

Disney · PIXAR

РАТАТУИ



ШЕФ-ПОВАР РЕМИ

Добро пожаловать в Париж! Крысу Реми и его друзей – героев веселого мультфильма «Рататуй» студии «Pixar» – снова ждут приключения, ведь в ресторане «Гюсто» скучать некогда – гурманы хотят попробовать самые лучшие блюда, и работа на кухне кипит днем и ночью.

У Реми, который однажды случайно оказался в «Гюсто» и навсегда в нем остался, есть мечта: он хочет стать шеф-поваром одного из лучших французских ресторанов, но без вашей помощи сделать это вряд ли получится. Помогая Реми и его друзьям: брату Реми – Эмилю, начинающему повару Лингвини и Колет, вам предстоит приготовить самые разнообразные блюда французской кухни. Итак, плита уже разогрета, вода кипит – пора браться за дело!

Цель игры

Надо сделать все возможное, чтобы герои, даже, несмотря на то, что некоторые из них крысы, стали шеф-поварами в ресторане «Гюсто». А для этого необходимо собрать все необходимые для различных блюд ингредиенты и приготовить их так, чтобы именно вас признали лучшим поваром. Кажется, что просто – но попробуйте! Игрок, который приготовит больше всех блюд, становится победителем.

Игровое поле

Игровое поле представляет собой кухню ресторана «Гюсто». Именно здесь в различных шкафчиках, баночках и ящичках хранятся все необходимые для приготовления блюда ингредиенты. Игроки, переставляя свои фишки по дорожкам игрового поля, смогут собирать их, а затем уже использовать так, как считают нужным.

Также на игровом поле изображено знаменитое меню ресторана – именно блюда из этого меню по указанным рецептам игрокам и предстоит приготовить.

Подготовка к игре

Игровые карточки необходимо разложить по стопкам в зависимости от типа ингредиента, который указан на рубашке каждой карточки:

В отдельную стопку складываются карточки «Действие»:

Затем каждая стопка карточек тщательно перемешивается и кладется рядом с игровым полем взакрытую.

Рядом с игровым полем также будет находиться стопка разыгранных карточек, куда игроки будут складывать карточки, которые уже использовали или от которых были вынуждены отказаться. Карточки в этой стопке можно посмотреть в любой момент игры.

Каждый игрок выбирает себе фишку героя, за которого будет играть, (Реми, Эмиля, Лингвини или Колет), которую ставит на клетку «Старт» на игровом поле, и берет 10 пластмассовых маркеров того же цвета, что и фишка его героя.

После этого игроки по договоренности или по жребию определяют очередность хода.

Ход игры

Игрок, чья очередь пришла делать ход, бросает кубик. Затем он передвигает свою фишку героя по игровому полю на столько шагов-клеток, сколько очков выпало на кубике. Фишку можно перемещать с клетки на клетку только по направлениям, указанным стрелками (смотри рисунок). При этом фишки игроков могут проходить через клетку, на которой уже стоит фишка другого игрока, и завершать на занятой клетке свой ход.

После того как игрок закончил свой ход, он должен совершить действие, предписанное ему клеткой, на которой он остановился:



игрок должен взять верхнюю карточку из стопки карточек ингредиентов соответствующего цвета;



игрок должен взять верхнюю карточку из стопки карточек «Действие»;



игрок может посмотреть уже разыгранные карточки и взять 1 любую из них себе;



игрок может переместить свою фишку на любую клетку на игровом поле с таким же символом. (Смотри рисунок).



он должен все карточки, которые у него есть на руках, положить в стопку разыгранных.

Если на клетке, на которой закончен ход, нет никакого символа, игрок передает ход следующему – никаких дополнительных действий в этот ход он не совершает.

Карточки, которые оказываются у игрока во время игры, он должен держать так, чтобы другие игроки их не видели. У игрока не может быть больше 7 карточек одновременно, поэтому если игрок хочет взять карточку и при этом у него их уже 7, то он должен выбрать одну из своих карточек и положить ее в стопку разыгранных, только после этого он может взять себе новую карточку.

Карточки «Действие»

Во время своего хода игрок может использовать любую карточку «Действие», которая у него есть, но только одну за ход. Что именно произойдет после разыгрывания каждой карточки, подробно описано в тексте на ней. После использования карточка «Действие» возвращается в свою стопку, после чего стопка карточек тщательно перемешивается. Если

карточку действия необходимо выбросить из руки, то она также отправляется в свою стопку, а не в стопку сброса.

Приготовление блюда

Главная задача каждого игрока – приготовить как можно больше разных блюд из меню знаменитого ресторана. Это меню изображено на игровом поле – именно заглядывая в него, игроки смогут узнать какие блюда и из чего надо приготовить, т.е. сколько и каких ингредиентов надо собрать для каждого кулинарного шедевра.

Как только игрок собирает все необходимые карточки ингредиентов для какого-либо блюда, он объявляет игрокам, что он может приготовить его: игрок показывает эти карточки другим игрокам, затем возвращает их в соответствующие стопки ингредиентов (стопки перемешиваются), а возле названия блюда в меню на игровом поле ставит свой маркер. Каждое приготовленное блюдо приносит игроку победные очки. Чем сложнее блюдо, тем больше очков оно приносит. (Смотри рисунок).



Место для маркера

Необходимые ингредиенты



Количество очков



Название блюда

Блюдо, которое кто-то из игроков уже приготовил, т.е. возле него на игровом поле стоит маркер, больше никто приготовить уже не может – у кулинарного чуда должен быть один автор.

Победа

Игра продолжается, пока все блюда из меню ресторана не будут приготовлены. Как только все будет приготовлено, игроки считают, сколько очков смог заработать каждый из них: 1 блюдо приносит игроку указанное в меню количество победных очков. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. Если кто-то из игроков соберет 10 блюд, то он считается победителем без подсчета очков и игра сразу заканчивается.



8618

Состав игры:

1. Игровое поле — 1 шт.
2. Кубик «1-6» — 1 шт.
3. Фишки героев — 4 шт.
4. Подставки для фишек героев — 4 шт.
5. Маркеры меню — 40 шт.
6. Игровые карточки — 64 шт.
7. Правила игры.

© Disney/Pixar