

ПРАВИЛА
ИГРЫ

ТРИК-Н-ШЕФ







Пришла пора открыть собственные рестораны. Но какое заведение без вкусной еды, которую готовит настоящий профессионал!

В этой хитрой игре на взятки вам предстоит не только обзавестись ресторанами, но и нанять подходящих Шеф-поваров, и только тогда можно будет заработать достаточно престижа, чтобы продемонстрировать всем остальным свой талант настоящего ресторатора!

КОМПОНЕНТЫ



40 карт ресторанов
(4 масти: , , , ;
номиналом от 1 до 10)



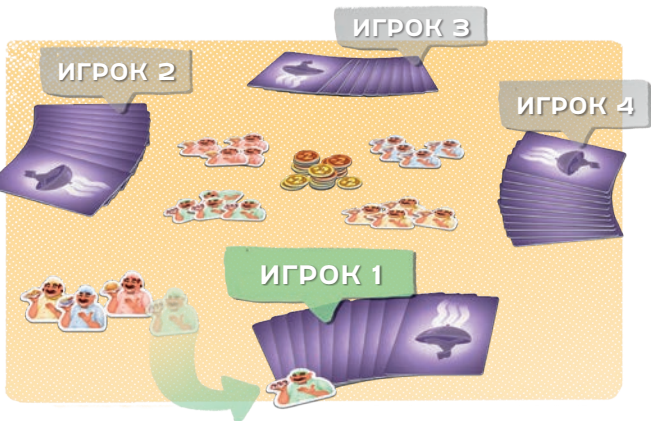
20 жетонов
монет



20 жетонов Шефов
(4 масти по 5 штук)

ПОДГОТОВКА

Если в партии принимает участие 3 игрока, верните в коробку компоненты одного любого цвета (все карты ресторанов и жетоны Шефов). При игре полным составом используйте все компоненты.



В центр стола разместите все жетоны монет — это резерв. Отложите в сторону по одному жетону Шефа каждой масти, они понадобятся позже, остальные жетоны Шефов разложите вокруг монет, группируя по масти. Перемешайте все карты ресторанов и раздайте по 10 карт случайным образом каждому игроку. Первым игроком становится тот, кто последним посещал ресторан фаст-фуда. Он забирает один из ранее отложенных жетонов Шефов по своему выбору и кладёт перед собой, далее каждый игрок делает то же самое по часовой стрелке до тех пор, пока у каждого игрока не будет перед собой жетона Шефа.



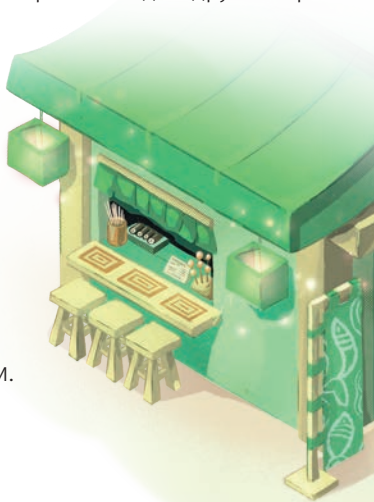
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия в «ТРИК-н-ШЕФ» длится **три раунда**, в конце каждого игроки будут зарабатывать победные очки. Один раунд длится 10 ходов, пока каждый игрок не сыграет все свои карты ресторанов из руки. По истечении трёх раундов игроки суммируют очки за все раунды и определяют победителя.

ХОД ИГРОКА

В начале каждого раунда активным игроком становится первый игрок. Далее активным игроком будет тот, **кто выиграл последнюю взятку**.

В свой ход активный игрок должен сыграть карту из руки. Далее по часовой стрелке каждый другой игрок **обязан** сыграть карту **той же масти**, что и карта активного игрока. В случае если у игрока в руке нет карты нужной масти, он может сыграть карту любой масти, включая козырную. После того как каждый игрок сыграл по карте, необходимо определить победителя взятки.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ ВЗЯТКИ

Если все игроки сыграли карту одинаковой масти, то взятку выигрывает тот игрок, чья карта имеет больший номинал.

ПРИМЕР



Игроки сыграли четыре красные карты 🍷 — 1, 3, 7 и 10, побеждает игрок, сыгравший 10.

Если у игрока не было нужной масти и он сыграл другую, но не козырную, то он не претендует на победу во взятке.

ПРИМЕР



Игроки сыграли три красные карты 🍷 — 1, 3 и 7, и одну жёлтую 🟡 — 10, (козырная масть — синяя 🟦), побеждает игрок, сыгравший 7.

Если у игрока не было нужной масти и он сыграл карту козырной масти, то он выигрывает взятку. Если несколько игроков сыграли карту козырной масти, то выигрывает тот из них, чья карта большего номинала.

ПРИМЕР



Игроки сыграли две красные карты — 1, 7, одну жёлтую 10 и одну синюю 5 (козырная масть — синяя), побеждает игрок, сыгравший 5.

побеждает эта карта

Если в игре на момент розыгрыша взятки сразу несколько козырей (будет объяснено позже), то среди них побеждает карта наибольшего номинала. Если при этом на победу претендуют несколько карт одного номинала (например, два игрока сыграли десятки), то во взятке побеждает игрок, сыгравший карту последним.

Выиграв взятку, игрок забирает все сыгранные в этом ходу карты и кладёт перед собой в одну стопку лицом вниз. Игрок всегда может просматривать **ТОЛЬКО СВОЮ** стопку выигранных карт.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ШЕФОВ И МОНЕТ



Игрок, который сыграл во взятку самую младшую карту, в качестве награды забирает себе один из жетонов Шефов в центре стола. Он выбирает жетон Шефа любого цвета и кладёт перед собой.

Если несколько игроков сыграли самую маленькую карту во взятку (*например, два игрока сыграли по единице*), то жетон Шефа получает тот игрок, **который сыграл карту первым**.

Возможна ситуация, когда игрок сыграет и самую младшую карту, и выиграет взятку (*например, потому что сыграл карту козырной масти*). В таком случае он получает **и взятку, и Шефа**.

Все игроки, которые не выиграли взятку и не получили жетон Шефа в этом ходу, получают по одной монете из резерва и кладут перед собой.


МОНЕТЫ

Когда игрок разыгрывает карту из руки во взятку, он может добавить к ней любое количество жетонов монет, чтобы изменить номинал сыгранной карты. Если он

хочет увеличить значение карты, то кладет на неё жетоны стороной +2 вверх, если уменьшить, то стороной -2. Нет ограничения, до какого значения можно уменьшить или увеличить карту. В конце хода все использованные игроками жетоны монет сбрасываются в резерв.

ПРИМЕР



Сыграны четыре красные карты  — 1, 7, 10 и 9. На 10 — один жетон +2, на 9 — два жетона +2. Побеждает красная 9, так как её номинал стал 13.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЗЫРЯ

Количество жетонов Шефов в центре стола определяет то, какая масть является козырной в данный момент игры. Количество Шефов какой масти меньше всех в центре стола, масть того цвета и становится козырной.



ПРИМЕР



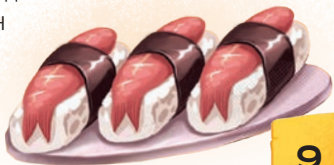
В центре стола 3 красных, 2 жёлтых, 3 синих и 4 зеленых Шефов. Козырная масть — жёлтая 🍷.

При равенстве количества жетонов Шефов разных мастей все эти масти являются козырными (например, в первом ходу каждого раунда все масти одновременно являются козырем).

В тот момент, когда в центре стола заканчиваются жетоны Шефов какой-либо масти, эта масть **перестает быть козырной** до конца раунда.

КОНЕЦ РАУНДА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ


Раунд заканчивается, когда все игроки сыграли все свои карты ресторанов. Каждый игрок открывает выигранные им в течение раунда карты ресторанов и раскладывает по мастям. Затем для каждой масти игрок должен назначить каждой карте жетон Шефа той же масти.



Если у игрока карт одной масти больше, чем жетонов Шефов этой же масти, то он назначает жетоны **всегда начиная с карты наименьшего номинала**.

ПРИМЕР



У игрока четыре зелёные карты  — 1, 4, 8 и 10 и два зелёных Шефа, которых он кладёт на карты номиналом 1 и 4.

Если у игрока жетонов Шефов одной масти больше, чем карт ресторанов этой же масти, то лишние жетоны Шефов никуда не назначаются.

После назначения жетонов на карты необходимо посчитать очки. Каждая карта ресторана, на которой лежит жетон Шефа, приносит игроку столько очков, сколько звёзд указано в нижней части карты. Каждая оставшаяся у игрока монета также приносит ему ещё одно победное очко.

Запишите результат каждого игрока и, если это был первый или второй раунд, переходите к следующему раунду, если третий — определите победителя.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Верните все жетоны Шефов и монет в центр стола. Отложите в сторону по одному жетону Шефа каждой масти. Соберите и перемешайте все карты ресторанов, а затем раздайте по 10 карт каждому игроку. Первым игроком в новом раунде становится игрок с наибольшим количеством победных очков. Начиная с него и далее по часовой стрелке, игроки выбирают по одному из отложенных в сторону жетонов Шефов, как при подготовке к игре, и начинают раунд по обычным правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Сосчитайте победные очки каждого игрока за три раунда. Победителем становится тот, кто набрал больше всех победных очков. При ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством очков в последнем раунде. Если всё ещё сохраняется ничья, то победителем становится тот, кто быстрее закажет еду для всей игровой компании.





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор и руководитель проекта: Тимур Дорохов.

Разработка: Евгений Петров, Ольга Ильченко,
Станислав Краснов.

Иллюстрации и графический дизайн:
Ульяна Гребенева.

Корректор: Яна Анохина.

Огромная благодарность всем, кто участвовал в тестировании:

Татьяна Король, Мария Король, Георгий Сливко-Кольчик, Николай Егоров, Басанг Бордаев, Анна Захарова, Яна Анохина, Паша Сюрр Данил Москвичев, Илья Митрофанов, Евгений Степанов, Андрей Добродеев, Никита Сальников, Владислав Платонов, Роман Брендаков, Владимир Каймонов, Игорь Чуков, Анастасия Кауфманн, Олег Сербин, Александра Шустова, Олег Шустов, Андрей Шанин, Леонид Брейкбитов.