 4 колпаками шеф-повара). Поместите овальный жетон недоступного действия (закрыв обе ячейки действий) в любую из кладовых (Storage). Эти ячейки не будут использоваться во время игры.
- \* Поместите круглый жетон блокировки на одну из оставшихся ячеек области духовки (Ovens). Поместите овальный жетон блокировки (закрыв обе ячейки действий) в любую из оставшихся кладовых (Storage).
- \* Поместите по 2 тарелки размеров I-III и 1 тарелку размером IV в область чистых тарелок (Clean plates). Также поместите по одной тарелке каждого размера на область грязных тарелок (Dirty plates). Верните все оставшиеся тарелки в коробку - они не будут использоваться в текущей партии.
- \* Положите 1 монету в офисную зону (Office) (это место, где хранятся деньги игроков).
- \* Откройте 2 карты заказов и разместите их лицевой стороной вверх на своих местах (Orders).
- \* Разместите ингредиенты в двух кладовых (Storage) (одна активная, одна с жетоном блокировки), расположив их по таблице справа:

						
Активная	5	5	3	3	3	3
Блок	4	4	2	2	2	2

## 3 Игрока

- \* Разместите круглые жетоны недоступных действий в зоне духовки (Ovens), в месте для официантов (Waiter) и на одном из слотов для карт заказов (Order) (отмеченных 4 колпаками шеф-повара).
- \* Поместите круглый жетон блокировки на одну из оставшихся ячеек области духовки (Ovens). Поместите овальный жетон блокировки (закрыв обе ячейки действий) в любую кладовую (Storage).
- Поместите по 3 тарелки размеров I-III и 1 тарелку размером IV в область чистых тарелок (Clean plates). Также поместите по одной тарелке каждого размера на область грязных тарелок (Dirty plates). Верните все оставшиеся тарелки в коробку - они не будут использоваться в текущей партии.
- \* Положите 2 монеты в офисную зону (Office) (это место, где хранятся деньги игроков).
- \* Откройте 3 карты заказов и разместите их лицевой стороной вверх на своих местах (Orders).
- Разместите ингредиенты в трёх кладовых (Storage) (две активных, одна с жетоном блокировки), расположив их по таблице справа:

						
Активная	4	4	2	2	2	2
Блок	4	4	2	2	2	2

## 4 Игрока

- \* Разместите круглый жетон недоступных действий в зоне духовки (Ovens). Поместите овальный жетон блокировки (закрыв обе ячейки действий) в любую кладовую (Storage).
- \* Поместите по 4 тарелки размеров I-III и 2 тарелки размером IV в область чистых тарелок (Clean plates). Также поместите по одной тарелке каждого размера на область грязных тарелок (Dirty plates). Верните все оставшиеся тарелки в коробку - они не будут использоваться в текущей партии.
- \* Положите 3 монеты в офисную зону (Office) (это место, где хранятся деньги игроков).
- \* Откройте 4 карты заказов и разместите их лицевой стороной вверх на своих местах (Orders).
- Разместите ингредиенты в трёх кладовых (Storage) (две активных, одна с жетоном блокировки), расположив их по таблице справа:

						
Активная	5	5	3	3	3	3
Блок	4	4	2	2	2	2



## 4. Процесс игры

**Kitchen Rush** — это кооперативная игра. Это значит, что все игроки объединяются вместе против игры, и вы выигрываете или проигрываете как команда.

Игра длится 4 раунда. Каждый раунд приходят новые заказы, вы готовите блюда и подаете их клиентам. В конце 4-го раунда вы проверяете, удалось ли вам достичь поставленной цели.

### Этапы раунда

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

#### 1. Подготовка

#### 2.. Действия

#### 3. Очистка

### Фаза подготовки

- Переместите маркер счетчика раундов на следующее деление (пропустите этот пункт во время первого раунда).
- Если вы играете с событиями, откройте верхнюю карту из стопки событий и примените ее эффект.
- Любые другие эффекты, которые должны быть активированы до фазы действий игроков, применяются во время этой фазы.
- Во время этой фазы вы можете свободно обсудить стратегию на предстоящий раунд - что каждый из вас будет делать во время фазы действий. Когда вы будете готовы, переходите к следующему этапу.

### Фаза действий

Эта фаза играется в режиме реального времени.

Когда будете готовы начать, запустите таймер.

Во время этой фазы вы выполняете действия с вашими рабочими. Возьмите одни из ваших песочных часов, переверните их и поместите на ячейку действия, которое вы хотите использовать. Вы можете сразу же выполнить это действие - вам не нужно ждать, пока песок закончится.

Пока в песочных часах остается песок, вы не можете убрать их с занятой ячейки. Как только песок заканчивается, песочные часы снова становятся доступными, и вы можете использовать их для выполнения нового действия.

Вы можете использовать песочные часы только своего цвета для выполнения действий или песочные часы помощника, который также может быть использован всеми игроками. Вы можете выполнить действие только в том случае, если свободна хотя-бы одна ячейка действия - другими словами, вы не можете поместить песочные часы в уже занятую песочными часами ячейку действия. Вы также не можете использовать ячейку действия, если там есть жетоны (блокировки, недоступного действия, неисправности и т.д.). Вы никак не можете убрать песочные часы другого игрока из ячейки действия, даже если песок внутри них закончился.

Как только вы перемещаете песочные часы на ячейку действия, любое предыдущее действие, которое вы выполняли (с этими же, либо с другими песочными часами), считается завершенным. Вы больше не можете вернуться назад и продолжать выполнять его. Однако вам разрешается без штрафа убрать ваши песочные часы (если песок внутри них закончился) из ячейки действия и поместить их перед собой, чтобы освободить ячейку для другого игрока.

Если во время этой фазы вы случайно уронили песочные часы, вы должны немедленно прервать любые действия, поставить песочные часы обратно в то положение, в котором они были, и только после этого продолжать в обычном режиме.

Когда истекает таймер, вы больше не можете перемещать свои песочные часы - фаза действия на этот раунд закончилась. Однако если вы уже поместили свои песочные часы в ячейку действия до истечения времени раунда, вам будет разрешено завершить начатое действие.

Действия, которые вы можете выполнить:

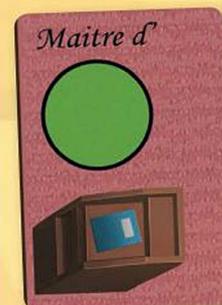
## Метрдотель (Maitre D')

*Вы встречаете новых клиентов вашего ресторана, провожаете их до столика, подбираете блюда или предлагаете альтернативы, если чего-либо нет в наличии.*

Выполняя это действие выберите одно:

\* **Примите новые заказы:** откройте до 2 карт заказов и разместите их лицом вверх на игровом поле в доступных слотах (Orders). Для каждой открытой карты возьмите 1 монету и поместите ее в офисную зону (Office) (если какой-либо эффект обязывает вас открыть больше или меньше карт, вы получите соответственно больше или меньше монет). Имейте в виду, что вы не можете открыть больше карт, чем свободно слотов.

\* **Замените заказы:** сбросьте до 2 карт заказов с игрового поля и откройте столько же новых. В этом случае вы не получите никаких монет.



*Пример: Майк, Джим и Ирена только что начали второй раунд. Майк использует действие метрдотеля и получает 2 новых карты заказа. Затем он добавляет 2 монеты к общим деньгам. Позже, в том же раунде, игрокам понадобились деньги. Джим решает использовать действие метрдотеля, хотя на игровом поле есть только один пустой слот для заказа. В результате он вытягивает только одну карту заказа и получает одну монету.*  
*В начале следующего раунда игроки хотят продвинуться по треку престижа, но не видят никаких заказов, которые помогут им это сделать. Поскольку все слоты для заказов на игровом поле заняты картами, они решают заменить некоторые из существующих заказов. Майк использует действие метрдотеля, сбрасывает 2 заказа и открывает 2 новых вместо них, не получая монет.*

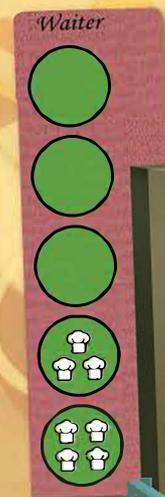
.....

## Официант (Waiter)

*Вы подходите к столику клиента, чтобы принять его заказ или следите, чтобы его блюда подавали как можно быстрее.*

Выполняя это действие выберите одно:

- **Примите заказ:** Возьмите один из заказов на игровом поле и поместите его лицевой стороной вверх перед собой. Возьмите нужное количество тарелок из области чистых тарелок (Clean plates) и поместите их на свой планшет в первый ряд (I). Если тарелка, требуемая для заказа, недоступна, вам разрешается использовать ту, которая на 1 размер больше, без каких-либо штрафов (например, IV вместо III). Если нужная тарелка не доступна, вы все еще можете принять заказ и добавить тарелку на планшет позже (когда она станет доступной), не совершая других действий.



- **Быстрая подача:** все заказы, подготовленные игроками, будут поданы позже, на этапе очистки. Однако, если вы хотите, вы можете быстро подать заказ во время фазы действия. Переверните карту боком и получите 1 монету в качестве чаевых. Имейте в виду, что после того, как заказ был подан быстро, вы больше не можете применить к нему никаких действий (т. е. вы не можете добавлять в него ингредиенты и специи или приготовить его еще раз).

*Пример: Ирена хочет принять новый заказ, поэтому она использует действие официанта. Она берет один из заказов на игровом поле, кладет его перед собой, находит подходящую тарелку в области чистых тарелок и кладет ее на первый ряд своего планшета. Позже в этом раунде она приготовила заказ и решила его быстро подать. Она снова использует действие официанта, поворачивает свою карту заказа боком и получает монету.*

## Закупка (Shopping)

*Постоянное наличие свежих ингредиентов крайне важно для правильной работы ресторана.*

Это действие может быть выполнено любым количеством песочных часов одновременно - нет никаких ограничений.

При выполнении этого действия заплатите 1 монету и выберите один из следующих вариантов:

- Получите 5 жетонов ингредиента одного типа и распределите их между активными кладовыми (Storage).
- Возьмите 3 обычные специи (белый, черный или зеленый кубики) в любом сочетании и положите их в мешочек.
- Возьмите 2 особые специи (желтые или красные) в любом сочетании и положите их в мешочек.

Выбрав ингредиенты, вы берете 5 жетонов одного типа - вы не можете их комбинировать. Однако вы можете распределить эти 5 жетонов любым удобным вам способом среди активных кладовых (Storage) (но не в заблокированной).

В редком случае, когда вы выполняете закупку и вам не хватает жетонов или кубиков для добавления, добавьте столько, сколько сможете. Не используйте замену для оставшихся - вы ограничены количеством ресурсов, включенным в игру.



*Пример: Джим замечает, что во всех складских помещениях есть только один жетон мяса, поэтому он использует действие закупки, чтобы получить еще немного. Он тратит 1 монету, берет 5 мясных жетонов из запаса и помещает 2 жетона в одно хранилище и 3 жетона в другое.*

*Затем он смотрит в мешочек и замечает, что в нем нет ни белых, ни черных, ни красных специй. Своими вторыми песочными часами он снова использует действие закупки. Он платит 1 монету, берет 2 белых и 1 черный кубик из запаса и кладет их в мешочек. Он хотел бы взять еще и красный кубик, но не может получить обычные и особые специи одним действием.*

## Кладовая (Storage)

Вы берете необходимые продукты из кладовых, чтобы приготовить заказы клиентов.

При выполнении этого действия вы можете взять любые ингредиенты из одной выбранной кладовой и поместить их на любое количество тарелок в первом ряду (  ) вашего планшета. Вы не можете брать ингредиенты из другой кладовой, вы не можете брать ингредиенты себе в запас, не помещая их на тарелку и вы не можете поместить ингредиенты на тарелку, которая готовится (смотрите раздел «Духовки» (Ovens) ниже).

Пока вы находитесь на ячейке действия в кладовой, вы можете продолжать брать ингредиенты, даже если песок в песочных часах, которые вы использовали, иссякнет. Однако, если вы начали выполнять какое-либо другое действие (независимо от того, закончился ли песок или нет), вы немедленно завершаете действие в кладовой и должны будете снова использовать песочные часы, чтобы взять больше ингредиентов.



Если в тот момент, пока вы находились в кладовой, выполняя это действие, другой игрок добавил ингредиенты в эту кладовую (используя действие закупки (Shopping), смотрите выше), вам разрешается брать их по обычным правилам.

*Пример: У Майка есть 3 тарелки на своем планшете. Он использует действие кладовой, чтобы получить необходимые ему ингредиенты. Он берет те, которые требуются для первых 2 тарелок, но понимает, что в хранилище на 2 жетона овощей меньше, чем ему нужно. Если он использует свои другие песочные часы, чтобы добавить жетоны, ему придется снова использовать действие кладовой, чтобы иметь возможность взять их. Чтобы сэкономить время, он просит других игроков помочь ему. У Джима есть свободные песочные часы, поэтому он использует их, чтобы выполнить закупку и добавить 2 жетона овощей в кладовую, где уже находится Майк. Майк тут же забирает их, не забыв поблагодарить Джима.*

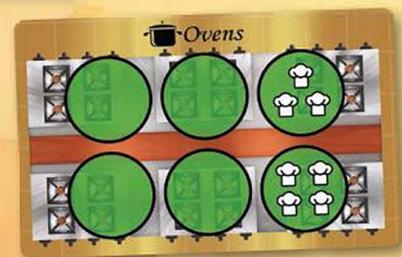
## Духовки (Ovens)

После того, как вы собрали все необходимые ингредиенты, пришло время приготовить ваше блюдо.

Решив выполнить это действие, выберите одну из тарелок на вашем планшете и переместите ее на один ряд вниз, отмечая этим, что вы приготовили блюдо в ней 1 раз. Имейте в виду, что после того, как вы начали готовить еду на тарелке, вам не разрешается добавлять в нее какие-либо ингредиенты.

Вам нужно использовать действие духовки столько раз, сколько указано на карточке заказа (каждый раз перемещая тарелку на планшете на один ряд вниз), чтобы полностью приготовить его.

Вы не можете перемещать несколько тарелок с помощью одного действия духовки. Даже если заказ содержит 2 тарелки, для каждой из них требуется отдельное использование действия духовки.



*Пример: на планшете Ирены есть 2 блюда, которые нужно приготовить, первое – 2 раза, а второе – 3 раза. Она берет свои песочные часы и использует действие духовки, сдвигая первую тарелку на один ряд вниз. Она немедленно берет свои вторые песочные часы, использует их на другой ячейке действия духовки и снова сдвигает первую тарелку, чтобы добраться до третьего ряда. Теперь блюдо приготовлено 2 раза, так что ей останется позаботиться только о другой тарелке.*

## Специи (Spices)

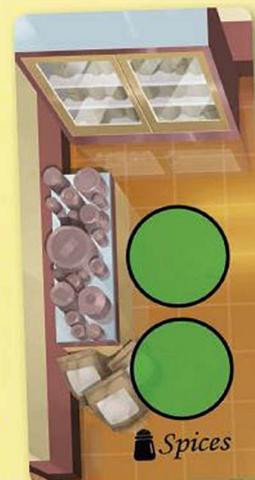
Вы добавляете щепотку специй, чтобы подчеркнуть вкус блюда.

Чтобы выполнить это действие, возьмите мешочек, загляните внутрь него и возьмите любое количество специй, разложив их по своим тарелкам. Вы не можете взять какие-либо кубики себе в запас, не помещая их на тарелки, но вы можете разложить кубики, которые берете, в несколько тарелок. Кроме того, в отличие от ингредиентов, вы можете добавлять специи в тарелку, даже в процессе (или после) приготовления блюда.

Пока вы находитесь в ячейке действия специй, вы можете продолжать брать кубики, даже если песок в песочных часах иссякнет. Однако, если вы начали выполнять какое-либо другое действие (независимо от того, закончился ли песок или нет), вы немедленно завершаете действие в специях и должны будете снова использовать песочные часы, чтобы взять больше специй.

Если в тот момент, пока вы находились в специях, выполняя это действие, другой игрок добавил кубики специй в мешочек (используя действие покупки (Shopping), смотрите выше), вам разрешается брать их по обычным правилам.

Имейте в виду, что вы можете в любое время заглянуть в мешочек и посмотреть, какие специи у вас остались - вам не нужно выполнять действие «Специи» для этого.



**Пример:** У Джима есть 3 тарелки на своем планшете, одна полностью приготовлена, а две другие на первом ряду. Во все 3 нужно добавить специи. Он использует действие «специи», берет мешочек, находит нужные ему кубики специй (2 зеленых, 1 белый и 2 желтых, забирает их и кладет на тарелки в нужном порядке.

## Офис (Office)

Хороший управляющий решает проблемы в своем ресторане прежде, чем они появляются.

Вы можете потратить деньги, чтобы вернуть песочные часы, обновить кухню или починить оборудование, которое вышло из строя. При выполнении этого действия Выберите один из следующих вариантов:

\* **Наймите обратно работников:** потратьте 2 монеты и наймите обратно песочные часы, которым не была выплачена их зарплата в предыдущем раунде (смотрите фазу очистки ниже). При этом возьмите песочные часы любого цвета, переверните их и поместите в любом месте офиса. Как только песок закончится, они будут доступны для использования владельцем.

\* **Улучшение кухни:** потратьте деньги, чтобы купить одну из открытых карт улучшений рядом с игровым полем. Это может быть новая духовка, новая кладовая с ингредиентами в ней, дополнительный набор тарелок или даже второй помощник. Как только вы используете улучшение, уберите его из игры и откройте карту нового.

\* **Ремонт оборудования:** некоторые события помещают жетоны  неисправности в одну или несколько ячеек действий. Потратьте сумму, указанную на жетоне, и удалите его, чтобы снова иметь возможность пользоваться этой ячейкой действия.



## Раковина (Sink)

Кто-то должен делать грязную работу и мыть посуду.

При выполнении этого действия Возьмите до 3 тарелок из области грязных тарелок (Dirty plates) и поместите их в область чистых тарелок (Clean plates).

Имейте в виду, что в фазе очистки все тарелки, использованные в заказах, переходят в область грязных тарелок (Dirty plates). Чтобы иметь возможность снова их использовать, необходимо выполнить действие раковины.



## Фаза очистки

Фаза очистки состоит из трех этапов:

Проверка заказов

Выплата зарплат

Бонусы престижа

## Проверка Заказов

Проверьте, правильно ли выполнены заказы, взятые вами, по следующим параметрам:

- Правильного ли размера тарелка (размер, указанный в условии, либо на один больше)?
- Добавлены ли все необходимые ингредиенты (не больше требуемого)?
- Добавлены ли все необходимые специи (не больше требуемого)?
- Был ли заказ приготовлен необходимое количество раз (не больше и не меньше)?
- Были ли все блюда приготовлены в указанном порядке?

Если все верно, то заказ подается клиенту, и вы получаете вознаграждение, указанное в нижней части карты. Добавьте соответствующее количество монет в офисную зону (Office) и переместите маркер на треке престижа вправо по количеству звезд. Затем положите карточку заказа сбоку от планшета, сбросьте все ингредиенты и специи в запас (не в кладовые или мешочки) и положите тарелку(и) в область грязных тарелок (Dirty plates) на игровом поле.

Если один или несколько заказов на планшетах каких-либо игроков не были выполнены, клиенты продолжают ждать, а вы теряете 1 очко престижа за каждый такой заказ, перемещая маркер на треке престижа влево. Эти заказы остаются перед вами, и вы проверяете, могут ли они быть завершены в следующих раундах или были допущены ошибки.

\* Если заказ все еще может быть выполнен (например, блюдо было приготовлено недостаточное количество раз или не все специи были добавлены), тарелка(и) остаются на вашем планшете. В следующем раунде вы сможете продолжить работу над ними, чтобы успешно завершить заказ.

\* Если была допущена ошибка (например, блюдо было приготовлено, но нужный ингредиент отсутствовал или вы приготовили его больше раз, чем требовалось), то вся тарелка сбрасывается и должна быть приготовлена снова. Сбросьте все ингредиенты и специи в запас (не в кладовые или мешочки) и положите тарелку(и) в область грязных тарелок (Dirty plates) на игровом поле.

Имейте в виду, что, если на тарелке больше ингредиентов или специй, чем требуется, это всегда считается ошибкой. Вы не можете убрать ингредиент или кубик специй с тарелки - блюдо придется выбросить и сделать заново.

Если заказ состоит из нескольких тарелок и на некоторых из них есть ошибка, то заново готовить нужно только неправильные блюда. Все успешно приготовленные тарелки остаются на вашем планшете.

Если заказ был приготовлен неправильно, но был быстро подан на этапе действий, вы теряете 1 дополнительный престиж (так как он был неправильно подан клиенту).

**Пример:** наступила фаза очистки и игроки должны проверить свои заказы. У Майка есть 2 заказа. Он проверяет их и видит, что все сделано правильно. Он размещает карты заказов сбоку от планшета, сбрасывает все ингредиенты и специи в запас и ставит тарелки в зону грязных тарелок (Dirty plates). Майк также получает 7 монет и 1 очко престижа за успешное завершение заказов. У Джима также есть 2 заказа и оба они были быстро поданы во время фазы действий. Первый был успешно завершен, поэтому Джим получает 5 монет и 2 очка престижа и возвращает компоненты заказа в соответствующие места. К сожалению, у второго заказа есть лишний ингредиент. Поскольку это ошибка, тарелка, ингредиенты и специи, которые в ней содержались, сбрасываются и Джиму придется готовить все это снова в следующем раунде. В обычной ситуации это означало бы потерю 1 очка престижа, но поскольку заказ был подан быстро, игроки теряют 1 дополнительное очко престижа (всего 2).

У Ирены есть 3 заказа. Она проверяет их и видит, что первые 2 были успешно завершены, поэтому она получает 7 монет, и одно очко престижа, сбрасывает компоненты на их места. К сожалению, третий заказ не был выполнен - его нужно приготовить еще 2 раза. Поскольку ошибки не было, Ирена оставляет карту заказа перед собой (она сможет завершить ее в следующем раунде), и игроки теряют 1 очко престижа.

## Выплата зарплаты

После того как все заказы были проверены, труд рабочих должен быть оплачен. За каждые песочные часы, которые были использованы в фазе действия, включая помощника (помощников), **заплатите по 3 монеты и верните их владельцу**. Если вы не можете оплатить всю сумму, заплатите за как можно больше песочных часов, начиная с помощника(помощников). Затем отложите в сторону все песочные часы, которым не выдали зарплату, и потеряйте 1 очко престижа за каждые из них. Эти песочные часы будут недоступны, пока игрок не использует ячейку действия в офисе (Office), чтобы повторно нанять их, или не выплатит им зарплату в фазе очистки следующего раунда.

Имейте в виду, что выплата заработной платы является обязательной. Если на этапе оплаты труда в следующем раунде у вас есть достаточно денег, вы должны заплатить за песочные часы, оставшиеся с предыдущих раундов.

**Пример:** игроки завершили фазу действий с одной монетой в офисе. С 19 монетами, полученными за заказы, которые они выполнили, у них есть в общей сложности 20 монет. Поскольку они использовали 7 песочных часов во время раунда (по 2 для каждого игрока и 1 помощника), им нужно заплатить 21 монету. Они платят 18 монет, достаточно, для 6 песочных часов, и должны остаться без одного рабочего на следующий раунд. Джим решает играть с одними песочными часами следующий раунд, поэтому он оставляет не оплаченными одни песочные часы своего цвета.

## Бонусы престижа

В зависимости от вашего положения на треке престижа, вы можете получить (или потерять) бонусы накопленной репутации:

- Если вы увеличили свой престиж в этом раунде и прошли или остановились на клетке со значком карты (с колпаками шеф-повара, равными количеству игроков на нем), откройте новую карту бонуса престижа и поместите ее на следующий доступный слот под треком престижа. Этот эффект будет применен в начале следующего раунда, он предоставит вам бонус (а может быть, и новые обязанности). Если вы пройдете более одной такой клетки за раунд, откройте столько карт бонусов престижа, сколько клеток вы прошли.
- Если вы потеряли очки престижа в этом раунде и это заставило вас пройти клетку со значком карты, верните последний бонус престижа на верх стопки. Если вы пройдете более одной такой клетки за раунд, уберите наверх стопки столько карт бонусов престижа, сколько клеток вы прошли.

Если в какой-то момент ваш престиж упадет ниже -4, игра сразу же заканчивается вашим поражением.





## 5. Конец игры

Игра заканчивается в конце 4-го раунда. Подсчитайте все заказы, которые вы сделали за игру, монеты, которые у вас остались, вашу позицию на треке престижа и сверьтесь со своей целью.

Чтобы победить, вы должны выполнить все условия, перечисленные на вашей карте цели, а также:

- У вас не должно быть неоплаченных песочных часов
- У вас должна остаться хотя бы 1 монета
- У вас должно быть хотя бы 1 очко престижа

Если все условия выполнены, то поздравляем, вы победили!



## 6. Одиночная игра

Для одиночной игры используйте следующие изменения при подготовке:

- \* Используйте в игре песочные часы двух цветов – всего 4 штуки
- \* Разместите песочные часы неиспользуемого цвета рядом с улучшениями, в качестве помощников, доступных для аренды.
- \* Фаза действия длится на 30 секунд дольше (4:30 вместо 4 минут)

Ваши цели такие же, как и в игре для 2 игроков. Если карта (например, событие или престижный бонус) указывает определенное количество игроков, используйте пункт для 2 игроков.

Пожалуйста, помните, что даже когда вы играете один, вы должны сначала закончить одно действие, прежде чем перейти к следующему. Если, например, вы находитесь в кладовой, вам не хватает ингредиента и вы совершаете закупку, чтобы добавить необходимое количество, вам придется потратить еще одно действие на кладовую, чтобы забрать его.



## 7. События

Если вы хотите усложнить игру, можете использовать карты событий. Чтобы играть с событиями, случайным образом открывайте одну карту события в начале каждого раунда и применяйте ее эффект. Поскольку все эффекты являются негативными, это приведет к повышению уровня сложности.

Мы рекомендуем играть первые партии без карт событий и добавлять их только после того, как вы лучше освоитесь с правилами игры.





## 8. Пояснения к картам

### События

**Free Bread Sticks:** (Бесплатные хлебные палочки): если заказ не успели выполнить во время раунда, а в одну из его тарелок был добавлен жетон хлеба, то в следующем раунде это будет считаться ошибкой. Тарелку придется выбросить и приготовить заново.



**Low Attendance:** (Низкая посещаемость): пока событие активно, принимая новые заказы, открывайте на одну карту меньше и получайте на одну монету меньше. Когда выполняете действие замены заказа, замените на один меньше.



### Бонусы престижа

**Exceptional Service:** (Особое обслуживание:.) пока бонус активен, когда вы используете действие официанта (Waiter), вы можете либо быстро подать 2 заказа, либо принять новый заказ и быстро подать еще один.



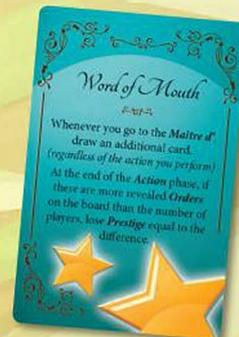
**Long Queue:** (Большая очередь): открывая карту заказа из колоды, немедленно откройте вторую.



**Reliable Supplier:** (Надежный поставщик): бонус может быть применен даже при закупке специй.



**Word of Mouth:** (Сарафанное радио): пока бонус активен, принимая новые заказы, вы можете открыть дополнительную карту и получить дополнительную монету. При замене заказов вы можете сбросить дополнительную карту заказа и открыть новую.





## 9. Авторы

Lead Design: Dávid Turczi

Additional Design & Development: Vangelis Bagiartakis

Illustration: Gong Studios

Graphic Design: Konstantinos Kokkinis

### Playtesters

Nikos Argyros, Dimitris Siakambenis, Theo K Mavraganis, Akis Tsakliotis, Alexandros Kouris, Spyros Koronis, Mike Georgiou, Orestis Leontaritis, Dionisis Poriotis, Nikos Chondropoulos, Yiannis Thomopoulos, Sotiris Drokalos, John Vidalis, Vangelis Velles, Sotiris Tsantilas



[www.artipiagames.com](http://www.artipiagames.com)

**Artipia Games**

19 Nikou Xilouri str.

Zografou, 15773

Athens, Greece

*Note: Kitchen Rush is a product of fiction. Any relation to actual names or characters is purely coincidental.*

© 2017 Artipia Games. All rights reserved.

Should you have any comments or questions, please contact us at [support@artipiagames.com](mailto:support@artipiagames.com)