

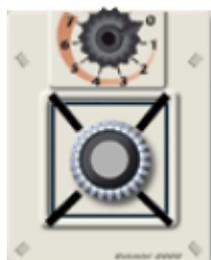
Правила настольной игры «Поварята» (A La Carte)

Автор игры: Карл-Хайнц Шмиль (Karl-Heinz Schmiel)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 8 лет

Компоненты игры



4 кухонные плиты, каждая из которых состоит из: 1-го основания, 4-х подставок, 1-й регулирующей ручки и 2-х пластмассовых заклёпок.



4 сковородки.



4 бутылочки приправ с крышками разного цвета.



80 приправ 4-х разных цветов: 20 лимонов, 20 чёрных перцев, 20 красных перцев, 20 кухонных трав.



25 кристаллов соли.



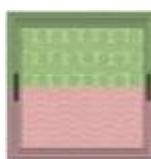
20 искусно приготовленных блюд.



4 аппетитных блинчика.



4 ложки.



1 кофейный поднос для чашек.



4 подноса для готовых блюд.



1 мусорное ведро.



2 раковины.



9 жетонов звёзд.



13 кофейных чашек для перерывов на кофе.

1 кубик нагрева.

1 буклет правил.

Прежде всего

Аккуратно выдавите компоненты из картонных листов. Соберите 4 плиты по рисунку справа, обеспечив, таким образом, каждого игрока своей собственной плитой «Шмил-2009». Пластмассовые заклёпки, которыми крепятся ручки плиты, вставляются с двух сторон (можете использовать плоскогубцы, чтобы плотнее вогнать две части заклёпок друг в друга). Установив ручку, покрутите её в разные стороны, пока не почувствуете, что она поворачивается достаточно плавно.



Вкратце об игре

В «Блюде на заказ» игроки берут на себя роли шеф-поваров, готовящих разнообразные яства. Им придётся нагревать плиты и умело приправлять блюда. Готовые блюда приносят звёзды и (или) победные очки. Сгоревшие блюда или блюда, приправленные чересчур остро, отправляются в мусорку и ничего не приносят. Первый, кому удастся заработать 3 звезды или набрать наибольшее количество победных очков, становится победителем.

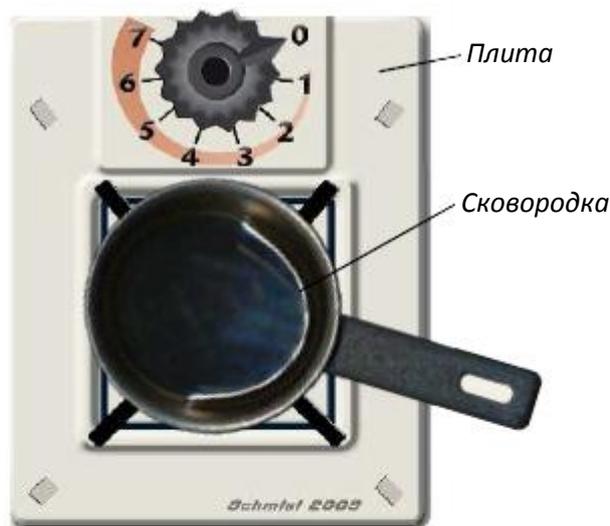
Подготовка к игре

Каждый игрок получает:

- 1 плиту (ручка плиты устанавливается в положение «0»);
- 1 сковородку (ставится на конфорку);
- 1 вытянутую случайным образом кофейную чашку (её игрок кладёт перед собой розовой стороной вверх);
- 1 поднос для готовых блюд;
- 1 блинчик («Crêpe»).

Посередине стола выкладываются:

- 20 блюд, отсортированных по цвету (лежат сторонами с рецептом вверх);
- 4 бутылочки (в каждую из них кладётся **15 приправ одного типа и 5 кристаллов соли**, типы приправ соответствуют цвету крышек бутылочек), все оставшиеся приправы в игре не используются, это запасные компоненты;
- раковина;
- кофейный поднос, на который выкладываются все оставшиеся кофейные чашки (зелёной стороной вверх);
- кубик нагрева;
- мусорное ведро;
- 9 звёзд.



Поднос для готовых блюд



Пример начальных компонентов игрока

Назначьте Первого игрока. Он выбирает блюдо и кладёт его в свою сковородку

стороной с рецептом вверх. В порядке очереди остальные игроки делают то же самое. Первый игрок берёт 3 ложки и начинает игру. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Ход игры

У активного игрока есть 3 действия. Каждое действие можно потратить на одно из двух:

- нагреть плиту (бросить кубик);
- приправить блюдо.

В свой ход игрок может выполнить любую комбинацию этих действий, например, 3 раза нагреть плиту, 3 раза приправить блюдо или сделать несколько раз и то, и другое. После каждого действия игрок, сидящий слева от активного игрока, забирает у него 1 ложку. Выполнив все 3 действия, активный игрок передаёт ход дальше – игроку с 3-мя ложками.

Примечание. Ложками отсчитываются использованные действия активного игрока. Можно сказать, следующий по ходу игры участник контролирует правильность совершаемых действий. Он может даже стучать ложками по столу, призывая активного игрока быстрее делать ход.

В свой ход игрок может взять перерыв на кофе, используя одну из своих кофейных чашек. Перерыв **не считается** одним из трёх действий (подробнее об этом в пункте 3 «Перерыв на кофе»).

1. Нагреть плиту

Для того чтобы приготовить блюдо, плита должна быть нагрета до определённого уровня (за исключением тех блюд, которые подаются холодными). Необходимый уровень нагрева указан зелёными цифрами в рецепте. Пока уровень нагрева плиты держится в заданном зелёными цифрами диапазоне, блюдо готовится как надо. Если плита нагревается до уровня, указанного красной цифрой, блюдо тут же сгорает.

Чтобы нагреть плиту, игрок бросает кубик нагрева. Если выпадает цифра, игрок **нагревает плиту на выпавшее значение** (прибавляет к текущему уровню нагрева цифру на кубике).

Также на кубике может выпасть один из 3-х символов.



Все игроки нагревают плиты на 1 уровень.



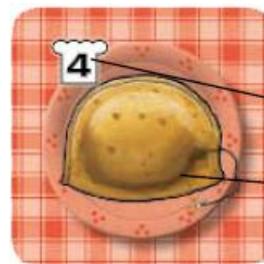
Игрок нагревает плиту на 1, 2 или 3 уровня.



Игрок берёт кофейную чашку с подноса и кладёт её перед собой розовой стороной вверх. Если поднос пуст, игрок забирает чашку у любого игрока (красть чашки с победными очками запрещено).

Кое-что о блюдах

Сторона блюда



Победные очки

Изображение

Сторона рецепта



Название блюда

Нужные приправы

Победные очки

При таком нагреве блюдо сгорает

Нужный уровень нагрева

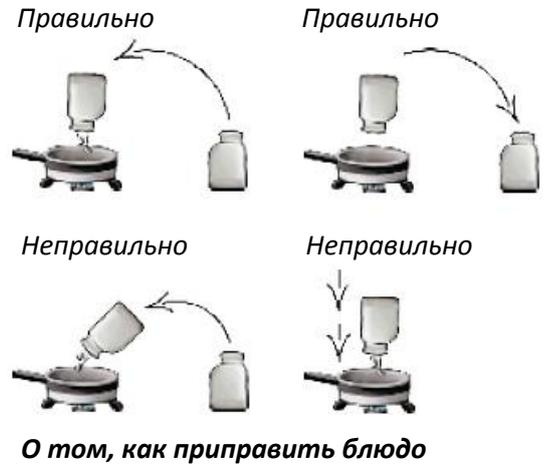
Плита не может разогреться сильнее уровня «7» (результат кубика, требующий нагреть плиту сильнее, игнорируется).

2. Приправить блюдо

Для того чтобы приготовить блюдо, его нужно приправить. Необходимые приправы и их количество указаны в рецепте. Ничего страшного, если в сковородке игрока окажется больше

приправ, чем нужно. Однако если блюдо будет приправлено **как минимум 3-мя приправами одного цвета**, оно станет несъедобным (3 кристалла соли тоже считаются).

Чтобы приправить блюдо, игрок берёт соответствующую нужной приправе бутылочку и пытается вытряхнуть её на сковородку. Делает он это так: подносит бутылочку с приправой к сковородке, одним движением руки переворачивает её вертикально вниз, а затем возвращает на место. Скорость переворачивания бутылочки значения не имеет. Все выпавшие приправы помещаются в сковородку (даже те, что высыпались мимо). Разрешается ненадолго задержать бутылочку над сковородкой. Разрешается потрясти бутылочку перед тем, как перевернуть. Но не разрешается трясти бутылочку или стучать по ней, когда она уже перевернута. Если приправить блюдо не удалось, следующую попытку можно будет предпринять, только потратив ещё одно действие.



3. Перерыв на кофе

Раз в ход игрок может сделать перерыв на кофе и использовать одну из своих кофейных чашек. Выполнив указанное на чашке действие, игрок сбрасывает её **розовой стороной вверх** на кофейный поднос.

Перерыв на кофе не считается действием (игрок не тратит ложку). Чашки бывают следующими.



1 победное очко (3 шт.).

Игрок сразу же кладёт эту чашку на поднос готовых блюд. В конце игры она принесёт 1 победное очко. Эта чашка не может быть украдена другим игроком.



Замена плиты (3 шт.). Игрок

меняет свою плиту (вместе со сковородкой и готовящимся блюдом) на плиту любого другого игрока. Оба игрока продолжают игру с новыми плитами. Плиту со сгоревшим или несъедобным блюдом поменять нельзя. Плиту с блинчиком поменять нельзя.



Три ложки (2 шт.). Активный игрок получает 3 дополнительные действия. Он

забирает обратно 3 отданные следующему игроку ложки и продолжает ход. Брать ещё один перерыв на кофе в текущий ход он уже не может.

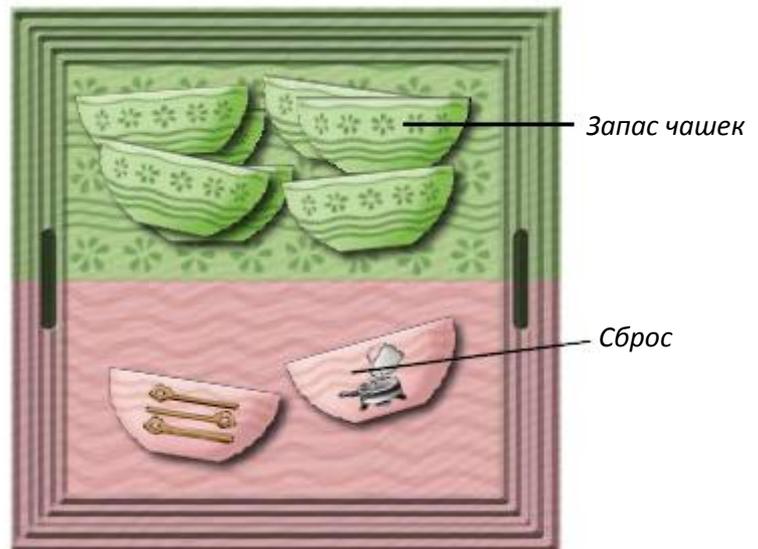


Дополнительная приправа (3 шт.). Активный игрок может приправить блюдо любого другого игрока. При этом он может выбрать любую приправу – даже ту, которая не указана в рецепте, и даже если в сковородке уже есть 2 приправы выбранного типа. Как обычно, когда в сковородке оказываются как минимум 3 приправы одного типа (цвета), блюдо становится несъедобным. Блюда, которым приправы не требуются («Breakfast Fidel», «Eau pour le café à la Boscuse», «Сгёре»), приправить нельзя.



Уменьшение уровня нагрева (2 шт.). Игрок может уменьшить нагрев своей плиты на 1, 2 или 3 уровня. Это можно сделать, даже если блюдо уже сгорело (даже при уровне нагрева «7»).

Кофейный поднос



Особенности приготовления блюд

1. Готовое блюдо

Блюдо считается приготовленным, если одновременно выполняются два условия:

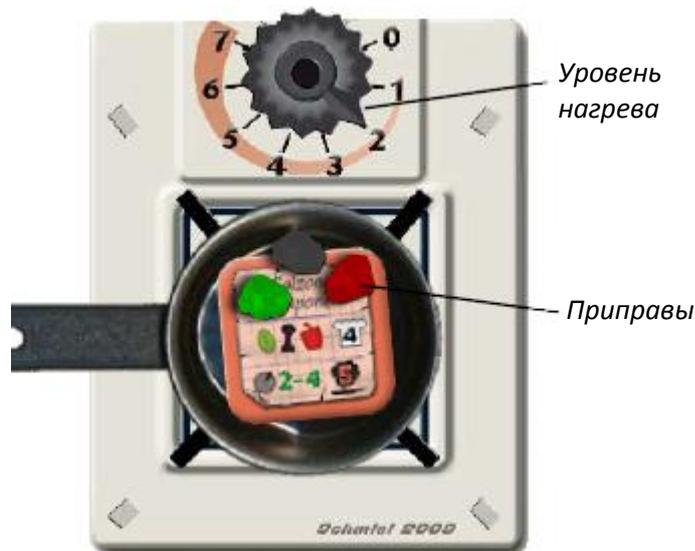
- **плита разогрета до нужного уровня** (текущий уровень нагрева плиты находится в диапазоне зелёных цифр в рецепте);
- **в сковороде лежит нужное количество приправ.**

Игрок вынимает еду из сковородки и кладёт её на поднос готовых блюд стороной с изображением блюда вверх. В конце игры он получит за блюдо столько победных очков, сколько на нём указано. Все использованные приправы (если они были) сбрасываются в раковину.

Игрок выбирает новое блюдо. Это блюдо должно отличаться по цвету от уже

приготовленных им блюд. Если данное условие невыполнимо, игрок вправе выбрать блюдо любого цвета. Уровень нагрева плиты устанавливается на «0».

Пример готового блюда



Примечание. На выбор нового блюда не тратится действие.

2. Получение звезды

Если блюдо приготовлено идеально, игрок получает звезду. Идеальное блюдо – блюдо, приправленное **в точности** так, как указано в рецепте (тем же количеством и типом приправ, без соли). Уровень нагрева по-прежнему должен соответствовать требуемому уровню по рецепту.



Полученные звёзды игрок складывает на поднос готовых блюд. За блюда, не нуждающиеся в приправах («Breakfast Fidel», «Eau pour le café à la Bocusse», «Crêpe»), получить звезду нельзя.

3. Сгоревшие и несъедобные блюда



Испорченное блюдо сразу же убирается с плиты. Однако если блюдо испортилось во время чужого хода, например, после того как над ним поколдовал с приправами противник, игрок должен дождаться своего хода, чтобы выбросить ставшее несъедобным блюдо. То же самое относится и к сгоревшим блюдам.

Испорченные блюда отправляются в мусорное ведро, а приправы (если они были) – в раковину. Игрок выбирает новое блюдо. Это новое блюдо должно отличаться по цвету от уже приготовленных им блюд. Если данное условие невыполнимо, игрок вправе выбрать блюдо любого цвета. Уровень нагрева плиты устанавливается на «0». Как уже говорилось ранее, действие на выбор нового блюда не тратится.



4. Пополнение бутылочек с приправами

Если приправа в какой-нибудь бутылочке закончилась или если в ней остались одни лишь кристаллы соли, заполните её заново, собрав из раковины всю приправу соответствующего этой бутылочке типа. Добавьте кристаллы соли – как и в начале игры, их в бутылочке должно быть 5 (в раковине может не оказаться достаточно соли, в этом случае в бутылочке её будет меньше, чем полагается).

5. Приготовление блинчика

Вместо того чтобы выбрать обычное блюдо, игрок может положить в сковородку блинчик.

Примечание. Приготовление блинчика – дело крайне ответственное, поэтому пока блинчик находится в сковородке, делать перерывы на кофе нельзя. За всю игру каждый игрок может приготовить (или сжечь) только один блинчик.

Блинчик готовится по особым правилам.

- Игрок размещает блинчик на сковородку стороной с рецептом вверх.
 - Ход игрока тут же заканчивается.
 - Все оставшиеся у него ложки переходят к следующему игроку.
 - Все оставшиеся в этом ходу действия сгорают.
- В свой следующий ход игрок пытается приготовить блинчик.
 - Сначала он бросает кубик нагрева (первое действие) и увеличивает уровень нагрева плиты в соответствии с выпавшим результатом. Если на кубике выпадает чашка, игрок как обычно получает кофейную чашку (но использовать её, пока готовится блинчик, не может).
 - Затем игроку даются две попытки, чтобы перевернуть блинчик (второе и третье действие). Происходит это таким образом: игрок берёт сковородку, подбрасывает блинчик и старается поймать его сковородкой так, чтобы тот приземлился стороной с изображением вверх.
- В итоге возможна одна из трёх ситуаций.
 - Блинчик приземляется стороной с изображением вверх, при этом уровень нагрева плиты не равен «7» (даже «0» подойдёт) – блинчик готов, игрок кладёт его на поднос готовых блюд и выбирает новое блюдо. Ход игрока немедленно заканчивается, следующий по очереди участник начинает свой ход.
 - Обе попытки перевернуть блинчик оказались неудачны (игрок не смог поймать блинчик сковородкой или поймал его стороной с рецептом вверх). Ход игрока немедленно заканчивается, следующий по очереди участник начинает свой ход. В свой следующий ход наш игрок снова нагреет плиту и попытается перевернуть блинчик.

Приготовление блинчика



Сторона с рецептом
(неперевернутый блинчик)



Сторона с изображением
(перевернутый блинчик)

- Плита нагрелась до уровня «7» – блинчик сгорел. Испорченный блинчик отправляется в мусорное ведро, а игрок выбирает новое блюдо и кладёт его в сковородку. Ход игрока немедленно заканчивается, следующий по очереди участник начинает свой ход.

Конец игры

Партия в «Блюдо на заказ» завершается в одном из следующих случаев.

- Игрок не может положить новое блюдо в сковородку;
- Игрок приготовил 5 блюд (блинчик блюдом не считается);
- Игрок заработал 3 звезды (игрок автоматически становится победителем, в этом случае количество его победных очков роли не играют, победные очки остальных игроков используются для определения занятых ими мест).

Игроки подсчитывают набранные ими победные очки. Игрок с наибольшим их количеством объявляется победителем. В случае ничьи в игре несколько победителей. Места, которые заняли остальные игроки, определяются набранными ими победными очками.

