

# 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](mailto: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!»

**И**зысканные 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.

**ЧИТАЙТЕ ТЕРМИНЫ «ИГРОК» И «ШЕФ-ПОВАР» ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМОМИ. 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** РАСПЯДОК 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 ВАЛЮТА

РЕЦЕПТЫ В СОВЕТЫ

ПЕРВЕНСТВО ЗАМЕНА ЧЕТИ

НИ РЫБА НИ МЯСО

ДЕЛОВАЯ КОБАСА

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

ТЕРТЫЙ КАЧА

ИРУТОН 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 ДОСКА**

**ЦЕНТРАЛЬНАЯ ДОСКА:**

- 1. СЫР (300\$)
- 2. ЛЮБИМЫЕ (400\$)
- 3. ПТИЦА (100\$)
- 4. ИНОПЛАНЕТНАЯ ЖИВАЯ (300\$)

**ТОПОВЫЕ ДОСКИ:**

- Филлис:** ПОЛНА (200\$), ПРИЛАВОН 1 (300\$), ПРИЛАВОН 2 (300\$), ПРИЛАВОН 3 (400\$), ПРИЛАВОН 4 (600\$)
- Мортимер:** ПОЛНА (200\$), ПРИЛАВОН 1 (300\$), ПРИЛАВОН 2 (300\$), ПРИЛАВОН 3 (400\$), ПРИЛАВОН 4 (600\$)
- Ангус Хан:** ПОЛНА (100\$), ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$), ПРИЛАВОН 4 (100\$)
- Сеньор Огнито:** ПОЛНА (100\$), ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$), ПРИЛАВОН 4 (100\$)
- Мортимер (зеленый):** ПОЛНА (100\$), ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$), ПРИЛАВОН 4 (100\$)
- Мортимер (оранжевый):** ПОЛНА (100\$), ПРИЛАВОН 1 (100\$), ПРИЛАВОН 2 (100\$), ПРИЛАВОН 3 (100\$), ПРИЛАВОН 4 (100\$)

**ТОПОВЫЕ КАРТЫ:**

- 1. СЫР (300\$)
- 2. ЛЮБИМЫЕ (400\$)
- 3. ПТИЦА (100\$)
- 4. ИНОПЛАНЕТНАЯ ЖИВАЯ (300\$)
- 5. ТОУ (300\$)
- 6. СЕКРЕТНЫЙ СОУС (300\$)
- 7. ШОКОЛАД (300\$)
- 8. ИНОПЛАНЕТНАЯ ЖИВАЯ (300\$)

**ТОПОВЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ:**

- ПТИЦА (100\$)
- РЫБА (100\$)
- ГОВАДИНА (100\$)
- МОРЕПРОДУКТЫ (100\$)
- ФИЛЛИС (100\$)
- ЯЙЦА (100\$)
- МАСЛО (100\$)
- МОЛОКО (100\$)
- ПОЛНА (100\$)
- РИС (100\$)
- КАРТОФЕЛЬ (100\$)
- ЛАПША (100\$)
- МУКА (100\$)
- МОРЕПРОДУКТЫ (100\$)
- ЗЕЛЕНЬ (100\$)
- ПОМИДОР (100\$)
- АВОКАДО (100\$)
- СЛАДКИЕ ФРУКТЫ (100\$)
- ОБЪЕДКИНА (100\$)
- ЛУК (100\$)
- КАПУСТА (100\$)
- ЧЕСНОК (100\$)
- МОРКОВЬ (100\$)

**ТОПОВЫЕ БОНУСЫ:**

- 200\$ (Филлис)
- 200\$ (Мортимер)
- 100\$ (Тот еще фрукт)
- 100\$ (Овощной Край)

**ТОПОВЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ:**

- 1. РЕЦЕПТ (300\$)
- 2. РЕЦЕПТ (300\$)
- 3. РЕЦЕПТ (300\$)
- 4. РЕЦЕПТ (300\$)
- 5. РЕЦЕПТ (300\$)
- 6. РЕЦЕПТ (300\$)
- 7. РЕЦЕПТ (300\$)
- 8. РЕЦЕПТ (300\$)

**ТОПОВЫЕ КОИНЫ:**

- 100\$
- 200\$
- 300\$
- 400\$
- 600\$

## 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 начнётся 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:

A. **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»).

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

B. **Получите** указанное в рецепте количество 👍.

I. **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.

II. **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.

E. **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).

#### I. 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.

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

III. **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 ЗНАМЕНОСТИ (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 \$	Убавляет Плоды	МОРКОВЬ	ЧЕСНОК	КАПУСТА	ЛУК	ЗЕЛЕНЬ
200 \$	ФУЛФЕ	ГОВЯДИНА	РЫБА	СВИНИНА	ПТИЦА	МОРЕПРОДУКТЫ
200 \$	Молокороль	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 рецепту рецепта, по которому готовите, и получите на 1 🍷 больше. Не более 1 ингредиент.</small>	ТОФУ <small>Зачесть 1 жетон. После этого, берите на 1 жетон мусора меньше, если замените 1 мясной ингредиент на тофу.</small>	ВИНО <small>Добавьте этот ингредиент к любому классическому рецепту, по которому готовите, и получите на 1 🍷 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
<b>УСТРИЦАНИЕ</b>	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
<b>В ПОИСКАХ УТРАЧЕННОЙ СВИНКИ</b>	Украдите 1 любой ингредиент у любого игрока	5 из 36	◆ Нечасто
<b>ВООРУЖЁННОЕ ОГРАБЛЕНИЕ</b>	Украдите половину денег (округляя вниз) у другого игрока	5 из 36	◆ Нечасто
<b>УНИКАЛЬНЫЕ</b>	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**

<b>ВИКО БРОСОН</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>	<b>САША ЗОМ</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>	<b>ГЕНЕРАЛ СТРАТОН</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>	<b>ГОРДИ ОРИНД</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>
<b>НИМ ЧИ</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>	<b>МОРГЕНЕР</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>	<b>ОМАРА ДАКДЕН</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>	<b>САМИ ОУГАНА</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>

**ВЫБЕРИТЕ 1 НИП (НЕИГРОВОГО ПОВАРА)**

<b>АНГУС ХАН</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>	<b>ВУЛФ</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>
<b>ПУЗЛИ МАКПУХЛ</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>	<b>СЕНЬОР ОГНИТО</b> Умение: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b> Способность: <b>ПРИГОТОВИТЬ СЫРА</b>

## 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 втроём.
- 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.



SING SUN  
JAPANESE SUSHI BAR

Jumplun

**GAP  
CLOSER  
GAMES™**

