



8993

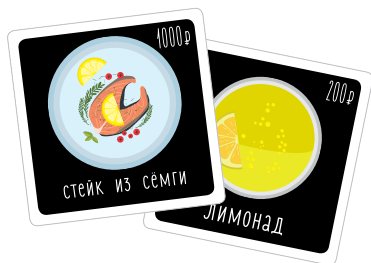
Автор игры  
Юрген Хель

# Гарсон

ПРАВИЛА ИГРЫ

## СОСТАВ ИГРЫ:

ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ - 60 шт.:



карточки блюд - 55 шт.



карточки повара - 5 шт.



песочные часы - 1 шт.

В вашем любимом ресторане всегда много гостей. Посетители жаждут утолить голод, заказы так и летят со всех сторон. Аппетиты растут, список заказываемых блюд увеличивается и скоро наступит тот самый волнующий момент, когда посетители потребуют счет. А вы запомнили все, что успели съесть?

В гастрономической настольной игре «Гарсон!» игрокам представится прекрасная возможность потренировать память и точно убедиться, что они помнят все заказанное и съеденное за общим столом.

## ЗАДАЧА ИГРОКА:

Гарсон - игра на запоминание заказанных блюд. Игроку надо быть готовым в любой момент перечислить открывшиеся карточки. Победит тот, чей счет за блюда будет меньше всех.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Тщательно перемешайте игровые карточки и положите их стопкой лицом вниз в центре стола так, чтобы всем игрокам было удобно до них дотягиваться. Держите песочные часы под рукой - они понадобятся в процессе игры.

## ХОД ИГРЫ

Игру начинает самый голодный участник. Он берет верхнюю карточку из стопки и кладет лицом вверх рядом с ней, вслух называя изображенное на ней блюдо.

Теперь ход передается следующему игроку, сидящему слева (по часовой стрелке). Этот игрок тоже берет верхнюю карточку из закрытой стопки, кладет ее поверх открытой предыдущим игроком карточки и называет изображенное на ней блюдо.

Цена блюда



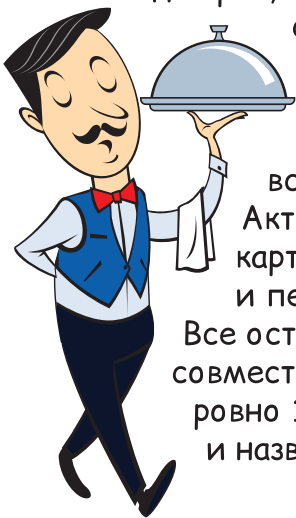
Название блюда

**Внимание!** После каждого хода на виду остается только карточка, выложенная последним игроком. Таким образом формируется стопка открытых карточек. Это ваш заказ.

Цифры в углу карточек пока не важны. Они пригодятся только при итоговом подсчете суммы счета каждого игрока. Ход передается по часовой стрелке и игроки открывают все больше карточек с блюдами и напитками. Запоминать их становится все труднее. Что делать?

### 1. ОСТАНОВКА ИГРЫ ПО ЖЕЛАНИЮ ИГРОКА

В свой ход игрок, вместо того, чтобы открыть новую карточку с блюдом может громко сказать: «Гарсон!» и накрыть рукой стопку карточек заказа. Теперь он активный игрок. Остальные игроки готовятся – сейчас надо будет вспомнить все открывшиеся блюда. Активный игрок забирает стопку карточек заказа себе в руку и переворачивает песочные часы. Все остальные игроки будут действовать совместно, как одна команда, и у них есть ровно 1 минута на то, чтобы вспомнить и назвать все заказанные блюда и напитки.



Неважно, в каком порядке игроки будут называть блюда и как передавать ход, важно назвать все в срок и не ошибиться! Карточки правильно названных блюд активный игрок выкладывает на стол в открытую так, чтобы всем было видно, какие блюда угаданы и сколько еще надо вспомнить.

**Внимание!** Если игрок ошибся и назвал блюдо, которого нет в заказе, он замолкает и остальные блюда этого заказа вспоминать будут уже без него. Когда надо будет вспоминать блюда из **следующего** заказа, этот игрок сможет участвовать и называть блюда.

При игре вдвоем ошибиться получится только 1 раз.



**Игроки успешно назвали все блюда из заказа.**

Игроки не запутались и все карточки заказа из руки активного игрока выложены на стол. Активный игрок забирает себе одну самую дорогую карточку.

Перемешайте стопку заказа и закрытых карточек и приступайте к следующему раунду.



**Игрокам не удалось назвать все блюда из заказа.**

И у активного игрока осталась одна (или больше) карточек в руке. Эти карточки игрок распределяет между игроками

по одной, раздавая их против часовой стрелки (начиная с игрока справа). Ценность распределяемых карточек активный игрок выбирает по своему желанию. Активный игрок не получит в этом раунде ни одной карточки; если их осталось больше, чем игроков, раздача продолжается по кругу, пропуская активного игрока. Продолжите игру со стопки закрытых карточек.

## 2. КАРТОЧКА ПОВАРА

Иногда с кухни появляется не новое блюдо, а выскакивает повар, внезапно позабывший, что заказали посетители ресторана и громогласно кричит на весь зал:

«Повторите заказ!»

Если игрок открыл эту карточку ему придется повторить весь заказ без помощников! Остальные игроки забирают стопку

карточек заказа и переворачивают часы. У игрока есть ровно 1 минута на то, чтобы вспомнить и назвать все заказанные блюда и напитки. Неважно, в каком порядке он будет перечислять блюда, важно назвать все и не ошибиться! Карточки правильно



названных блюд выкладываются на стол так, чтобы всем было видно, какие блюда угаданы и сколько еще надо вспомнить.



**Игрок успешно перечислил все заказанные блюда.**

Все карточки заказа игрок распределяет между остальными игроками по одной, раздавая их против часовой стрелки (начиная с игрока справа). Ценность распределяемых карточек игрок выбирает по своему желанию. Игрок не получит в этом раунде ни одной карточки; если их осталось больше, чем игроков, раздача продолжается по кругу, пропуская этого игрока. Продолжите игру со стопки закрытых карточек.

**Игрок не смог назвать все заказанные блюда.**

Он забирает себе самое дорогое блюдо, неважно назвал он его или нет.

Перемешайте стопки заказа и закрытых карточек и продолжайте игру.



Положите карточку повара рядом с закрытой стопкой. Когда откроется следующая карточка повара, положите ее рядом с первой и так далее. Количество этих карточек определяет конец игры. Если карточка повара откроется, когда заказа игроков еще нет, выложите ее рядом с закрытой стопкой и продолжайте игру.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда игроки 5 раз вспомнят заказы для забывчивого повара и 5 карточек с поварами будут лежать в открытую на столе.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Каждый игрок подсчитывает сумму цен доставшихся ему блюд. Побеждает тот, чей счет меньше всех.

**Совет!** При игре с дошкольниками игнорируйте цены блюд. Каждая набранная карточка принесет игроку одно штрафное очко. Победит тот, кто набрал меньше штрафных очков.

**Совет!** Сыграйте несколько партий подряд, по количеству игроков. Подсчитайте общую сумму счетов каждого игрока за все партии. Абсолютным чемпионом компании станет игрок с наименьшей суммой счета.