

KUBIX

20 хв

8+

2-5

ВЕСЕЛІ НАЇДКИ



ПРАВИЛА

Гра Justin Lou та Daniel Wong · Художнє оформлення Regina A E (Ance.Art)

Вітаємо вас у грі «Веселі наїдки»! Ваша мета — подавати смачні закуски дімсам* (надалі у правилах просто «дімсами») своїм друзям, допоки вони не наситяться. Та й уважно слідкуйте, щоб самі не об'їлися! Ви вважаєтеся ситим і вибуваєте з гри, якщо перед вами на столі 3 повні набори дімсамів, які на цей момент є серед закусок дня. Упродовж гри в центрі столу з'являтиметься більше закусок дня. Це підвищить імовірність того, що гравці поїдять досита!

ВМІСТ ГРИ

60 карт дімсамів

Викладайте ці дімсами перед іншими гравцями. У кутах карт вказано, зі скількох страв складається повний набір дімсамів цього виду. Приклад: 2 карти «Булочка ча сю» складають повний набір цих дімсамів.



39 карт дій

Допомога вам або ускладнення життя іншим! Деякі карти дій мають реакції, які ви можете зіграти не у свій хід.

9 карт закусок дня

Для кожного виду дімсама є карта закуски дня. Якщо ви берете з колоди карту закуски дня, одразу розмістіть її горілиць у центрі столу. Цей вид дімсама тепер стає закускою дня, і кожен повний набір дімсамів цього виду на столі перед гравцями наближає їх до вибуття з гри!



*Дімсам (кит. «зачепити серце» або «запалити душу») — це традиційні китайські закуски, ціла колекція легких страв з особливою подачею. Дімсам вважають першим у світі фаст-фудом. Їх зазвичай подають у ранковій годині разом із гарячим чаєм сорту пuer.



ПРИГОТУВАННЯ



Перетасуйте разом карти дімсамів і карти дій. Опісля роздайте кожному гравцю по 5 карт долілиць. Після цього затасуйте 9 карт закусок дня в колоду та покладіть її долілиць у центрі столу. Залиште трохи місця для скиду та карт закусок дня, які з'являться протягом гри. Гравець, який останнім відвідував китайський ресторанчик (або ж наймолодший гравець), стає першим гравцем. Тепер ви готові до гри!

ІГРОЛАД

Для перемоги вам необхідно подавати іншим гравцям дімсами, допоки вони не наситяться (перед гравцем є 3 повні набори дімсамів, які наразі серед закусок дня). Ви можете виграти й у випадку, якщо матимете найменшу кількість очок наприкінці гри (див. «Час закриватися!» на с. 5).

Подивіться карти у своїй руці та не показуйте їх іншим гравцям.

На початку свого ходу ви берете 2 карти зверху колоди.

Якщо ви взяли останню карту з колоди, дотримуйтеся інструкцій у розділі «Час закриватися!» на с. 5.

Якщо ви взяли карту закуски дня, негайно розкрийте та викладіть її в центрі столу. Перевірте, чи вибувають гравці після викладення цієї карти. Опісля візьміть іншу карту з колоди замість викладеної.

Після цього ви можете виконати до 3 дій. Доступні дії перераховані на наступній сторінці.



А. Подати дімсам. Розіграйте будь-яку кількість однакових карт дімсамів (наприклад, 2 карти «**Начинена клешня краба**») з вашої руки та викладіть їх горілиць перед будь-яким гравцем, якого ви хочете пригостити.



Перед тим, як виконати цю дію, перевірте, чи гравець уже має перед собою такі дімсами. Якщо він не має жодного такого дімса або має неповний набір цього виду, можна подати цьому гравцю будь-яку кількість до повного набору. Якщо ж гравець уже має повний набір цього дімса, то цією закускою його пригостити більше не можна.

Можна подати 1 або більше карт «**Чаю**» разом із дімсами, які подаєте. Кожна карта «**Чаю**» — це джокер, який зараховують як 1 дімсам будь-якого виду.



Ви також можете подавати лише «**Чай**», щоб завершити чи доповнити будь-який неповний набір дімсамів. Однак не можна створювати набір дімсамів, який складатиметься тільки з «**Чаю**».

Б. Розіграти карту дії. Розіграйте карту дії з вашої руки та виконайте вказану дію. Покладіть карту дії до скиду після її розіграшу.



В. Скинути карту зі своєї руки. Візьміть 1 карту зі своєї руки та покладіть її горілиць до скиду.

Ви можете виконати до 3 дій у будь-якій комбінації А, Б чи В або не виконувати жодної дії. Зачекайте хвилику після виконання кожної дії, адже, можливо, в інших гравців є реакції — будь-які реакції вважають частиною дії, коли їх розіграли. Після виконання останньої дії ваш хід закінчується, і гравець ліворуч від вас розпочинає свій хід.

Якщо у вас не лишилося карт у руці, негайно закінчіть свій хід і візьміть 3 карти з колоди. Якщо з будь-якої причини карти у вашій руці вичерпалися під час ходу іншого гравця, візьміть 3 карти з колоди наприкінці ходу цього гравця.





ПЕРЕМОГА

Продовжуйте виконувати ходи по черзі, допоки не вилетять усі гравці, окрім одного. Гравець вибуває, щойно він стає ситим, тобто перед ним на столі 3 або більше повних наборів дімсамів, які на цей момент є серед закусок дня. Якщо ви той самий останній гравець, який ще не наївся, — вітаємо з перемогою! Гра також закінчується, коли вичерпується колода, що означає «Час закриватися!».



ЧАС ЗАКРИВАТИСЯ!

Щойно хтось із гравців забирає останню карту з колоди, настає час закриватися! Коли активний гравець закінчить свій хід, усі інші гравці виконують по останньому ходу (якщо ще не наїлися), але вони більше не беруть карти з колоди. Після ходу останнього гравця гра закінчується.

Для визначення переможця під час закриття кожен гравець, який залишився, підраховує свій результат:

+1 очко за кожен дімсам перед собою;

+1 очко за кожний повний набір дімсамів перед собою.

Після підрахунку очок кожного гравця переможцем стає той, хто має найменшу кількість очок! У разі нічиєї перемагає гравець із найменшою кількістю повних наборів дімсамів! Якщо нічия все ще зберігається, гравці замовляють їжу з найближчого китайського ресторанчика та ділять рахунок і перемогу між собою!

ПЕРЕМОГА / ЧАС ЗАКРИВАТИСЯ!

ДОВІДКА ПРО КАРТИ ДІЙ



РАХУНОК, БУДЬ ЛАСКА!

Розіграйте цю карту під час свого ходу, щоб розпочати суперечку за рахунок. Коли ви починаєте суперечку, кожен гравець мусить відреагувати, розігравши карту **«Рахунок, будь ласка!»**, щоби приєднатися до суперечки. Гравці розігрують карти по черзі за напрямком руху годинникової стрілки.

Якщо гравець не може або не хоче розіграти карту **«Рахунок, будь ласка!»**, він має право спасувати та вийти із цієї суперечки. Суперечка триває доти, доки кожен гравець, що залишився, розіграє наступну карту **«Рахунок, будь ласка!»** (зокрема, гравець, який цю суперечку розпочав).

Гравець, який останнім розіграє карту **«Рахунок, будь ласка!»**, виграє суперечку і може скинути 1 будь-який набір дімсамів (повний чи неповний) без **«Гострого соусу»**.

Взяти участь у суперечці та розіграти карту **«Рахунок, будь ласка!»** як реакцію може будь-який гравець, навіть якщо він не має дімсамів для скидання.



ПАЛИЧКИ

Візьміть навмання 1 карту з руки іншого гравця. Якщо після цього в гравця не залишилося карт у руці, він мусить взяти з колоди 3 карти наприкінці вашого ходу.



БАБУСЯ

Усі інші гравці мусять самі собі подати всі дімсами, які мають у руках (за винятком **«Чаю»**). Карту **«Ямча!»** не можна зіграти як реакцію на карту **«Бабуся»**. Якщо гравець збирає повний набір із завеликою кількістю дімсамів, необхідно скинути зайві дімсами з набору, починаючи з **«Чаю»**.



ГОСТРИЙ СОУС

Викладіть цю карту до будь-якого повного набору дімсамів. Віднині карти з цього набору не можна переміщувати чи скидати за допомогою карт **«Ямча!»** або **«Рахунок, будь ласка!»**. Лишіть карту **«Гострий соус»** на цьому наборі (вона не йде до скиду як інші карти дій).



НАВИНОС

Візьміть 2 карти зверху колоди.



ЯМЧА!

Розіграйте цю карту під час свого ходу, щоб перемістити 1 будь-який набір дімсамів (повний чи неповний) без **«Гострого соусу»** від себе до будь-якого іншого гравця.

Ви також можете зіграти карту **«Ямча!»** як реакцію, коли хтось передає вам дімсам завдяки властивості карти **«Ямча!»** або подає вам дімсами зі своєї руки.

ЯМЧА! (ПРОДОВЖЕННЯ)

Розіграш карти **«Ямча!»** як реакції дає змогу передавати дімсами, які ви отримуєте, будь-якому іншому гравцю (зокрема, гравцю, який їх вам подав).

Одні й ті ж дімсами можуть переміщуватися між гравцями, допоки кожен отримувач розіграє нову карту **«Ямча!»**.

Якщо гравець, який у результаті отримав ці дімсами, збирає повний набір із завеликою кількістю дімсамів, необхідно скинути зайві дімсами з набору, починаючи з **«Чаю»**.

Ви можете зіграти карту **«Ямча!»** як реакцію, навіть якщо хтось подає вам тільки **«Чай»**. У такому випадку гравець, який отримав **«Чай»**, мусить додати його до будь-яких неповних наборів, що він має. Якщо неповних наборів не лишилося, гравець скидає зайвий **«Чай»**.



Над грою працювали

Автори гри: Daniel Wong, Justin Lou

Ілюстраторка та графічна дизайнерка: Regina A E

Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин,
Серова-Некрасова Валерія

Переклад: Наконечний Андрій

Візуальна адаптація: Зелик Дмитро

Редактура: Драч Максим, Сауленко Дарина

Коректура: Дубчак Владислав, Ленська Наталія



WoodCatGames

