

# Правила настольной игры «Шафранито» (Safranito)

Автор: **Marco Teubner**

Игра для **2-4 игроков**

Перевод правил на русский язык: **Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©**

*Палатка Раджива, славящаяся своими пряностями, – главная достопримечательность города. Около неё всегда толпятся лучшие повара со всей страны, пытаясь подобрать интересное сочетание специй в надежде создать самую вкусную приправу, которая станет новым модным веянием в кулинарном искусстве. Торговля происходит при помощи особого ритуала: повара бросают специальные жареные хлебные лепёшки в чаши с пряностями. При этом они усиленно стараются выбить из чаш лепёшки соперников. Но не всё так просто, потому что поварам нужно не только метко попасть в чашу, но и предложить Радживу наилучшую цену за специи. Кто победит и получит желанные ингредиенты? Тот, кто выберет самую лучшую тактику!*

## Игровые Компоненты



## Подготовка к Игре

- Составьте из двух частей поле и закрепите его зажимами, разместив в центре стола.
- Раздайте каждому игроку по 6 жетонов одного цвета и по 200 рупий.
- Рассортируйте оставшиеся игровые деньги по их номиналу и организуйте банк рядом с игровым полем.
- Отдельно перемешайте **карты приправ** и **карты специй** и положите их на стол лицом вниз. Таблица, расположенная ниже, показывает, сколько **карт приправ** необходимо

**выложить лицом вверх рядом с игровым полем и сколько нужно разместить на поле карт специй** (в зависимости от количества участвующих в игре игроков).

**Таблица – Быстрая Подготовка к Игровому Раунду**

Игроки	Карты Приправ	Карты Специй	Жетоны
2	2	4	4
3	2	5	4
4	3	6	3

*Пример: При игре втроём в начале каждого раунда **лицом вверх** выкладываются 2 карты приправ.*

- Тот, кто последним готовил какое-либо блюдо, назначается **шеф-поваром** и получает фишку **перцемолки**.

## Цель Игры

Игроки пытаются попасть своими жетонами в чаши со специями. Нужно стремиться превзойти результаты соперников или ухудшить их, выбив их жетоны из чаш и областей дополнительных действий. После последнего броска начинается продажа и покупка специй. Если Вам удалось собрать нужные карты, Вы можете составить приправу. Игрок, первым составивший 3 приправы, побеждает в игре.

## Игровой Процесс

Игра длится несколько раундов, во время которых игроки ходят по часовой стрелке.

Каждый раунд состоит из 4-х фаз:

1. бросание жетонов
2. оценка областей дополнительных действий
3. продажа и покупка специй
4. составление приправ

После этого перцемолка переходит к игроку, сидящему слева от текущего шеф-повара, и начинается новый раунд.

### 1. Бросание жетонов

Начиная с шеф-повара, каждый игрок, по очереди, бросает один свой жетон на игровое поле. Лучше бросать жетон лицевой стороной вниз, чтобы другие игроки не увидели стоимость Вашего жетона. После этого, в том же порядке, все игроки бросают на поле ещё по одному жетону и т.д.

При игре вдвоём или втроём каждый игрок за один раунд бросает по 4 жетона; при игре вчетвером – по 3 жетона (смотрите таблицу выше).

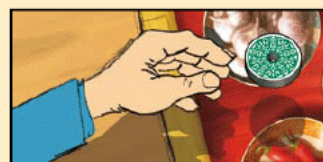
***Заметка:** Выбивание жетонов с поля – важный тактический ход для улучшения своего положения в игре.*

**Важно!**

- Во время броска Ваша рука не должна заходить за край поля.

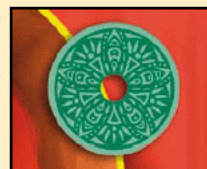


верно



неверно

- Бросок считается неточным, если центр жетона оказывается вне чаши или вне области дополнительного действия. Если край чаши или области дополнительного действия виден через дырку в центре жетона – значит жетон попал в цель. В случае возникновения сомнений, их разрешает шеф-повар.



жетон попал в чашу

- При определении точности броска то, какой стороной вверх лежит жетон, не имеет значения.

- Все жетоны, которые оказываются на краю или за краем поля, на текущий раунд выбывают из игры. Игрок не имеет права бросить вместо такого жетона другой.

**2. Оценка областей дополнительных действий**

Действия производятся в порядке, указанном ниже.

Шеф-повар переворачивает лицевой стороной вверх все жетоны, находящиеся в областях дополнительных действий. Действие может совершить **только тот игрок**, чей жетон имеет **наибольшую стоимость**, находясь в рассматриваемой области дополнительного действия.

Ничья разрешается в пользу игрока, который сидит ближе по направлению часовой стрелки от шеф-повара.

Пример:



**Красный и Оранжевый** игроки оба имеют жетоны стоимостью «40» в области «дополнительный бросок». Так как **Красный игрок** сидит ближе к **Синему шеф-повару**, он и выполняет предписанное действие.

Действия выполняются в следующем порядке:

### Области Дополнительных Действий



#### 1) «Дополнительный Бросок»

Игрок бросает на поле дополнительный жетон. Если при этом этот жетон попадает в область дополнительного действия, этот игрок **больше** дополнительных действий **не выполняет**.



#### 2) «Дополнительная Карта Специи»

Игрок вытягивает из колоды количество карт специй, равное первой цифре на его жетоне (например: жетон «50» = 5 карт). Он выбирает из этих карт **одну** и оставляет её себе, остальные он кладёт под колоду карт специй.



#### 3) «Запасная Приправа»

Игрок берёт самую верхнюю карту приправы из колоды. Эта карта становится его **личной запасной** картой приправы. Игрок держит её втайне от других игроков и отдельно от **других лежащих лицом вверх карт приправ**. Запасных карт приправ можно иметь сколько угодно.



#### 4) «Шеф-повар»

Игрок получает перцемолку и **немедленно** становится шеф-поваром.

### 3. Продажа и покупка специй

Сначала шеф-повар возвращает игрокам те жетоны, которые не попали ни в чаши, ни в области дополнительных действий.

Затем он определяет порядок, в котором будет происходить торговля специями. Он выбирает на поле одну чашу, в которой есть хотя бы один жетон, и затем объявляет о начале **продаж** и **только затем о покупке** этого вида специи. После этого он выбирает следующую чашу и т.д.

Шеф-повар делает это до тех пор, пока на поле не останется жетонов.

#### Продажа специй

- Шеф-повар переворачивает все жетоны в выбранной им чаше. Игроки, имеющие соответствующие карты специй, могут продать эти специи – **даже если в выбранной чаше нет их жетонов**.

- За каждую проданную карту специи Вы получаете из банка сумму денег, равную **суммарной стоимости** всех жетонов в чаше. Проданные карты специй помещаются в стопку сброса.

- Как только будут осуществлены все продажи, «продавцы» забирают свои жетоны из чаши. Они уже **не могут** покупать этот вид специй в текущем раунде!



### Покупка специй

- Если на поле выложена хотя бы одна карта выбранного вида специи, её можно купить.
- **Вы можете совершить покупку, только если хотя бы один Ваш жетон лежит в выбранной чаше.** (То есть, если Вы продали этот вид специи в текущем раунде, купить Вы его уже не сможете.)
- Игрок, жетоны которого имеют **наибольшую суммарную стоимость**, покупает первым. Он выплачивает стоимость жетона в банк и забирает **одну** соответствующую карту специи с игрового поля. После этого он забирает из чаши свой наиболее ценный (или единственный) жетон.
- Если на поле выложено несколько карт соответствующей специи, игрок с самым дорогим жетоном в чаше совершает следующую покупку. (Это может быть тот же самый игрок.) После этого покупатель выплачивает его стоимость в банк и забирает из чаши свой самый ценный жетон. Это продолжается до тех пор, пока либо на поле не останется карт специй, либо закончатся жетоны в чашах, либо ни один игрок больше не захочет ничего покупать.
- Если жетоны нескольких игроков имеют одинаковую стоимость, ничья разрешается в пользу игрока, сидящего ближе всего к шеф-повару по ходу часовой стрелки.
- Даже если Вы не хотите (или не можете) совершить покупку, Вы забираете свои жетоны из чаши.
- Непроданные карты специй остаются на поле.



### 5. Составление приправ

Начиная с шеф-повара, каждый игрок может составить **одну** из **лежащих лицом вверх карт приправ**. Если Вы можете это сделать, положите необходимые три карты специй лицом вверх в стопку сброса и поместите соответствующую карту приправы **лицом вверх** перед собой.



*На каждой карте приправы изображены 3 вида специй, необходимых для её составления. В этом примере это: кардамон, чили и тмин.*

**Важно:** Выложенные карты приправ не пополняются **до начала следующего раунда**. То есть, может так случиться, что во время текущего раунда кому-то может не достаться необходимой ему приправы (или вообще ни одной приправы).

**Запасные приправы** можно составлять вне очереди; то есть, даже в дополнение к **одной** из выложенных лицом вверх приправ. Составленные запасные приправы тоже кладутся перед игроком **лицом вверх**.

## Начало Нового Раунда

- Текущий владелец **перцемолки передаёт её соседу слева**, который сразу же становится следующим шеф-поваром.
- Выложенные на столе **карты приправ** пополняются до необходимого количества (смотрите таблицу в начале правил).
- После этого на поле выкладываются (или докладываются) новые **карты специй**. Число этих карт зависит от количества участвующих в игре игроков (смотрите таблицу в начале правил). Если колода карт специй закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.

## Конец Игры и Победа

Когда один из игроков составляет свою третью приправу, игра немедленно заканчивается, а этот игрок становится победителем.



*карри имбирь кардамон чили чеснок мята тмин шафран корица*