

БИТВА РЕСТОРАНОВ

КОМУ ДОБАВКИ?

ДОПОЛНЕНИЕ



Истории о знаменитой Прихватке бесконечности и её невыразимой силе привели Свина Отбини в дальние уголки галактики. Но гастрономическая слава идёт рука об руку с конкуренцией, и похоже, на горизонте появились новые соперники...

В дополнении «Кому добавки?» 8 могущественных шеф-поваров из 6 новых ресторанов вступают в борьбу за звание лучшего кулинара. Однако никто из них не подозревает, какие трудности готовит им судьба.

Колода событий обрушит на игроков череду глобальных случайностей, что подожжёт масло в огонь и без того напряжённого соревнования. И, как и прежде, только один участник удостоится звания «Крутого перца»!

РАЗРАБОТЧИКИ:

Роб Чу, Джон Канг и Гэри Алака.

ИЛЛЮСТРАЦИИ И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Одри Джунг.

АДМИНИСТРАТИВНО-ЮРИДИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ:

Гэри Алака и Джефф Юн.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:
Александр Дробышев.

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:
Катерина Виверос.

РЕДАКТОР: Мария Аверичева, Александра Цейтлина, Сергей Капрарь.

ПЕРЕВОДЧИК: Сергей Капрарь.

ВЕРСТКА: Елизавета Вебер.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoo.com.ru.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

6 ПЛАНШЕТОВ РЕСТОРАНОВ



8 КАРТ И ФИГУРОК
ШЕФ-ПОВАРОВ



Подставка
для событий



9 КАРТ
ДЕЙСТВИЙ



15 КАРТ СОБЫТИЙ

25 ОБЫЧНЫХ
И 25 ИЗЫС-
КАННЫХ
РЕЦЕПТОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Добавьте новые карты шеф-поваров, действий, рецептов и планшеты ресторанов к аналогичным компонентам базовой игры. Перемешайте колоду событий и положите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Возле неё поместите подставку для событий.

Что нового в дополнении?

Дополнение «Кому добавки?» вводит 2 новые механики: появляется колода событий и возможность использовать книги рецептов на острове.

Колода событий. СИТУАЦИЯ НАКАЛЯЕТСЯ!

Каждые два дня происходит событие, которое влияет на всех участников, вынуждая их на ходу менять свою стратегию. У игроков будет один день, чтобы подготовиться к каждому событию.

- **1-й этап.** В начале 1-го дня **перед фазой ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ возьмите карту с верха колоды событий и зачитайте её вслух.** Затем поместите её лицевой стороной вверх на колоду событий. **Эффект этого события пока не действует.** Он начнёт действовать в начале следующего дня. До этого момента следуйте обычным правилам.
- **2-й этап.** В начале 2-го дня **перед фазой ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ поместите карту события с верха колоды на подставку.** **Эффект этого события начинает действовать.** Продолжайте играть по обычным правилам. В конце 2-го дня после фазы **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ** уберите карту с подставки в стопку сброса событий.

Повторяйте эти 2 этапа (зачитывайте вслух эффект события в один день и применяйте его на следующий день), пока один из участников не победит. Если колода опустела, перемешайте все карты стопки сброса, сформируйте новую колоду и продолжайте игру.



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА:

- Нельзя отменить эффект события с помощью «Устрицания».
- Если текст карты противоречит правилам, следуйте тексту карты.
- Карты событий разыгрываются каждый второй день:

- **1-й ДЕНЬ.** Откройте 1-ю карту события.
- **2-й ДЕНЬ.** Примените эффект 1-й карты события.
- **3-й ДЕНЬ.** Откройте 2-ю карту события.
- **4-й ДЕНЬ.** Примените эффект 2-й карты события.

КНИГИ ОБЫЧНЫХ И ИЗЫСКАННЫХ РЕЦЕПТОВ. ТЕПЕРЬ ПОЛЕЗНЫ И НА ОСТРОВЕ!

Это дополнение позволяет использовать книги обычных и изысканных рецептов на острове **один раз в день** (только в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА**).

В базовой игре, если вы готовите по рецепту и у вас есть подходящая книга, вы **берёте 4 рецепта** и оставляете себе 1 из них.

Играя с этим дополнением, вы **берёте рецепты** за книги как обычно, а также можете заменить свой рецепт в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** на острове. Если вы **на острове** и у вас есть какая-либо книга рецептов и рецепт такого же типа, вы можете взять 4 новых рецепта этого типа, оставить себе 1 любой из них и сбросить свой рецепт вместе с 3 невыбранными рецептами. Вам нужно успеть это сделать, пока не закончилось время.

Например, если в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** вы на острове и у вас есть книга обычных рецептов, вы можете взять 4 обычных рецепта и заменить свой обычный рецепт на новый. Все рецепты, кроме выбранного, возвращайте под низ колоды.



- Вы не обязаны менять свой рецепт, если вам не понравились рецепты, которые вы взяли.
- Выбрав рецепт (даже если вы решили оставить тот, что у вас был), верните остальные под низ соответствующей колоды.
- Вы должны выбрать рецепт и вернуть оставшиеся до конца фазы **ПОКУПКИ и ОБМЕНА**. Если вы не успели выбрать новый рецепт, верните все рецепты, которые взяли, и оставьте у себя тот, что у вас уже был.
- В одном раунде вы можете использовать обе книги рецептов в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА по 1 разу**, но вы по-прежнему ограничены во времени. Применяйте по одной книге рецептов за раз (т. е., сначала выберите и верните рецепты одного типа, затем другого).

КУЛИНАРНАЯ ДУЭЛЬ. УМЕНИЯ ШЕФ-ПОВАРОВ

При игре вдвоём вы можете выбрать в качестве НИП шеф-поваров, перечисленных ниже. Их умения меняются следующим образом:

- **ФРИДА ХМЕЛЛЕР.** Любой **активный шеф-повар** в одном **магазине** с Фридой (кроме «Мистик маркета») обязан сбросить 1 ингредиент из указанных в его рецептах на свой выбор.
- **ЛОРД ПРЕСКОТТ III ДОСТОЙНЕЙШИЙ.** Все **активные шеф-повара** в одной области с лордом Прескоттом обязаны сбросить по 1 ингредиенту, перед тем как делать покупки в этот день. Это умение не действует в «Мистик маркете».

ПРИМЕЧАНИЕ. Эффекты событий не влияют на НИП.



ПРОЖАРЕННАЯ БАБУЛЯ, *извечная*

ТАЙНЫЙ СЕМЕЙНЫЙ РЕЦЕПТ. Готовя блюдо, Бабуля может заменить в нём 1 ингредиент (не из «Мистик маркета») на другой ингредиент из того же **магазина**. Сделав это, она берёт 1 дополнительный жетон мусора.



ДОЛЛИ БАТТЕРСКОТЧ, *молочная фея*

КУПОНОМАН. Раз в день в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА**, покупая 2 ингредиента в одном **магазине** (кроме «Мистик Маркета»), Долли может бесплатно взять из него ещё 1 ингредиент (с полки или с прилавка). Это умение не действует в «Мистик Маркете».



ФРИДА ХМЕЛЛЕР, *молот Гамбурга*

ТЫ НЕ ГОТОВИШЬ! В конце фазы **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ** выберите шеф-повара в одном **магазине** с Фридой: он обязан отдать Фриде 1 ингредиент из указанных в его рецептах на свой выбор. Это умение не действует в «Мистик маркете».



КЕЛЛИ КЕТО, *перчинка*

БАЗАРНАЯ ТАКТИКА. Если в конце фазы **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** в **магазине** с Келли должен испортиться ингредиент, она может купить его на 100 \$ дешевле указанной стоимости. Это умение не действует в «Мистик Маркете».



ЛОРД ПРЕСКОТТ III *ДОСТОЙНЕЙШИЙ, его величество*

ИГРА ПОМОЛОВ. В конце фазы **ДОХОДА и ДВИЖЕНИЯ** все шеф-повара в одной области с лордом Прескоттом обязаны отдать ему по 1 ингредиенту на свой выбор, перед тем как делать покупки в этот день. Это умение не действует в «Мистик маркете».



ПИТА ПРИКАРМАНОПУЛОС, *греческий гурман*

ЖАЖДА ДЕЙСТВИЙ. Раз в день в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** Пита может сбросить 1 свою карту действия, чтобы взять 2 карты действий, оставить себе 1 из них, а вторую сбросить.



РЕГГЕ ТОНИ, *пастафарианин*

ЖИЗНЬ НА ОСТРОВЕ. Если в фазе **ПОКУПКИ и ОБМЕНА** Регге находится на острове, он может купить 1 ингредиент **с полки** любого **магазина** (кроме «Мистик маркета») на 100 \$ дешевле указанной стоимости.



ТЬЕН ТУ НГУЕН, *безумно богатая юго-восточная азиатка*

СЕЛФИ-ПОЛКА. Каждый раз, когда Тьен использует карту действия, она может взять 1 ингредиент **с полки** любого **магазина** (кроме «Мистик маркета»).