



Анри Кермаррек  
Мод Шалмель

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Паника в ресторане! В этой кооперативной игре вам предстоит разобраться с заказами посетителей и выполнить их, несмотря на непредвиденные обстоятельства и появление важных гостей! Пусть все останутся довольны обслуживанием, а репутация вашего ресторана только растёт! Будем надеяться, что неделя пройдёт гладко...

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

**Вот и настала неделя жарких вечеров!** Вместе игрокам предстоит выполнить заказы посетителей и выдержать испытание, которое им приготовил новый день. Но в этой суматохе будьте внимательны и не забывайте мыть посуду, иначе чистых тарелок не хватит для новых блюд!

Если вы справились со всеми заказами текущего дня и гости остались довольны обслуживанием, то вы получите награду. Вы выиграете, если в конце недели ваш ресторан сохранит хорошую репутацию.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле в середине стола. В отверстие в центре поля установите песочные часы.
2. Положите на специально отведённое место вокруг песочных часов столько жетонов звёзд, сколько игроков участвует в игре.
3. Перемешайте карты посетителей и положите стопкой стороной с пустыми тарелками вверх рядом с игровым полем.
4. Равномерно разложите все жетоны блюд вокруг игрового поля, чтобы все игроки хорошо их видели и могли легко до них дотянуться.
5. Положите крышку коробки в стороне от игрового поля. Это посудомоечная машина, в неё вы будете класть жетоны блюд, когда тарелки надо будет мыть.
6. Перемешайте карты испытаний и положите стопкой рубашкой вверх рядом с крышкой.
7. Положите оставшиеся жетоны наград и звёзд рядом с коробкой.
8. Переверните верхнюю карту испытаний на лицевую сторону.
9. Каждый игрок берёт по 1 карте посетителя и кладёт её перед собой, не переворачивая.

Теперь вы можете начинать игру!

## КОМПОНЕНТЫ

- ❖ 1 игровое поле,
- ❖ 1 моика (крышка коробки),
- ❖ 48 двухсторонних жетонов блюд,
- ❖ 15 жетонов звёзд,
- ❖ 7 жетонов наград,
- ❖ 40 круглых карт посетителей,
- ❖ 20 квадратных карт испытаний,
- ❖ 1 песочные часы на 90 секунд.



## ХОД ИГРЫ

Игра длится **7 раундов**. Каждый раунд – это один рабочий день в ресторане. Однако день здесь длится всего **90 секунд** и ни секундой дольше!

Чтобы этот день прошёл успешно, вы должны собрать все жетоны звёзд, которые лежат вокруг часов на игровом поле.

Но это ещё не всё: каждый день также готовит непростые испытания, которые не дадут вам заскучать. Что вас ждёт в этом раунде, определяется картами испытаний.

1. **Карты событий** с красным предупреждающим символом меняют правила игры.
2. **Карты важных гостей** требуют выполнить заказ особого гостя, а не рядовых посетителей.



## ◆ КАК ПРОХОДИТ ДЕНЬ В РЕСТОРАНЕ?

Посмотрите на карту испытания, которую вы перевернули во время подготовки к игре. Убедитесь, что все игроки увидели и поняли, что их ожидает. Переверните песочные часы и начинайте!

Каждый игрок открывает свою карту посетителя.

Одновременно все игроки хватают жетоны блюд со стола только одной рукой. Как можно быстрее отыщите блюда, заказанные вашими посетителями. Общайтесь с другими официантами (другими игроками) и помогайте им, если вы нашли блюдо, заказанное их гостями.

Чтобы выполнить заказ, вы должны положить жетоны блюд на соответствующие заказанные блюда на вашу карту посетителя. Выполнив заказ:

- возьмите жетон звезды с игрового поля и положите его перед собой,
- уберите все использованные в заказе жетоны блюд и карту посетителя (стороной с пустыми тарелками вверх) в посудомоечную машину (крышка коробки),
- затем возьмите новую карту посетителя, положите её перед собой и приготовьтесь принять и выполнить новый заказ.

**Важно:** вы можете выполнить заказ только на вашей карте посетителя, но не заказы на картах других игроков. Выполнить чужой заказ вы можете, только если этого требует карта событий (**смотрите «Карты событий» на стр. 31**).

День может закончиться двумя вариантами:

- время в песочных часах закончилось. В таком случае все игроки должны немедленно прекратить что-либо делать, ИЛИ
- все жетоны звезд разобраны.

## ◆ ВЫМЫТЬ ПОСУДУ

Когда карта выполнен, жетоны и соответствующие карты отправляются в коробку (посудомоечную машину). Свободных для заказа жетонов в центре стола будет становиться всё меньше и меньше. Чтобы вернуть жетоны в игру, вам необходимо их «помыть».

На оборотной стороне карты посетителя изображены тарелки определенных цветов. Если игрок, который «моет» посуду, удастся собрать жетоны, совпадающие по цвету с цветами тарелок на карте, он может вернуть эти жетоны обратно в центр стола, чтобы они снова были доступны для выполнения заказов.

Карта посетителя после мытья тарелок откладывается в сторону и больше не используется в текущем раунде.

Несколько игроков могут «мыть» тарелки одновременно. Они могут это делать обеими руками, но соблюдая требования карт событий.

**Важно:** До тех пор пока время не истекло, вы можете продолжать «мыть» посуду, даже если вы уже выполнили свой заказ.

## ◆ ТАЙМЕР

**Внимание!** Если песочные часы падают во время игры, поставьте их на место. Если вы уронили часы, вы теряете один свой жетон звезды – положите жетон обратно к часам. Но не унывайте и продолжайте игру, стараясь закончить день с хорошим результатом!

## ◆ ХОРОШИМ ЛИ БЫЛ ДЕНЬ?

Да, если:

1. на столе не осталось жетонов звезд, а требования карты событий были соблюдены,
- ИЛИ
2. важный посетитель остался доволен и его заказ был выполнен в лучшем виде.

## УСПЕХ!

Возьмите жетон награды и положите его стороной с кубком вверх на клетку на игровом поле, соответствующую сыгранному раунду. Жетоны звезд верните обратно на поле.



## ПРОВАЛ!

• Если хотя бы одно условие, указанное выше, не выполнено, положите жетон награды стороной с перечёркнутым кубком вверх. Жетоны звезд верните обратно на поле.



• Если вы не следили за временем и не заметили, как время истекло, вы проигрываете в этом раунде. Положите жетон трофея стороной с перечёркнутым кубком вверх, жетоны звезд верните обратно на поле.

## ◆ ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

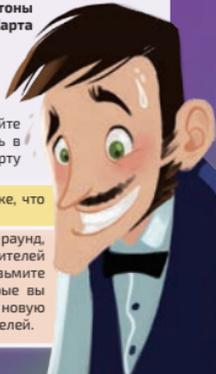
После окончания раунда, **если вы использовали жетоны блюд для важного гостя, верните эти жетоны обратно на стол к другим жетонам. Карта важного гостя убирается из игры.**

Откройте новую карту заданий и убедитесь, что все игроки поняли поставленную задачу.

Переверните песочные часы и продолжайте игру с того места, где вы остановились в предыдущем раунде, открыв новую карту испытаний.

**Важно:** карты и жетоны остаются в мойке, что усложнит игру.

**Внимание!** Перед тем как начать новый раунд, проверьте, достаточно ли у вас карт посетителей в стопке. Если карт недостаточно, возьмите карты из стопки чистых тарелок, которые вы отложили в сторону, и сформируйте новую стопку из этих и оставшихся карт посетителей.



## ♦ КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ

### КАРТЫ СОБЫТИЙ (15)



#### 1. ДЕНЬ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА

Вы можете выполнить заказы посетителей только вместе с другим игроком, осыпая друг друга комплиментами. Положите 2 выполненные карты заказов вместе с жетонами блюд в посудомоечную машину.



#### 2. БАРМЕН

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Барменом». Только этот игрок может класть жетоны с напитками на карты других игроков в течение раунда. Бармен также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



#### 3. ШЕФ-ПОВАР

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Шефом». Только этот игрок может класть жетоны блюд (кроме десертов и напитков) на карты других игроков в течение раунда. Шеф также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



#### 4. КОНДИТЕР

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Кондитером». Только этот игрок может класть жетоны десертов на карты других игроков в течение раунда. Кондитер также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



#### 5. СЧАСТЛИВЫЙ ЧАС

Чтобы выполнить заказ, добавьте ещё один жетон блюда, которое уже есть в заказе, на свою карту.



#### 6. НОЧЬ КАРАОКЕ

Общайтесь друг с другом только с помощью пения.



#### 7. ФИНАЛ ЧМ ПО ФУТБОЛУ

Кричите «Гооооо!» каждый раз, когда выполните заказ.



#### 8. ПИНГВИНЫ

Возьмите жетоны блюд, используя только по одному пальцу обеих рук.



#### 9. РАЗБИТЫЕ ТАРЕЛКИ

Вы не можете использовать синие и голубые жетоны для выполнения своих заказов.



#### 10. ДЕНЬ СВЯТОГО ПАТРИКА

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Патриком». Только этот игрок может класть жетоны зелёного цвета на карты других игроков в течение раунда. Патрик также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



#### 11. КАНАУН НОВОГО ГОДА

Выберите игрока: теперь вы должны называть этого игрока «Дедом Морозом». Только этот игрок может класть жетоны красного цвета на карты других игроков в течение раунда. Дед Мороз также должен выполнить заказ со своей карты посетителя.



#### 12. ЖАРА

Добавьте ещё один жетон напитка (любого) на все карты игроков, попутно вытирая пот со лба.



#### 13. НОВЫЙ УПРАВЛЯЮЩИЙ

Вы можете выполнить заказы только игроком справа и слева от вас. Выполнять свой заказ нельзя.



#### 14. СУББОТНИЙ ОТРЫВ

Каждый раз, когда вы выполняете заказ, ударьте в ладоши с игроками справа и слева от вас перед тем, как начать выполнять новый заказ.



#### 15. АКРОБАТИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

В течение всего раунда держите карту посетителя, чей заказ вы выполняете, на кончиках пальцев одной руки так, будто балансируете подносом.



## ВАЖНЫЕ ГОСТИ (5)



### 1 СУПЕРМЕН

Картошка фри x4  
Бургер x2  
Кола x1



### 2 ИНОПЛАНЕТАНИН

Суши x4  
Апельсиновый сок x2  
Клубничный пирог x1



### 3 ЧЕРЕПАШКА-НИНДЗЯ

Пицца x4  
Пончики x2  
Кофе x1



### 4 БЭТМЕН

Кофе x4  
Чайник чая x2  
Шоколадный фондан x1



### 5 ЧЕЛОВЕК-ФАКЕЛ

Кувшин воды x4  
Коктейль x2  
Мороженое x1

Важно: если нужные для выполнения заказа важного гостя жетоны застряли в мойке (жетонов недостаточно или нет жетонов нужного цвета), постарайтесь быстрее выполнить заказы рядовых посетителей.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 7 раундов. Рабочая неделя завершилась, и настало время подвести итоги работы и проверить репутацию заведения.

Чтобы это выяснить, посчитайте количество жетонов, которые лежат стороной с кубком вверх:

**0-3 жетона:** сервис в вашем ресторане плохой, закрывайте двери! Вы проиграли. Попробуйте начать всё с чистого листа и откройте новый ресторан под новым именем. Может, в следующий раз всё пойдёт по-другому...

**4-5 жетонов:** у вас неплохой ресторан, но порой заказ приходится ждать очень долго. Вы выиграли, но, чтобы открыть ресторан высокого класса, вам ещё нужно много поработать. Попробуйте счастья на следующей неделе и узнайте, можете ли вы улучшить свой результат!

**6-7 жетонов:** Отлично сработано! Поздравляем! Благодаря позитивному настрою и доброжелательности вашей команды гости оставили только положительные отзывы! Блестящий результат!

## ЕЩЁ СЛОЖНЕЕ!

Если вы играете с опытными участниками и уже с лёгкостью выполняете все заказы, усложните игру, введя дополнительные уровни сложности. Для каждого дополнительного уровня добавляйте больше жетонов звёзд в центр поля, чем игроков участвуют в игре.

Например, если вы играете вчетвером на 2 уровне сложности, цель раунда – собрать 6 жетонов с центра стола (4 игрока + 2 дополнительных жетона за уровень сложности).

Если вы играете втроем на 3 уровне сложности, цель раунда – собрать 6 жетонов звёзд с центра стола.



Скачайте приложение **Panic Diner Stopwatch**, чтобы игра стала ещё более весёлой и интересной!

