



Анри Кермаррек
Мод Шалмель

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Паника в ресторане! В этой кооперативной игре вам предстоит разобраться с заказами посетителей и выполнить их, несмотря на непредвиденные обстоятельства и появление важных гостей! Пусть все останутся довольны обслуживанием, а репутация вашего ресторана только растёт! Будем надеяться, что неделя пройдёт гладко...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вот и настала неделя жарких вечеров! Вместе игрокам предстоит выполнить заказы посетителей и выдержать испытание, которое им приготовил новый день. Но в этой суматохе будьте внимательны и не забывайте мыть посуду, иначе чистых тарелок не хватит для новых блюд!

Если вы справились со всеми заказами текущего дня и гости остались довольны обслуживанием, то вы получите награду. Вы выиграете, если в конце недели ваш ресторан сохранит хорошую репутацию.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите игровое поле в середине стола. В отверстие в центре поля установите песочные часы.
- 2 Положите на специально отведённое место вокруг песочных часов столько жетонов звёзд, сколько игроков участвует в игре.
- 3 Перемешайте карты посетителей и положите стопкой стороной с пустыми тарелками вверх рядом с игровым полем.
- 4 Равномерно разложите все жетоны блюд вокруг игрового поля, чтобы все игроки хорошо их видели и могли легко до них дотянуться.
- 5 Положите крышку коробки в стороне от игрового поля. Это посудомоечная машина, в неё вы будете класть жетоны блюд, когда тарелки надо будет мыть.
- 6 Перемешайте карты испытаний и положите стопкой рубашкой вверх рядом с крышкой.
- 7 Положите оставшиеся жетоны наград и звёзд рядом с коробкой.
- 8 Переверните верхнюю карту испытаний на лицевую сторону.
- 9 Каждый игрок берёт по 1 карте посетителя и кладёт её перед собой, не переворачивая.

Теперь вы можете начинать игру!

КОМПОНЕНТЫ

- ❖ 1 игровое поле,
- ❖ 1 моика (крышка коробки),
- ❖ 48 двухсторонних жетонов блюд,
- ❖ 15 жетонов звёзд,
- ❖ 7 жетонов наград,
- ❖ 40 круглых карт посетителей,
- ❖ 20 квадратных карт испытаний,
- ❖ 1 песочные часы на 90 секунд.



ХОД ИГРЫ

Игра длится **7 раундов**. Каждый раунд – это один рабочий день в ресторане. Однако день здесь длится всего **90 секунд** и ни секундой дольше!

Чтобы этот день прошёл успешно, вы должны собрать все жетоны звёзд, которые лежат вокруг часов на игровом поле.

Но это ещё не всё: каждый день также готовит непростые испытания, которые не дадут вам заскучать. Что вас ждёт в этом раунде, определяется картами испытаний.

- 1 **Карты событий** с красным предупреждающим символом меняют правила игры.
- 2 **Карты важных гостей** требуют выполнить заказ особого гостя, а не рядовых посетителей.



◆ КАК ПРОХОДИТ ДЕНЬ В РЕСТОРАНЕ?

Посмотрите на карту испытания, которую вы перевернули во время подготовки к игре. Убедитесь, что все игроки увидели и поняли, что их ожидает. Переверните песочные часы и начинайте!

Каждый игрок открывает свою карту посетителя.

Одновременно все игроки хватают жетоны блюд со стола только одной рукой. Как можно быстрее отыщите блюда, заказанные вашими посетителями. Общайтесь с другими официантами (другими игроками) и помогайте им, если вы нашли блюдо, заказанное их гостями.

Чтобы выполнить заказ, вы должны положить жетоны блюд на соответствующие заказанные блюда на вашу карту посетителя. Выполнив заказ:

- возьмите жетон звезды с игрового поля и положите его перед собой,
- уберите все использованные в заказе жетоны блюд и карту посетителя (стороной с пустыми тарелками вверх) в посудомоечную машину (крышка коробки),
- затем возьмите новую карту посетителя, положите её перед собой и приготовьтесь принять и выполнить новый заказ.

Важно: вы можете выполнить заказ только на вашей карте посетителя, но не заказы на картах других игроков. Выполнить чужой заказ вы можете, только если этого требует карта событий (**смотрите «Карты событий» на стр. 31**).

День может закончиться двумя вариантами:

- время в песочных часах закончилось. В таком случае все игроки должны немедленно прекратить что-либо делать, ИЛИ
- все жетоны звезд разобраны.

◆ ВЫМЫТЬ ПОСУДУ

Когда карта выполнен, жетоны и соответствующие карты отправляются в коробку (посудомоечную машину). Свободных для заказа жетонов в центре стола будет становиться всё меньше и меньше. Чтобы вернуть жетоны в игру, вам необходимо их «помыть».

На оборотной стороне карты посетителя изображены тарелки определенных цветов. Если игрок, который «моет» посуду, удастся собрать жетоны, совпадающие по цвету с цветами тарелок на карте, он может вернуть эти жетоны обратно в центр стола, чтобы они снова были доступны для выполнения заказов.

Карта посетителя после мытья тарелок откладывается в сторону и больше не используется в текущем раунде.

Несколько игроков могут «мыть» тарелки одновременно. Они могут это делать обеими руками, но соблюдая требования карт событий.

Важно: До тех пор пока время не истекло, вы можете продолжать «мыть» посуду, даже если вы уже выполнили свой заказ.

◆ ТАЙМЕР

Внимание! Если песочные часы падают во время игры, поставьте их на место. Если вы уронили часы, вы теряете один свой жетон звезды – положите жетон обратно к часам. Но не унывайте и продолжайте игру, стараясь закончить день с хорошим результатом!

◆ ХОРОШИМ ЛИ БЫЛ ДЕНЬ?

Да, если:

1. на столе не осталось жетонов звезд, а требования карты событий были соблюдены, **ИЛИ**
2. важный посетитель остался доволен и его заказ был выполнен в лучшем виде.

УСПЕХ!

Возьмите жетон награды и положите его стороной с кубком вверх на клетку на игровом поле, соответствующую сыгранному раунду. Жетоны звезд верните обратно на поле.



ПРОВАЛ!

- Если хотя бы одно условие, указанное выше, не выполнено, положите жетон награды стороной с перечёркнутым кубком вверх. Жетоны звезд верните обратно на поле.
- Если вы не следили за временем и не заметили, как время истекло, вы проигрываете в этом раунде. Положите жетон трофея стороной с перечёркнутым кубком вверх, жетоны звезд верните обратно на поле.



◆ ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

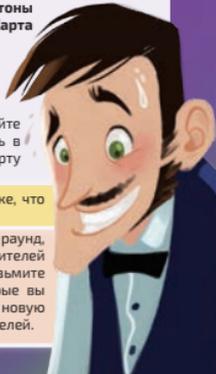
После окончания раунда, **если вы использовали жетоны блюд для важного гостя, верните эти жетоны обратно на стол к другим жетонам. Карта важного гостя убирается из игры.**

Откройте новую карту заданий и убедитесь, что все игроки поняли поставленную задачу.

Переверните песочные часы и продолжайте игру с того места, где вы остановились в предыдущем раунде, открыв новую карту испытаний.

Важно: карты и жетоны остаются в мойке, что усложнит игру.

Внимание! Перед тем как начать новый раунд, проверьте, достаточно ли у вас карт посетителей в стопке. Если карт недостаточно, возьмите карты из стопки чистых тарелок, которые вы отложили в сторону, и сформируйте новую стопку из этих и оставшихся карт посетителей.



♦ КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ

КАРТЫ СОБЫТИЙ (15)



1. ДЕНЬ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА

Вы можете выполнить заказы посетителей только вместе с другим игроком, осыпая друг друга комплиментами. Положите 2 выполненные карты заказов вместе с жетонами блюд в посудомоечную машину.



2. БАРМЕН

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Барменом». Только этот игрок может класть жетоны с напитками на карты других игроков в течение раунда. Бармен также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



3. ШЕФ-ПОВАР

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Шефом». Только этот игрок может класть жетоны блюд (кроме десертов и напитков) на карты других игроков в течение раунда. Шеф также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



4. КОНДИТЕР

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Кондитером». Только этот игрок может класть жетоны десертов на карты других игроков в течение раунда. Кондитер также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



5. СЧАСТЛИВЫЙ ЧАС

Чтобы выполнить заказ, добавьте ещё один жетон блюда, которое уже есть в заказе, на свою карту.



6. НОЧЬ КАРАОКЕ

Общайтесь друг с другом только с помощью пения.



7. ФИНАЛ ЧМ ПО ФУТБОЛУ

Кричите «Гооооо!» каждый раз, когда выполните заказ.



8. ПИНГВИНЫ

Возьмите жетоны блюд, используя только по одному пальцу обеих рук.



9. РАЗБИТЫЕ ТАРЕЛКИ

Вы не можете использовать синие и голубые жетоны для выполнения своих заказов.



10. ДЕНЬ СВЯТОГО ПАТРИКА

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Патриком». Только этот игрок может класть жетоны зелёного цвета на карты других игроков в течение раунда. Патрик также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



11. КАНАУН НОВОГО ГОДА

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Дедом Морозом». Только этот игрок может класть жетоны красного цвета на карты других игроков в течение раунда. Дед Мороз также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



12. ЖАРА

Добавьте ещё один жетон напитка (любого) на все карты игроков, попутно вытирая пот со лба.



13. НОВЫЙ УПРАВЛЯЮЩИЙ

Вы можете выполнить заказы только игроком справа и слева от вас. Выполнять свой заказ нельзя.



14. СУББОТНИЙ ОТРЫВ

Каждый раз, когда вы выполняете заказ, ударьте в ладоши с игроками справа и слева от вас перед тем, как начать выполнять новый заказ.



15. АКРОБАТИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

В течение всего раунда держите карту посетителя, чей заказ вы выполняете, на кончиках пальцев одной руки так, будто балансируете подносом.



ВАЖНЫЕ ГОСТИ (5)



1 СУПЕРМЕН

Картошка фри x4
Бургер x2
Кола x1



2 ИНОПЛАНЕТАНИН

Суши x4
Апельсиновый сок x2
Клубничный пирог x1



3 ЧЕРЕПАШКА-НИНДЗЯ

Пицца x4
Пончики x2
Кофе x1



4 БЭТМЕН

Кофе x4
Чайник чая x2
Шоколадный фондан x1



5 ЧЕЛОВЕК-ФАКЕЛ

Кувшин воды x4
Коктейль x2
Мороженое x1

Важно: если нужные для выполнения заказа важного гостя жетоны застряли в мойке (жетонов недостаточно или нет жетонов нужного цвета), постарайтесь быстрее выполнить заказы рядовых посетителей.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 7 раундов. Рабочая неделя завершилась, и настало время подвести итоги работы и проверить репутацию заведения.

Чтобы это выяснить, посчитайте количество жетонов, которые лежат стороной с кубком вверх:

0-3 жетона: сервис в вашем ресторане плохой, закрывайте двери! Вы проиграли. Попробуйте начать всё с чистого листа и откройте новый ресторан под новым именем. Может, в следующий раз всё пойдёт по-другому...

4-5 жетонов: у вас неплохой ресторан, но порой заказ приходится ждать очень долго. Вы выиграли, но, чтобы открыть ресторан высокого класса, вам ещё нужно много поработать. Попробуйте счастья на следующей неделе и узнайте, можете ли вы улучшить свой результат!

6-7 жетонов: Отлично сработано! Поздравляем! Благодаря позитивному настрою и доброжелательности вашей команды гости оставили только положительные отзывы! Блестящий результат!

ЕЩЁ СЛОЖНЕЕ!

Если вы играете с опытными участниками и уже с лёгкостью выполняете все заказы, усложните игру, введя дополнительные уровни сложности. Для каждого дополнительного уровня добавляйте больше жетонов звёзд в центр поля, чем игроков участвуют в игре.

Например, если вы играете вчетвером на 2 уровне сложности, цель раунда – собрать 6 жетонов с центра стола (4 игрока + 2 дополнительных жетона за уровень сложности).

Если вы играете втроем на 3 уровне сложности, цель раунда – собрать 6 жетонов звёзд с центра стола.



Скачайте приложение **Panic Diner Stopwatch**, чтобы игра стала ещё более весёлой и интересной!

