

ВИДЕОПРАВИЛА





# БЕЗУМНАЯ КУХНЯ


ПРАВИЛА



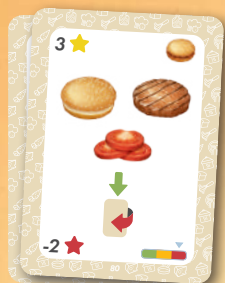
# БЕЗУМНАЯ КУХНЯ

 Возраст: 10+

 Количество игроков: 2-8

 Длительность: 25 мин.

## СОСТАВ ИГРЫ



57 карт заказов



43 карты ингредиентов



28 карт инструментов



11 карт разовых улучшений



2 карты тарелок



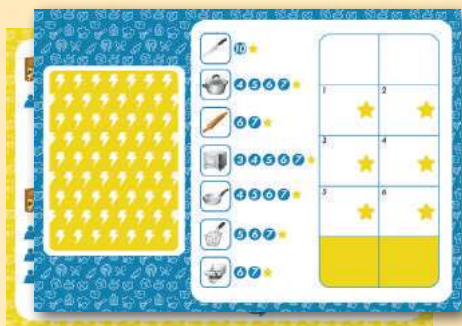
Ящики для ингредиентов



Песочные часы



Жетон заказа



Планшет



Маркер для планшета

## ОБ ИГРЕ

Команды игроков по очереди берут на себя роли поваров и посетителей ресторана «Безумная кухня». Команда посетителей делает заказы, команда поваров старается выполнить как можно больше заказов за отведённое время.




Выполненные заказы приносят победные очки – ★. Победит команда, которая наберёт больше ★.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разделитесь на две команды поровну. Сядьте напротив друг друга, запишите названия команд на планшете. Если вас нечётное количество, меньшая команда получит 15 ★ компенсации (см. «Неравные команды» в конце правил).
- 2 Выберите, какая из команд начнёт игру в роли поваров, вторая команда станет посетителями. В процессе игры команды будут меняться ролями.

Выберите сложность игры и подготовьте колоды инструментов и заказов.



У игры есть три уровня сложности:

лёгкий (  ), средний (  ), сложный (  ).

Чем легче уровень, тем проще блюда, которые нужно готовить поварам, и тем меньше инструментов им понадобится.

В первой игре рекомендуем играть на лёгком уровне.

Возьмите для игры карты инструментов и заказов со значками выбранного и более простых уровней, остальные уберите в коробку игры.

Например, чтобы сыграть на среднем уровне, нужно взять все карты со значком  и все карты со значком .



3 Разложите игровые компоненты, как показано на рисунке.

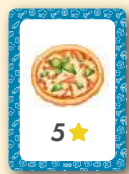
Пример игровой раскладки



Перед первой игрой наклейте на одну из сторон часов наклейку «». Как собрать ящики для ингредиентов, смотрите в конце правил.

Карты заказов кладите стороной с **ГОТОВЫМ** заказом вверх в стопку заказов.

Сторона с ингредиентами      Сторона с готовым заказом



Карты ингредиентов кладите стороной **НЕГОТОВОГО** ингредиента вверх в стопку ингредиентов.

Сторона неготового ингредиента      Сторона готового ингредиента



Булочку для бургера не нужно готовить, поэтому на обеих сторонах её карты готовый ингредиент.

Разделите карты инструментов на стопки по видам. В одной стопке должны быть карты инструмента одного вида.

## ХОД ИГРЫ

В игре шесть раундов. В каждом раунде повара выполняют заказы посетителей, потом команды меняются ролями. После шестого раунда игра закончится.

## ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

### ПОСЕТИТЕЛИ

- Перемешайте карты заказов и раздайте каждому посетителю по три карты. Положите оставшиеся карты в стопку на стороне посетителей.
- Посетитель, который недавно был в ресторане, будет делать первый заказ. Он берёт жетон заказа.
- Перемешайте карты ингредиентов, разделите на три примерно равные стопки и выложите в три центральных ящика неготовыми ингредиентами вверх.

### ПОВАРА

- После того, как посетители положили ингредиенты в ящики, можете просмотреть содержимое получившихся стопок, не меняя их расположение и порядок карт в них.
- Распределите стопки инструментов между собой. Для первой игры вы можете использовать предложенную схему на обороте планшета. Там указаны инструменты для каждого повара. – повар, который ищет ингредиенты в ящиках, – шеф-повар, который руководит остальными.  
*То, как вы распределите инструменты, – не жёсткое условие, а рекомендация. В процессе игры вы можете меняться инструментами, вместе искать ингредиенты в ящиках и т.п. Правильное распределение инструментов между игроками важно для победы.*

## ХОД РАУНДА

Каждый раунд начинается с заказа и продолжается, пока песочные часы не покажут, что время закончилось.

## ЗАКАЗ

Посетитель с жетоном заказа выдаёт поварам первый заказ и запускает отсчёт времени:

- 1 Выбирает одну из карт заказов на руке и кладёт её перед командой поваров неготовой стороной вверх.
- 2 (только при первом заказе в раунде) Переворачивает песочные часы стороной «» вверх, чтобы начать отсчёт времени.
- 3 Передаёт жетон заказа следующему посетителю по часовой стрелке.
- 4 Добирает в руку карту из колоды заказов (у посетителя в руке всегда должно быть 3 карты).

Получив заказ, команда поваров приступает к его приготовлению (см. «Выполнение заказов»).

**В любой момент до окончания времени повара могут потребовать ещё один заказ.** Они могут готовить любое количество заказов одновременно, чтобы экономить время. Посетители обязаны выдавать новые заказы по требованию.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАКАЗОВ

**В любой момент, кроме проверки заказа, в руках у повара может находиться только одна карта.**

Чтобы выполнить заказ, нужно:

- 1 Найти и приготовить ингредиенты;
- 2 Приготовить сам заказ;
- 3 Отдать заказ на проверку посетителю.

### Ищем ингредиенты

Искать ингредиенты в ящиках могут любые повара. Необходимые для приготовления ингредиенты указаны на карте заказа.

Если сверху одной из стопок лежит нужный для заказа ингредиент, возьмите его и положите перед поварами.

Если сверху нет нужного ингредиента, перекладывайте ингредиенты в другие ящики, пока не найдёте нужный.

### Готовим ингредиенты

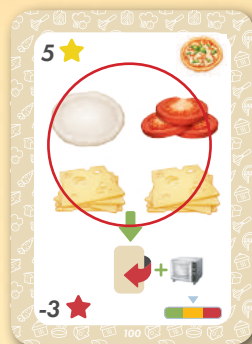
Большинство ингредиентов нужно приготовить.

На карте ингредиента указан инструмент, которым это делают.

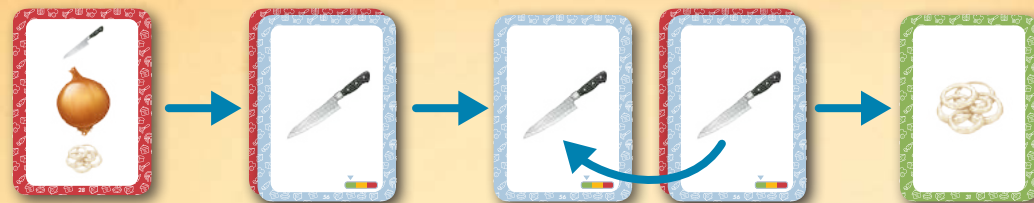
Подложите карту ингредиента под стопку инструмента «неготовой» стороной вверх.

Переворачивайте одну за другой карты из стопки инструмента, а затем и саму карту ингредиента на «готовую» сторону.

Когда карта ингредиента перевернута «готовой» стороной вверх, положите её рядом с картой нужного заказа.



### Пример приготовления лука

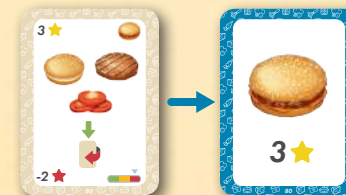
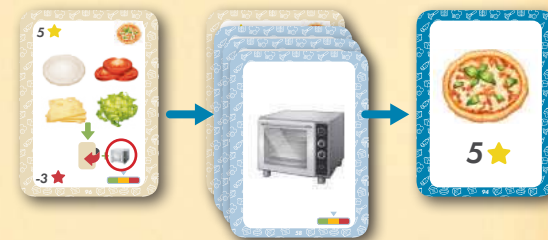


### Готовим заказ

Когда вы собрали и приготовили все нужные ингредиенты, готовьте сам заказ.

Если заказ нужно ещё приготовить, на карте указан кухонный инструмент. Готовьте заказ по тем же правилам, что и ингредиенты, только на этот раз под стопку инструмента подкладываете карту заказа.

Если инструмент не указан, то чтобы приготовить заказ, просто переверните его карту.



### Проверяем заказ


Когда заказ готов, повар отдаёт карту заказа вместе с картами его ингредиентов посетителю, **у которого нет жетона заказа.** Посетитель начинает проверять заказ – смотрит, что все нужные карты вместе и правильной стороной вверх.

**При проверке время раунда останавливается – положите песочные часы на бок. При этом повара могут продолжать готовить другие заказы и брать новые.**

После проверки посетитель кладёт карту заказа рядом с планшетом. Если он приготовлен **правильно, готовой** стороной вверх, если **неправильно, неготовой**.


Затем посетитель:


- переворачивает карты ингредиентов неготовой стороной вверх и кладёт их в ящики по своему усмотрению;


- если в игре участвуют карты тарелок (см. «Тарелки» в конце правил), переворачивает карту тарелки грязной стороной вверх и кладёт её на сторону поваров;
- поднимает песочные часы в исходное положение (стороной «» вверх).

**Если посетитель нечаянно положил карту ингредиента в ящик готовой стороной вверх, повара могут не готовить этот ингредиент в будущем и сразу использовать для приготовления заказа.**

## ОКОНЧАНИЕ РАУНДА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Раунд заканчивается, когда в верхней части часов закончился песок. Переверните часы стороной «» вниз, чтобы подготовить к следующему раунду.

За каждый **выполненный** заказ повара получают  на картах заказов, лежащих **готовой** стороной вверх рядом с планшетом.

За каждый **невыполненный** заказ повара получают штраф –  на картах заказов, лежащих **неготовой** стороной вверх **рядом с планшетом** и **на стороне поваров**.

Пример подсчёта очков

Карты готовой стороной вверх рядом с планшетом

Карты неготовой стороной вверх рядом с планшетом


Карты на стороне поваров



10 

-3 

**Итого команда поваров получает 10-3=7 **

Запишите итоговое количество  в соответствующей графе на планшете. Если так получилось, что команда набрала больше штрафов, чем очков, запишите на планшете 0 очков.

Пример заполнения очков на планшете

	Команда «Пицца»	Команда «Картошка фри»
1	10 	2 12 
3	5 	4 13 
5	18 	6 7 


8



## ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

После окончания раунда команды меняются ролями. Готовьтесь к следующему раунду как обычно (см. «Подготовка к раунду»).



Если у вас закончился шестой раунд, перейдите к определению победителей (см. «Определение победителей»).

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Когда 6-й раунд закончился, посчитайте, сколько  набрала каждая команда суммарно за все раунды.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество . Если обе команды набрали равное количество  – ничья.

### Неравные команды

Если играете нечётным количеством игроков, то давайте меньшей команде компенсацию. Мы рекомендуем 15 , но вы можете сами установить количество в зависимости от опытности команд. Запишите компенсацию на планшете улучшений. Эти  не учитываются при покупке улучшений (только при финальном подсчёте очков).

	Команда «Пицца»	Команда «Картошка фри»
1	10 	2 12 
3	5 	4 13 
5	18 	6 7 
	33 + 15 	32

Вы можете не записывать компенсацию, если команда в меньшинстве является более опытной в игре. Так вы сравняете шансы команд на победу.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Эти правила пригодятся вам, если вы уже освоили основы игры.

### Тарелки

Добавьте в игру карты тарелок.

Сторона чистой тарелки



Сторона грязной тарелки

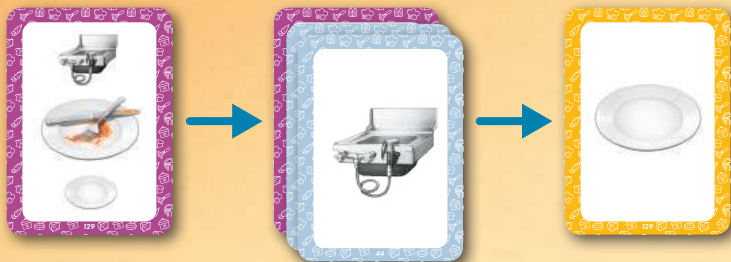


9

Когда готовитесь к раунду, выложите карты тарелок чистой стороной вверх на сторону поваров.

Все заказы передавайте вместе с картой тарелки чистой стороной вверх. Посетители возвращают поварам карты тарелок грязной стороной вверх (см. «Проверяем заказ»).

Мыть тарелки нужно с использованием инструмента «мойка», аналогично приготовлению ингредиентов.



Если повара отдали заказ на тарелке разового улучшения (см. «Улучшения»), то после проверки такую тарелку нужно вернуть в стопку одноразовых улучшений.

### Улучшения

Когда заканчиваются второй и четвёртый раунды, команды могут улучшить свои инструменты.

Правила улучшений:

- Первой улучшает команда, набравшая по итогу двух предыдущих раундов меньше ★.
- Улучшения делаются на количество ★, набранных **командой-противником** в их предыдущем раунде.

*Например, если по итогу двух предыдущих раундов команда «Пицца» набрала 6 ★, а команда «Картошка фри» 8 ★, команда «Пицца» первой может сделать улучшений на 8 ★, а затем команда «Картошка фри» на 6 ★ максимум.*

- ★ на улучшения не тратятся – количество ★ только ограничивает количество доступных улучшений.
- Можно ускорять один и тот же инструмент несколько раз и брать несколько одинаковых карт разового действия.

Улучшения бывают 2 типов:


- Карты разовых улучшений.

В начале игры положите эти карты стопкой в зону одноразовых улучшений на планшете.



Стоимость улучшения указана на самих картах. После того как взяли такие улучшения, положите эти карты на стороне своей команды.

Сбросьте одну такую карту, чтобы мгновенно (не переворачивая карты инструмента) приготовить ингредиент или заказ, для которого приготовлены ингредиенты. Сброшенные карты кладите обратно в стопку на планшете.

- Ускорение инструментов.  3 4 5 6 7 ★

Стоимость улучшения – наименьшее незачёркнутое число рядом с изображением инструмента. Для улучшения зачеркните это число маркером. Используйте разные зачёркивания, чтобы запомнить, какая команда ускоряла инструмент.

На этапе распределения стопок инструментов (см. «Подготовка к раунду») убирайте из стопки столько карт, сколько раз ваша команда улучшила этот инструмент.

*Например, по итогу первых двух раундов духовка была улучшена так:*



*Команда «Пицца» ставила «V», а команда «Картошка фри» «X».*

*В следующем раунде команда «Пицца», играя за поваров, будет использовать четыре карты в стопке духовки (шесть карт минус две), а команда «Картошка фри» пять карт (шесть карт минус одна).*

Автор игры: Дамир Хуснатдинов.

Иллюстратор: Вера Рейнгард.

Вёрстка и дизайн: Мария Немова.

Редактура: Артем Чистяков, Константин Пономарёв.

Производство: Анна Чистякова.

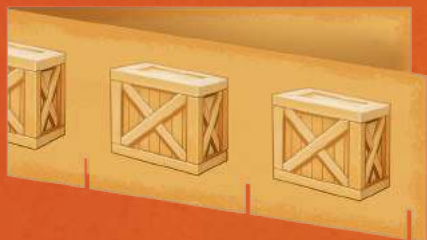
Miravey Games и автор выражают благодарность всем, кто помогал на разных стадиях подготовки игры, и лично: Александру Савенкову, Андрею Григорьеву, Андрею Суворову, Антону Немирову, Власию Ефимову, Дмитрию Бегунову, Евгению Сенкевичу, Екатерине Горн, Игорю Склюеву, Илье Мурсееву, Максиму Никишину, Олегу Раповскому, Петру Тюленеву, Сергею Бабешко, Сергею Притуле, Софье Артеменко.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картон». Все права защищены © 2020

# КАК СОБРАТЬ ЯЩИКИ ДЛЯ ИНГРЕДИЕНТОВ

Элементы конструкции:

1 большой элемент – дно



1 узкий элемент – гребёнка



6 элементов – боковина



1 Вставьте каждый боковой элемент в углубления на большом элементе.

Пример 1

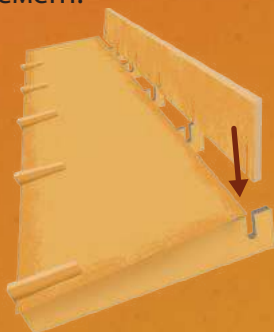


Пример 2



*Конструкция специально расположена под углом для комфортной игры. Поэтому между боковым и большим элементом есть пустой промежуток.*

2 Переверните конструкцию. В оставшиеся углубления вставьте узкий элемент.



3 Переверните на лицевую сторону. Конструкция готова!

