

**БИТВА ДЕСЕРТОВ**  
КОНКУРС КОНДИТЕРОВ



**Правила игры**

10+  
ВОЗРАСТ

45-90  
МИНУТ

1-4  
ИГРОКА

Добро пожаловать на шоу «Битва десертов»! Вы упорно трудились, чтобы попасть сюда, и теперь должны доказать шеф-повару, что справитесь с его знаменитыми рецептами. Но вы не единственный конкурсант, поэтому битва будет жаркой! Будьте умнее и действуйте более эффективно, чем ваши соперники — и, возможно, именно вы добьётесь успеха. Пусть победит лучший кондитер!

## ОБ ИГРЕ

В этой игре вам предстоит брать ингредиенты из чаш, готовить десерты по рецептам и получать за них награды. Чем больше десертов вы приготовите, тем больше победных очков (ПО) получите. В этом вам помогут различные кухонные принадлежности и золотые жетоны. Ну, а теперь — на старт... внимание... маршмэллоу!

## СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



4 жетона излишков



16 жетонов чаш



91 жетон ингредиентов  
(по 13 каждого типа и цвета)  
Глазурь (жёлтый), вишня (красный),  
шоколад (коричневый), крем (белый),  
желе (зелёный), конфеты (фиолетовый)  
и универсальные ингредиенты



1 жетон поварского колпака



24 жетона запасённых ингредиентов  
(по 4 каждого типа)



4 планшета игроков (стола)  
(4 разных цветов)



Колода рецептов I уровня  
24 карты рецептов I уровня;  
5 карт событий I уровня



Колода рецептов II уровня  
24 карты рецептов II уровня;  
5 карт событий II уровня



6 карт шефа



24 карты кухонных принадлежностей



4 полки для наград



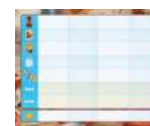
18 жетонов наград  
(по 6 каждого типа)



28 золотых жетонов  
24 жетона номиналом 1  
4 жетона номиналом 5



1 жетон первого игрока /  
конца игры



1 блокнот для подсчёта очков



4 жетона сохранения



4 маркера действий  
(4 разных цветов)

## МОДУЛИ



18 карт бонусов  
Модуль



4 жетона ладоней  
Модуль

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА



1 жетон защитного поля



2 жетона манипуляторов




14 карт Кулинатора



1 планшет Кулинатора

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле и три жетона излишков так, как показано на иллюстрации.
- 2 Отложите жетон чаши для универсальных ингредиентов .
- 3 Тщательно перемешайте 15 жетонов чаш и сложите их в стопку лицом вверх. Убедитесь, что в этой стопке не менее 2 и не более 3 жетонов каждого типа лежат лицом вверх (для этого можете изучить жетоны).
- 4 Выложите 15 жетонов чаш в решётку в области чаш. Добавьте к ним отложенный ранее жетон чаши для универсальных ингредиентов, положив его в центре вместе с 3 другими.  
*Примечание: выкладывая жетоны, не переворачивайте их.*
- 5 Разложите все ингредиенты, запасённые ингредиенты и золотые жетоны по типам. Поместите весь запас рядом с игровым полем.
- 6 Выложите жетоны ингредиентов на жетоны чаш следующим образом:
  - если в области чаш есть 2 чаши одного типа: положите по 2 жетона ингредиентов того же типа в каждую из них;
  - если в области чаш есть 3 чаши одного типа: положите по 1 жетону ингредиентов того же типа в каждую из них;
  - положите 1 жетон универсального ингредиента в чашу для универсальных ингредиентов.
- 7 Положите жетон поварского колпака рядом с полем и поместите по 1 золотому жетону в каждую его ячейку, как показано на иллюстрации.
- 8 Разделите жетоны наград на три стопки (по типам десертов). Жетоны в каждой стопке должны располагаться в порядке убывания значений — самое высокое сверху.
- 9 Перемешайте карты кухонных принадлежностей и положите их лицом вниз в соответствующую ячейку игрового поля.
- 10 Перемешайте карты рецептов I уровня (коричневые) и выложите 4 верхние карты лицом вверх в нижний ряд игрового поля, начиная с крайней правой ячейки. Затем повторите то же самое с картами II уровня и выложите их в верхний ряд.  
*Примечание: если при заполнении рядов рецептов вы выложили карту события, отложите её в сторону. После заполнения рядов картами замешайте все отложенные карты событий обратно в соответствующие стопки.*
- 11 Тот, кто последним готовил десерт, получает жетон первого игрока и начинает игру.

# ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ



## УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ЖЕТОН ИЗЛИШКОВ

### Подготовка к игре

Положите универсальный жетон излишков на место самого дальнего от игрового поля жетона излишков.



### Ход игры

Когда вы собираете излишки с универсального жетона, получите 1 универсальный ингредиент, если его символ не накрыт ингредиентом (см. стр. 5).



## ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Каждый игрок получает следующее:

- 1 Планшет игрока.** Положите его перед собой — это ваш стол.
- 2 Жетон сохранения.** Положите его рядом с планшетом.
- 3 Карта шефа.** Каждый игрок получает случайную карту шефа. Положите её рядом с планшетом любой стороной вверх (см. стр. 6).
- 4 Ингредиент, указанный на карте шефа.** Положите его в любую ячейку для ингредиентов на планшете (см. ниже).
- 5 Универсальный ингредиент.** Также положите его в любую ячейку ингредиентов на планшете (см. стр. 6).
- 6 Полка для наград.** Положите её справа от планшета.
- 7 Маркер действия.** Поместите его в среднюю ячейку действий (как показано на иллюстрации).
- 8 Карта кухонных принадлежностей.** Каждый игрок получает случайную карту принадлежностей. Положите её слева от планшета лицом вниз.

## ПЛАНШЕТ ИГРОКА (СТОЛ)

- 1 Ячейки ингредиентов.** У каждой группы ячеек на планшете есть своя особенность.
  - В этой зоне можно разместить до 4 **одинаковых** ингредиентов.
  - В этой зоне можно разместить до 4 **разных** ингредиентов.
  - В этой зоне можно разместить 2 группы из 2 **одинаковых** ингредиентов (при этом сами группы должны отличаться друг от друга по типу).

Получая ингредиент, вы сразу должны положить его в ячейку, соблюдая её правила.

**Лежащие в ячейках ингредиенты нельзя перераспределять.**

Если вы не можете положить ингредиент в ячейку, вы его не получаете.

*Важно: если вы не можете получить ингредиент, не сбрасывайте его, а оставьте в чаше.*



- 2 Ячейки для золотых жетонов.** У вас может быть до 9 золотых жетонов номиналом 1. Жетон номиналом 5 замещает 5 жетонов номиналом 1. Вы можете разменять жетоны в любой момент.  
*Важно: если у вас уже есть 9 золотых жетонов, а вы должны получить ещё, то вы их не получаете.*
- 3 Ячейки действий.** В свой ход вам нужно будет выбрать ячейку действий для выполнения (см. стр. 5).
- 4 Порядок хода:**
  - Сохраните рецепт или приготовьте по сохранённому рецепту.
  - Продвиньте все рецепты на следующий этап приготовления.
  - Получите награды.
- 5 Ячейки запасённых ингредиентов.** У вас может быть до 6 разных запасённых ингредиентов (см. стр. 6).
- 6 Ячейки планшета.** Когда вы впервые кладёте карту рецепта в одну из таких ячеек, вы сразу же получаете бонус этой ячейки ⚡ (указан сверху).  
*Важно: вы не получаете бонусы ячеек, когда продвигаете рецепты.*

Партия делится на раунды и длится до тех пор, пока кто-либо из игроков не активирует конец игры (см. стр. 8). В каждом раунде игроки делают по одному ходу (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

## ВАШ ХОД

В свой ход выполните следующие шаги в указанном порядке:

- 1 Выберите ячейку действий** и выполните одно или два действия (см. стр. 5).
- 2 Сохраните рецепт или приготовьте десерт по сохранённому рецепту** (см. стр. 6). Это действие можно пропустить.
- 3 Продвиньте все карты,** лежащие под вашим планшетом, на одну ячейку вправо (см. стр. 7).
- 4 Получите награды** (см. стр. 7). Это действие можно пропустить.
- 5 Завершите ход:** обновите карты в ряду рецептов, если это необходимо, разыграйте карты событий, если они есть, и возьмите в руку новые карты принадлежностей (см. стр. 7).



# 1. ВЫБЕРИТЕ ЯЧЕЙКУ ДЕЙСТВИЙ

Передвиньте свой маркер действия в свободную ячейку действий и выполните одно из действий в этой ячейке. После этого вы можете сбросить золотой жетон, чтобы выполнить второе действие этой ячейки.

- Вы обязаны передвинуть маркер действия, то есть вы не можете выполнять действия в одной ячейке два раунда подряд.
- Если первое действие в ячейке принесло вам золотой жетон, вы можете потратить его, чтобы выполнить второе действие.

## ДЕЙСТВИЯ



### Взять ингредиенты

Возьмите до 4 ингредиентов из одной чаши и добавьте их в доступную ячейку ингредиентов на вашем планшете (см. стр. 4).



### Взять карту кухонных принадлежностей

Возьмите 1 карту принадлежности и положите её слева от планшета лицом вниз (см. раздел «Кухонные принадлежности» ниже).



### Продвинуть рецепты

Продвиньте все карты рецептов под вашим планшетом на одну ячейку вправо.

*Примечание: когда вы продвигаете рецепт, находящийся в ячейке «0», вы завершаете приготовление этого десерта (см. стр. 7).*



### Собрать излишки

Выберите жетон излишков и выполните следующие действия:

- 1 Получите 1 золотой жетон, если его символ не накрыт ингредиентом.
- 2 Возьмите до 3 ингредиентов с жетона излишков и добавьте их в доступную ячейку ингредиентов на вашем планшете (см. стр. 4).



- На жетоне излишков может быть не более 3 ингредиентов (по одному в каждой ячейке).
- Вы можете выбрать это действие, чтобы получить золотой жетон с жетона излишков, на котором нет ни одного ингредиента (и выполнить только шаг 1).



### Приготовить десерт

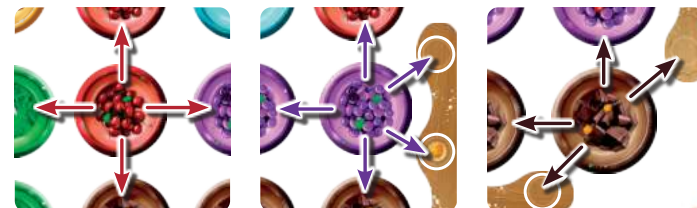
Начните готовить десерт по 1 или 2 рецептам из любого ряда (см. стр. 6).

## ДОБАВЛЕНИЕ ИНГРЕДИЕНТОВ

Когда вы забираете последний ингредиент из чаши в результате того или иного действия, вы должны сразу добавить ингредиенты на поле. Это происходит следующим образом: добавьте по одному ингредиенту того же типа, что и эта чаша, в соседние с ней чаши по вертикали и горизонтали (помните, что в чаше не может быть больше 4 ингредиентов). Также добавьте по одному ингредиенту в каждую соседнюю ячейку жетона излишков по диагонали (помните, что в ячейке излишков может быть только 1 ингредиент).

Пропускайте заполненные до максимума чаши и ячейки. Завершив добавление ингредиентов, переверните жетон пустой чаши.

- Добавляйте ингредиенты в чаши и ячейки для излишков, начиная с «севера» (направление, в котором находится планшет с рецептами) и далее по часовой стрелке.
- На самом жетоне чаши помимо основного изображения есть небольшое указание на то, какой ингредиент окажется на её обороте.



Примеры добавления ингредиентов

### Максимальное количество ингредиентов

В чаше не может быть более 4 ингредиентов. В ячейке излишков может быть только 1 ингредиент. При добавлении ингредиентов пропускайте заполненные чаши и ячейки.

## КАРТЫ КУХОННЫХ ПРИНАДЛЕЖНОСТЕЙ



В свой ход вы можете разыграть любое количество имеющихся у вас карт кухонных принадлежностей. Чтобы разыграть карту принадлежности, примените один из эффектов на ней и сбросьте её (карты в сбросе должны лежать лицом вверх).

*Примечание: если карты принадлежности закончились, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.*

### Получение карт принадлежности

Получая карту принадлежности, вы не берёте её в руку, а кладёте слева от своего планшета лицом вниз. В конце своего хода вы берёте в руку все лежащие лицом вниз карты принадлежности.

*Примечание: вы можете в любой момент изучить свои перевернутые карты принадлежности.*

### Предел руки

Если в конце хода у вас больше 3 карт принадлежности в руке, сбросьте столько карт, чтобы у вас осталось 3 карты (без применения эффектов).



Этот символ напоминает о том, что для выполнения второго действия нужно потратить золотой жетон.



### Замена ингредиентов

Если в запасе закончились жетоны ингредиентов того или иного типа, выложите вместо них ингредиенты другого типа — следующего по часовой стрелке на изображённой на поле диаграмме.

**Пример:** если вам нужно добавить вишню, а в запасе закончились жетоны этого ингредиента, добавьте желе. Если нет желе — добавьте конфету (и т. д.).

## ПРИГОТОВИТЬ ДЕСЕРТ



Чтобы начать готовить десерт по рецепту из любого ряда рецептов, выполните следующие шаги:

- 1 Сбросьте ингредиенты, указанные на карте рецепта в любом из двух рядов, со своего планшета в запас.
- 2 Возьмите эту карту и положите её в любую свободную ячейку под своим планшетом. Если вы взяли крайнюю правую карту в любом ряду, получите золотой жетон.
- 3 Получите бонус этой ячейки (см. стр. 12).
  - Вы не получаете бонусы самой карты рецепта, когда начинаете по нему готовить, — только когда заканчиваете (см. стр. 7).
  - В крайней правой ячейке («0») нет бонуса, но вы можете положить в неё карту.

## УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ



Эти ингредиенты являются «джокерами»: вы можете использовать их вместо любого другого ингредиента. Получая универсальный ингредиент, вы можете положить его в любую ячейку на своём планшете.

*Примечание: если вы должны получить универсальный ингредиент, но в запасе нет таких жетонов, возьмите любой из имеющихся в запасе ингредиентов.*

## «СЕРЫЕ» ИНГРЕДИЕНТЫ

На картах рецептов встречаются «серые» ингредиенты (см. справа). Чтобы начать готовить по такому рецепту, нужно потратить указанное количество ингредиентов **одного** любого типа (об этом напоминает символ равенства). К тому же этот тип должен **отличаться** от всех других типов ингредиентов, указанных на карте (об этом напоминает символ ≠).  
НЕравенства).

**Пример:** чтобы начать готовить по этому рецепту, нужно потратить 1 глазурь, 1 крем и 3 одинаковых ингредиента любого типа, кроме глазури и крема.



## ЗАПАСТИ ИНГРЕДИЕНТЫ



Применяя этот эффект, вы можете сбросить 1 любой ингредиент со своего планшета, чтобы взять такой же запасённый ингредиент и положить его в соответствующую ячейку на своём планшете. Ингредиент, который вы сбросили, должен быть того же типа, что и запасённый ингредиент, но вы также можете использовать вместо него универсальный ингредиент.

- Запасённые ингредиенты являются постоянными и не сбрасываются при использовании.
- У вас может быть только 1 запасённый ингредиент каждого типа.
- Начиная готовить десерт, вы можете использовать запасённый ингредиент, чтобы заменить 1 обычный ингредиент того же типа.
- Для одного рецепта можно использовать любое количество разных запасённых ингредиентов.
- 1 запасённый ингредиент можно использовать для любого количества рецептов (и в разные ходы, и в тот же самый ход).
- В конце игры каждый запасённый ингредиент приносит 1 ПО.



Взяв карту рецепта из ячейки с таким символом (чтобы приготовить по нему или сохранить его), сразу получите золотой жетон.

**Пример:** чтобы начать готовить по этому рецепту, вам нужно сбросить 1 глазурь и 2 шоколада. Остальные ингредиенты у вас есть в запасённом виде, и сбрасывать их не нужно.



## 2. СОХРАНЁННЫЕ РЕЦЕПТЫ

Вы можете либо сохранить рецепт, либо приготовить десерт по сохранённому рецепту (нельзя сделать и то и другое в один ход).

### СОХРАНИТЬ РЕЦЕПТ



Если у вас нет сохранённого рецепта, сохраните рецепт следующим образом:

- 1 Сбросьте карту принадлежностей с руки (без применения эффекта).
- 2 Возьмите карту из любого ряда рецептов.
- 3 Положите её в любую свободную ячейку под своим планшетом.
- 4 Получите бонус этой ячейки.
- 5 Положите жетон сохранения на карту рецепта.

### ПРИГОТОВИТЬ ПО СОХРАНЁННОМУ РЕЦЕПТУ



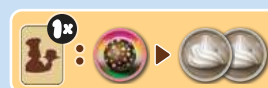
Если у вас есть сохранённый рецепт, вы можете начать по нему готовить, сбросив нужные ингредиенты. При этом жетон сохранения возвращается к вам в запас.

### КАРТЫ ШЕФОВ



Во время подготовки вы получаете карту шефа и должны выбрать, какой стороной вверх её положить. Вы не сможете поменять сторону в ходе игры. Эффект на одной стороне позволяет считать определённый тип ингредиентов любым другим.

**Пример:** эта карта шефа позволяет использовать крем вместо любого другого ингредиента.



Эффект на другой стороне позволяет считать 1 универсальный ингредиент 2 ингредиентами указанного типа.

**Пример:** эта карта шефа позволяет использовать 1 универсальный ингредиент вместо 2 жетонов крема.

- Эффект карты шефа можно использовать один раз для каждого рецепта, по которому вы начинаете готовить (включая сохранённые).
- Вы не можете использовать эти эффекты, чтобы менять местами или добавлять ингредиенты в ячейки своего планшета (они используются только в действии приготовления).
- Если вы используете универсальный ингредиент как два ингредиента, вы не можете распределить их между рецептами. Если в рецепте нужен только один ингредиент, оставшийся при этом второй теряется.
- Нельзя использовать запасённые ингредиенты для активации карты шефа.



## 3. ПРОДВИНУТЬ РЕЦЕПТЫ



Продвиньте все рецепты под вашим планшетом на одну ячейку вправо. Если рецепт находится в ячейке «0» и вы его продвигаете, он выходит за пределы планшета — и этот десерт завершён (см. ниже).

*Примечание: продвигая рецепты, вы не получаете бонусы ячеек (вы получаете бонус только тогда, когда берёте рецепт из ряда и кладёте его в ячейку).*

## ЗАВЕРШИТЬ ДЕСЕРТ



Завершив десерт по рецепту, положите его карту рядом со своим планшетом лицом вверх.

Если на этом рецепте изображён бонус (на синем знамени под количеством ПО), сразу получите этот бонус.

*Примечание: победные очки за рецепты завершённых десертов вы получаете в конце игры (см. стр. 8).*



*Если за край планшета продвинулся рецепт с жетоном сохранения на нём, тут же уберите его карту из игры. При этом вы не получаете бонус и победные очки. Верните жетон сохранения в свой запас.*

## 4. ПОЛУЧИТЬ НАГРАДЫ



За рецепты завершённых десертов можно получить награды. Каждый рецепт можно использовать для получения награды только один раз.

### НАГРАДЫ НИЖНЕГО РЯДА



Вы можете получить и положить награду в нижний ряд своей полки для наград, если на рецептах ваших завершённых десертов есть 2 одинаковых символа типа рецептов. Используя карту рецепта для получения награды, переверните её лицом вниз, чтобы это показать.

Возьмите верхний жетон награды, соответствующий типу рецепта, и положите его в любую свободную ячейку в нижнем ряду своей полки для наград. Награды в нижнем ряду должны соответствовать разным типам рецептов.

### БОНУС ПОВАРСКОГО КОЛПАКА



Положив награду в нижний ряд своей полки для наград, сразу выберите любую ячейку поварского колпака и получите изображённый в ней бонус.

Если в ячейке есть золотой жетон, возьмите его себе (каждый такой жетон может забрать только первый игрок, получивший этот бонус).



## НАГРАДЫ ВЕРХНЕГО РЯДА



Вы можете получить и положить награду в верхний ряд своей полки для наград, если на рецептах ваших завершённых десертов есть 3 одинаковых символа рецептов. Используя карту рецепта для получения награды, переверните её лицом вниз. Возьмите верхний жетон награды, соответствующий типу рецепта, и положите его в свободную ячейку того же типа в верхнем ряду вашей полки для наград (если такая есть). Во время итогового подсчёта каждая полученная вами награда верхнего ряда приносит 5 ПО (в дополнение к ПО на самих жетонах награда).



ТОРТ



ПИРОГ



ПИРОЖНОЕ

### Подмена рецептов



Для получения награды вы можете считать два символа типа рецептов одним любым символом (то есть два любых символа можно считать одним универсальным).

Примеры:



## 5. КОНЕЦ ХОДА

### ПОПОЛНЕНИЕ РЕЦЕПТОВ И РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЙ



В конце хода выполните следующие шаги:

- 1 Пополните ряды карт рецептов, если это необходимо: сдвиньте оставшиеся в ряду карты вправо вместо взятых и выложите новые карты из соответствующей колоды лицом вверх в освободившиеся ячейки.

*Примечание: если в одной колоде рецептов закончились карты, берите их из другой колоды.*

### КАРТЫ СОБЫТИЙ

Если при заполнении ряда рецептов вы выложили карту события, сразу разыграйте его. Затем уберите эту карту из игры и продолжайте выкладывать карты в оставшиеся пустые ячейки (см. описание событий на стр. 12).

- 2 Возьмите в руку карты принадлежности, лежащие рядом с вашим столом лицом вниз (см. стр. 5).

*Примечание: если после этого у вас в руке оказалось больше 3 карт принадлежности, сбросьте все лишние (без применения эффектов).*



После выполнения всех шагов своего хода вы можете сбросить любое количество ненужных вам ингредиентов со своего планшета в запас.

## КОНЕЦ ИГРЫ



Как только один из игроков ставит на свою полку третью награду, переверните жетон первого игрока на сторону с секундомером. Закончив этот раунд, сыграйте ещё один — и переходите к итоговому подсчёту.

## ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

Вы получаете:



ПО на картах рецептов, по которым вы начали готовить или завершили десерты.

*Примечание: это означает, что вы получаете ПО за все карты рецептов, лежащие и рядом, и снизу вашего планшета, включая карты, лежащие лицом вниз). Сохранённые рецепты не приносят ПО.*



ПО на жетонах наград, а также по 5 ПО за каждую награду в верхнем ряду вашей полки для наград.



1 ПО за каждый запасённый ингредиент.



Также подсчитайте количество оставшихся ингредиентов, золотых жетонов и карт принадлежности. Разделите эту сумму на 3 (округляя вниз) — это ваши последние ПО.



**Игрок, набравший больше всех победных очков, побеждает и становится лучшим кондитером!**

В случае ничьей побеждает претендент, завершивший больше десертов по рецептам II уровня. Если ничья сохраняется, сравните количество завершённых десертов I уровня. Если всё ещё ничья, сравните количество рецептов, по которым вы только начали готовить.

## МОДУЛЬ «ЖЕТОНЫ ЛАДОНЕЙ»



### ПОДГОТОВКА

Положите жетоны ладоней всех игроков в пустое пространство между четырьмя центральными чашами. Лишние жетоны ладоней уберите в коробку.

### ПРИМЕНЕНИЕ В ИГРЕ

Каждый раз, выполняя действие «Взять ингредиенты» или «Собрать излишки», сначала вы должны передвинуть жетон ладони своего цвета на одну или две ячейки в одну сторону по горизонтали или вертикали. После этого вы можете брать ингредиенты только из чаши, соседней с вашим жетоном ладони. Чтобы взять излишки, вы должны поместить свой жетон ладони рядом с чашей, которая, в свою очередь, находится рядом с нужным вам жетоном излишков.

- Жетоны ладоней разных игроков могут перемещаться друг через друга и находиться в одной ячейке.
- Угловая ячейка позволяет взять излишки с любого из двух жетонов, но не с обоих жетонов сразу.
- Вы не можете взять излишки, если ваш жетон ладони находится в ячейке в центре области чаш.



**Пример:** если ваш жетон ладони находится в этой ячейке, вы можете взять ингредиенты из одной из четырёх соседних чаш либо взять излишки с одного из двух соседних жетонов излишков.

## МОДУЛЬ «СТОЛ БОНУСОВ»

### ПОДГОТОВКА

- 1 Перемешайте карты бонусов и положите колоду стороной с ингредиентами вверх.
- 2 Возьмите одну карту и положите её справа от колоды стороной с ингредиентами вверх.
- 3 Возьмите ещё одну карту и положите её справа от первой карты стороной с бонусом вверх.

### ПРИМЕНЕНИЕ В ИГРЕ

Если в конце вашего хода у вас на планшете есть все четыре ингредиента, изображённые на левой и центральной карте этого ряда, получите бонус, изображённый на правой карте. Затем переверните центральную карту и положите её поверх правой карты стороной с бонусом вверх. Наконец, переместите карту с верха колоды в освободившийся центр ряда стороной с ингредиентами вверх.



Для получения бонуса необходимо соблюдать следующие требования:

- У вас должны быть именно жетоны ингредиентов (запасённые ингредиенты не учитываются).
- Не сбрасывайте эти ингредиенты — они просто должны быть на вашем планшете.
- Универсальные ингредиенты не учитываются.
- Эффекты карт шефов использовать нельзя.
- Можно получить только один бонус в ход.
- Когда карты бонусов закончатся, перемешайте использованные карты, накопившиеся в правой части ряда, и положите получившуюся колоду слева.



# ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Встречайте Кулинера — новейшую разработку в области бытовой техники. Кулинер станет вашим соперником в одиночной игре. У него есть свой планшет для ингредиентов, 2 манипулятора для захвата ингредиентов и 14 карт, которые определяют, как будут двигаться эти манипуляторы слева и справа от области чаш. Когда манипулятор активируется, Кулинер забирает все ингредиенты из самой заполненной чаши в ряду, на который указывает манипулятор. После этого применяется указанный на карте эффект, который помогает Кулинеру и мешает вам. После получения ингредиентов и применения эффектов Кулинер пытается завершить рецепт и получить награду. Когда Кулинер или вы получаете третью награду ЛИБО когда заканчиваются карты Кулинатора, наступает конец игры.

На старт... Внимание... Маршмеллоу!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к партии на двоих со следующими изменениями:

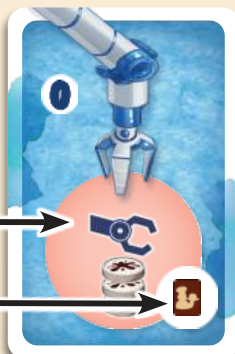
- 1 Положите на стол планшет Кулинатора и его полку для наград.  
*Примечание: полку для наград Кулинатора можно найти на оборотной стороне одной из полок игроков.*
- 2 Перед тем как перемешивать карты рецептов, достаньте из обеих колод по одной случайной карте событий и не глядя положите их рядом с колодой Кулинатора лицом вниз (карта I уровня должна быть поверх карты II уровня).
- 3 Сложите 14 карт Кулинатора в колоду и перемешайте её. Затем положите колоду лицом вниз рядом с планшетом Кулинатора.
- 4 Положите жетон первого игрока и жетон защитного поля рядом с планшетом Кулинатора. Он всегда ходит первым.
- 5 Положите белый манипулятор слева от области чаш. Он должен указывать вправо — на чашу с универсальным ингредиентом.
- 6 Положите синий манипулятор справа от области чаш. Он должен указывать влево — на чашу с универсальным ингредиентом.



## ПОРЯДОК ХОДА КУЛИНАТОРА

- 1 Раскройте верхнюю карту из колоды Кулинатора.
- 2 Передвиньте или активируйте манипулятор.
- 3 Возьмите ингредиенты.
- 4 Примените основной эффект на карте Кулинатора.
- 5 Проверьте лимиты по количеству ингредиентов.
- 6 Примените дополнительный эффект на карте Кулинатора.
- 7 Получите награду.

Основной эффект  
Дополнительный эффект



## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

### Су-шеф

Не применяйте основные и дополнительные эффекты, которые изображены на картах Кулинатора на розовом фоне (т. е. вы применяете только эффекты на белом фоне).

### Шеф-повар

Вы применяете все эффекты на картах Кулинатора (на белом и розовом фоне).

*Примечание: чтобы дополнительно повысить сложность, к одиночной игре можно добавить модули (стр. 11).*

# ХОД КУЛИНАТОРА

1 Положите верхнюю карту из колоды Кулинера лицом вверх в колоду сброса. Эта карта определяет, что Кулинер делает в свой ход.

2 Передвиньте изображённый на карте манипулятор на столько рядов, сколько указано на карте, в направлении, которое обозначено стрелкой на самом жетоне манипулятора. Если манипулятор находится в нижнем ряду, при передвижении вниз он попадает в самый верхний ряд, и наоборот (т. е. движение манипуляторов закольцовано). Изображённый на карте манипулятор считается активным до тех пор, пока не раскрыта новая карта Кулинера.



*Примечание: если на карте Кулинера указано «0» передвижений, манипулятор не движется, а активизируется и забирает ингредиенты из того ряда, где находится (в колоде Кулинера 2 такие карты).*

3 Кулинер выбирает самую заполненную чашу из ряда, на которую указывает активный манипулятор. Если таких чаш несколько, Кулинер выбирает ту чашу, которая ближе к манипулятору. Кулинер получает все ингредиенты из этой чаши, кладёт их на свой планшет и затем добавляет ингредиенты на поле по обычным правилам (см. стр. 5).

4 Примените основной эффект, изображённый на карте Кулинера (см. стр. 11). Если это невозможно, Кулинер получает 1 золотой жетон из запаса (см. раздел «Несработавшие эффекты»).

5 Если в этот момент у Кулинера оказалось больше 3 ингредиентов одного типа, он обменивает лишние на такое же количество универсальных ингредиентов из запаса. На планшете Кулинера может быть любое количество универсальных ингредиентов.

6 Примените дополнительный эффект, изображённый на карте Кулинера (справа внизу). Как правило, это попытка приготовить десерт из ряда рецептов.

- Если на карте Кулинера указан рецепт I или II уровня, Кулинер пытается приготовить десерт по рецепту указанного уровня. Если для этого ему не хватает ингредиентов, он пытается приготовить десерт по рецепту другого уровня.
- Если Кулинер не может приготовить десерт ни по одному из рецептов любого уровня, он получает 1 золотой жетон (см. раздел «Несработавшие эффекты»).
- Если Кулинер может приготовить несколько рецептов, он выбирает карту с наибольшим количеством ПО.

*Примечание: если таких карт несколько, выбор будет зависеть от положения активного манипулятора (см. раздел «Сложный выбор»).*

- Выбрав рецепт, положите его карту рядом с планшетом Кулинера — этот десерт считается завершённым.
- Если Кулинер берёт крайнюю правую карту рецепта в любом ряду, он также получает 1 золотой жетон (по обычным правилам).
- Если Кулинер готовит по рецепту I уровня, но не может получить указанный на карте бонус, вместо этого он получает 1 золотой жетон (см. раздел «Несработавшие эффекты»).

- Когда Кулинер готовит десерт по рецепту, сначала он использует запасённые ингредиенты, а только потом обычные. Он использует универсальные ингредиенты только тогда, когда не хватает обычных.
- Если в рецепте есть «серые» ингредиенты, и у Кулинера есть несколько подходящих типов ингредиентов, выбор будет зависеть от положения активного манипулятора (см. раздел «Сложный выбор», стр. 11).
- Все ингредиенты, которые тратит Кулинер, отправляются в общий запас.

7 Посчитайте символы рецептов на картах завершённых десертов рядом с планшетом Кулинера. Если это возможно, получите одну награду. В ином случае пропустите этот этап.

- На картах завершённых десертов Кулинера должно быть 3 символа одного типа, чтобы он мог получить награду соответствующего типа для верхнего ряда полки.
- Если Кулинер не может получить награду верхнего ряда, он пытается получить награду нижнего ряда, собрав на картах завершённых десертов 2 символа одного типа.

*Примечание: Кулинер не получает бонусы поварского колпака, но получает дополнительно по 3 ПО за каждую награду нижнего ряда.*

- Если у Кулинера не хватает одинаковых символов для получения какой-либо награды, он пытается «обменять» символы других типов на символы нужного типа по курсу 2 к 1 (см. раздел «Подмена рецептов» на стр. 7).
- Если Кулинер может получить несколько наград, он выбирает ту, которая даёт больше ПО. В случае ничьей по количеству очков выбор будет зависеть от положения активного манипулятора (см. раздел «Сложный выбор»).



**Пример:** белый манипулятор становится активным и передвигается вниз на 1 ряд. В ряду, на который он теперь указывает, есть 2 чаши, в каждой из которых по 3 ингредиента. Кулинер выбирает чашу шоколада, поскольку она ближе к активному манипулятору. Он кладёт все 3 ингредиента на свой планшет и добавляет ингредиенты на поле по обычным правилам.



**Пример:** Кулинер готовит десерт по рецепту II уровня. В качестве «серых» ингредиентов он выбирает конфеты, поскольку активен белый манипулятор, а конфеты находятся в левой части его планшета.

## НЕСРАБОТАВШИЕ ЭФФЕКТЫ

Кулинитель получает золотой жетон каждый раз, когда не может применить основной или дополнительный эффект на своей карте, а также когда не может получить бонус от события или любой другой бонус, который получил бы обычный игрок. Например, если Кулинитель должен получить карту кухонных принадлежностей, вместо этого он получает золотой жетон (поскольку он не использует карты кухонных принадлежностей). Иными словами, **Кулинитель получает золотой жетон каждый раз, когда не может что-то сделать или получить.** У Кулинатора может быть любое количество золотых жетонов. В конце игры он получает 1 ПО за каждый свой золотой жетон.



## СЛОЖНЫЙ ВЫБОР

Каждый раз, когда Кулинитель должен выбрать один из двух равнозначных вариантов, его выбор определяет положение активного манипулятора. Если активен белый манипулятор, Кулинитель выбирает крайний левый вариант, если активен синий — крайний правый вариант.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, когда вы или Кулинитель получаете третью награду — как и в обычной партии. Завершите раунд, в котором это произошло, затем сыграйте ещё один — и переходите к итоговому подсчёту.

Исключение: также конец игры наступает, если в колоде Кулинатора закончились карты. Завершите раунд, в котором это произошло, и сразу переходите к итоговому подсчёту.

## ОСНОВНЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ КУЛИНИТОРА



Повторите перемещение манипулятора и выбор чаши с ингредиентами, как указано на этой карте. Но вместо получения ингредиентов положите на выбранную чашу жетон силового поля. Этот жетон запрещает любые действия с выбранной чашей (то есть ни вы, ни Кулинитель не можете брать ингредиенты из неё, на эту чашу не влияют события и т. п.). Если при добавлении ингредиентов на поле нужно положить ингредиент в чашу с силовым полем, положите этот ингредиент в чашу, которая и запустила действие добавления, после того, как вы её перевернули (поле будто отталкивает ингредиент обратно).



Кулинитель собирает излишки. Он выбирает жетон излишков, на котором больше ингредиентов. В случае равенства он выбирает тот, с которого также получит золотой жетон. Если и таких несколько, то он выбирает жетон, расположенный ближе к активному манипулятору в направлении по часовой стрелке.



Кулинитель сбрасывает со своего планшета крайний левый или крайний правый ингредиент, для которого у него нет запасённого ингредиента (в зависимости от положения активного манипулятора по правилам раздела «Сложный выбор»). Положите на планшет Кулинатора соответствующий запасённый ингредиент.



Выберите 1 любой ингредиент на вашем планшете и переложите его на планшет Кулинатора.



Переложите 1 универсальный ингредиент со своего планшета на планшет Кулинатора.



Кулинитель получает из запаса 2 универсальных жетона.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ КУЛИНИТОРА



Кулинитель готовит 1 десерт из ряда рецептов — предпочтительно того уровня, который указан на его карте.



Разыграйте верхнюю из двух отложенных карт событий. Затем уберите эту карту в коробку.

## ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

Посчитайте победные очки по обычным правилам (см. стр. 8).

Исключение: Кулинитель получает 1 ПО за каждый свой золотой жетон (а не складывает их с остальными ингредиентами). Также Кулинитель получает 5 ПО за каждую награду верхнего ряда (по обычным правилам) и 3 ПО за каждую награду нижнего ряда своей полки для награды.

## МОДУЛИ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Вы можете добавить следующие модули к одиночной игре на любом уровне сложности.

- **Универсальный робот:** если на 5 этапе хода Кулинатора у него больше 2 ингредиентов одного типа, он обменивает лишние на такое же количество универсальных ингредиентов из запаса.
- **Двойное золото:** в конце игры Кулинитель получает 2 ПО за каждый свой золотой жетон.
- **Тройное золото:** в конце игры Кулинитель получает 3 ПО за каждый свой золотой жетон.
- **Мастер подмены:** когда Кулинитель получает награду, все символы типов его рецептов считаются универсальными.
- **Мастер бонусов:** добавьте в одиночную игру модуль «Стол бонусов» с особым правилом — Кулинитель проверяет только 2 ингредиента на центральной карте. Если на планшете Кулинатора есть эти ингредиенты, он сразу получает бонус.

*Примечание: если Кулинитель не может получить бонус, он получает 1 золотой жетон (см. раздел «Несработавшие эффекты»).*

- **Ручная работа:** добавьте в одиночную игру модуль «Жетоны ладоней» (см. стр. 8).

*Примечание: этот модуль не влияет на действия Кулинатора.*

# ДЕЙСТВИЯ



**Приготовить десерт:**  
Начните готовить десерт по 1 или 2 рецептам из любого ряда (см. стр. 6).



**Взять ингредиенты:**  
Возьмите до 4 ингредиентов из одной чаши (см. стр. 5).



**Взять карту кухонных принадлежностей:**  
Возьмите 1 карту кухонных принадлежностей и положите её слева от своего планшета лицом вниз.



**Собрать излишки:**  
Выберите один из жетонов излишков, затем:

1 Получите 1 золотой жетон из запаса, если на нём виден символ золотого жетона (т. е. он не накрыт жетоном ингредиента).

2 Возьмите до 3 ингредиентов с жетона излишков, если это возможно (см. стр. 5).



**Продвинуть рецепты:**  
Продвиньте каждую карту рецепта под своим планшетом на одну ячейку вправо.

*Примечание: если вы продвинули рецепт, находящийся в ячейке «0», десерт тут же становится завершённым (см. стр. 7).*

# СОБЫТИЯ



Переверните чашу с универсальным ингредиентом стороной с универсальным ингредиентом вверх (если она ещё не на этой стороне). Положите 1 универсальный ингредиент в каждую чашу, соседнюю с ней по вертикали и горизонтали.

*Примечание: если в этой чаше были ингредиенты, снимите их, чтобы перевернуть жетон, а затем положите обратно.*



Каждый игрок берёт 1 карту кухонных принадлежностей (см. стр. 5).



Добавьте ингредиенты вокруг каждой угловой чаши по обычным правилам, не переворачивая сами жетоны чаш (см. стр. 5).

*Примечание: начните с левой верхней чаши и продолжайте по часовой стрелке. Не убирайте ингредиенты из угловых чаш.*



Каждый игрок получает 1 золотой жетон из запаса.



Положите в каждую пустую чашу по 2 ингредиента соответствующего типа.

*Примечание: начните с левой верхней чаши и продолжайте двигаться слева направо и сверху вниз.*



Каждый игрок продвигает все свои рецепты на одну ячейку вправо (см. стр. 7).



Каждый игрок может получить 1 запасённый ингредиент (см. стр. 6).



Каждый игрок берёт 1 универсальный ингредиент из запаса.



Положите по 1 жетону вишни, конфеты и крема в каждую пустую чашу.  
*Примечание: начните с левой верхней чаши и продолжайте двигаться слева направо и сверху вниз.*



Положите по 1 жетону шоколада, желе и глазури в каждую пустую чашу.  
*Примечание: начните с левой верхней чаши и продолжайте двигаться слева направо и сверху вниз.*

*Примечание: если для розыгрыша события важна очередность хода, начните с активного игрока и продолжайте по часовой стрелке.*

# СИМВОЛЫ



Возьмите из запаса 1 любой ингредиент (кроме универсального).



Возьмите до 2 ингредиентов из одной чаши.



Возьмите по 1 ингредиенту из двух разных чаш



Возьмите до 2 ингредиентов с любых жетонов излишков.



Сбросьте 1 универсальный ингредиент, чтобы взять 2 любых ингредиента из запаса.



Сбросьте 1 любой ингредиент, чтобы взять 2 универсальных ингредиента из запаса



Возьмите из запаса 1 универсальный ингредиент.



Возьмите из запаса 1 золотой жетон.



Получая награду, вы можете сбросить 1 золотой жетон, чтобы уменьшить требование на 1 любой символ рецепта (т.е. золотой жетон считается 1 любым символом типа рецепта).



Приготовьте десерт по рецепту из любого ряда (см. стр. 6).



Сбросьте 1 ингредиент, чтобы взять запасённый ингредиент того же типа. Положите его в соответствующую ячейку (см. стр. 6)

GAGA GAMES



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Закс, Йома, Джонни Пак  
Иллюстраторы: Йома, Джеймс Черчилль  
Графический дизайн: Йома, 221B ESTUDIO, Дэниэл Каннингэм  
Текст правил: Джонатан Бобал, Джонни Пак  
Вёрстка правил: Джонатан Бобал, 221B ESTUDIO  
Разработка игры: Джонни Пак, Ласкас Джон Шалтерс

Правила одиночного режима: Карстен Бурак, Джонатан Гилмор  
Разработка одиночного режима: Дэвид Дигби, Джонни Пак  
Корректоры: Дэвид Дигби, Брюс Флетчер, Кларк Пиз  
Тестировщики: Дэйл Кифер, Рикардо Гонсалвеш, Джон Гутри, Дэвид Хук, Сара Грейбилл, Джефф Лафлам, Джон Вуд

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Даниил Яковенко  
Корректор: ООО «Корректор»  
Редактор: Жанна Олыва

Дизайнер-верстальщик: Диана Милота  
Руководитель проекта: Елена Ткачева  
Общее руководство: Антон Сквородин