

KüaBik:



★ 爆吃霸王 ★

ПАСУНИ-ІДУНИ

Гра «склади-все-що-можеш»
від Деріла Чоу

Вступ

Хапайте улюблені наїдки й викладайте їх на своїх тарілках так, щоб не втратити рівноваги! Хіба ж не цікаво, хто з вас виявиться найспритнішим і найкімтливішим, справжнім **★ ПАСУНИ-ІДУНИ ★**!

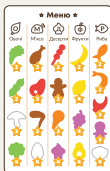
Вміст гри



5 карт меню



Лице



Зворот



Лице



Зворот

15 карт персонажів
(+ 3 промокарти)



Лице



Зворот

Приготування



- 1 Перетасуйте карти персонажів і роздайте кожному гравцеві по 2 карти. Не показуйте ці карти суперникам. Решту карт персонажів поверніть у коробку. Також роздайте кожному гравцеві по 1 карті меню. Ви можете подивитися свою карту меню, щоб дізнатися про цілі свого персонажа та доступні продукти.
- 2 Роздайте кожному гравцеві по 1 тарілці. Кожен гравець складатиме фішки їжі у власну тарілку.
- 3 Вилучіть випадкові карти їжі з символом **3** відповідно до таблиці нижче:

Кількість гравців	2	3	4	5
Вилучити (карти їжі 3)	21	14	7	0

Ігрова зона в центрі стола — це ваш шведський стіл, куди ви будете викладати карти. Решту карт їжі перетасуйте й покладіть колодою долілиць з одного боку цієї ігрової зони.

- 4 З іншого боку цієї зони викладіть фішки їжі, а біля них розмістіть смітник (кришку коробки).

- 5 Визначте першого гравця. Ним може бути той, хто останнім їв зі шведського столу.
- 6 Тепер ви готові розпочинати гру!

Структура карт їжі

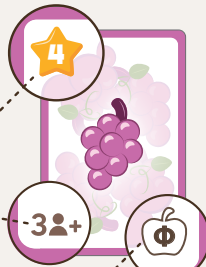
3+ Вилучіть ці карти залежно від кількості гравців (с. 2).

Загалом у грі є 5 типів продуктів:



Тип продукту

Очки за цей продукт



Мета та перебіг гри

Гра триває кілька раундів. Щораунду гравці по черзі беруть їжу зі шведського столу. Гра завершується, коли на столі не лишається карт їжі. Гравець з найбільшою кількістю  і  стає переможцем і здобуває титул ласуна-їдуну!

Перебіг раунду

Раунд складається з таких 3 кроків:

- 1 **Відкриття карт їжі** (кількість гравців + 1)
- 2 **Вибір і розміщення фішок** (по черзі)
- 3 **Новий перший гравець**

1 Відкриття карт їжі

Перший гравець викладає горілиць певну кількість карт їжі на шведський стіл. Ця кількість карт дорівнює кількості гравців + 1 (наприклад, у грі вдвох викладіть у ряд на шведський стіл 3 карти горілиць).

2 Вибір і розміщення фішок

Тепер, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, виберіть 1 карту їжі зі шведсько-го столу й покладіть її перед собою. Візьміть відповідну фішку їжі та розмістіть на своїй тарілці. Останній гравець може взяти або одну, або обидві карти, що лишилися, і розмістити на своїй тарілці відповідні фішки.

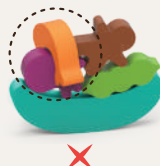
Правила розміщення фішок

✦ Ви можете користуватися **лише ОДНІЄЮ рукою**.



Якщо з вами грає дитина або недосвідчений гравець, можете дозволити їм користуватися обома руками.

✦ Жодна з фішок їжі не може торкатися стола або іншої ігрової поверхні. Ви повинні розміщувати їх на тарілці та/або на інших фішках їжі паралельно до тарілочки.



Правила піднімання їжі, що впала

✦ Якщо 1 фішка впала, ви маєте 3 секунди, щоб її підняти. Дмуніть на неї і покладіть назад на тарілку.

✦ Якщо впала більше ніж 1 фішка, ви маєте 3 секунди, щоб підняти **половину з них**, з округленням до більшого (наприклад, якщо впали 3 фішки, ви можете врятувати 2). Покладіть їх назад на тарілку.

✦ Їжу, яку ви не змогли врятувати, викиньте в смітник. **Вилучіть відповідні карти їжі з гри.**

✦ Ви можете будь-коли змінювати розташування фішок на тарілці, але не вилучати їх.

3 Новий перший гравець

Гравець, який сидить ліворуч від поточного першого гравця, стає першим гравцем у наступному раунді.

Кінець гри й підрахунок очок

Гра закінчується наприкінці того раунду, у якому ви відкриєте всі карти їжі (7 раунд). Після цього кожен гравець рахує суму своїх очок за: 1. Свої карти їжі. 2. Свою карту персонажа. 3. Висоту свого стосу їжі.

1 Карти їжі

Додайте всі очки за карти їжі. Упевніться, що ці карти відповідають фішкам їжі на вашій тарілці.

2 Карти персонажів

Кожен гравець вибирає **1 зі своїх 2 карт персонажів** і набирає за неї очки (докладніше на карті меню).

3 Висота стосу їжі

Гравець із найвищим стосом їжі набирає **5 бонусних очок** (скористайтеся позначками на коробці, щоб виміряти стоси).

Приклад

М'ясоїд має такі карти їжі, карту персонажа й фішки їжі на своїй тарілці:



Гравець, який набрав найбільше очок, стає переможцем! У разі нічиєї перемагає претендент із найвищим стосом їжі.

Варіант «Їж, доки не впаде» (для дітей від 5 років)

Приготування

Виконайте ті самі приготування, як і у звичайній грі, але не вилучайте ніяких карт їжі. Також у цьому варіанті вам не знадобляться карти персонажів.

Ігролад

Дотримуйтеся тих самих кроків, що у звичайній грі, за винятком таких змін:

- Останній гравець кладе лише 1 фішку їжі, а не обидві.
- У цьому варіанті переможцями стають усі гравці, крім одного. Коли з тарілки гравця падає більше ніж 1 фішка їжі, гра негайно закінчується, і цей учасник програє.
- У рідкісному випадку, коли всі гравці розмішують усі фішки їжі, вони всі стають переможцями.

Соло/Кооперативний варіант

Приготування

Виберіть рівень складності: легкий, середній або рівень ласуна. Для додаткового ускладнення можете грати без правила 3 секунд. Перетасуйте всі 42 карти їжі й візьміть відповідну кількість випадкових карт за таблицею:

Складність / Гравці	1	2	3	4	5
Легкий	6	12	16	20	24
Середній	8	15	20	25	30
ЛАСУН	10	18	28	35	42

Перетасуйте карти їжі й покладіть їх колодою долілиць. Карти персонажів у цій грі вам не знадобляться.

Ігролад

Мета гри — розмістити всі фішки їжі на тарілках усіх гравців. Однак, якщо принаймні в одного гравця з тарілки впадув фішки, гра закінчується.

Щораунду відкривайте на шведському столі $X + 1$ карт їжі, де X — кількість гравців. Гравці можуть вільно обговорювати, хто почне / продовжить гру і які карти / фішки треба брати та складати у стос. Один з гравців повинен узяти 2 фішки їжі. Усі гравці перемагають, якщо їм вдалося розмістити всі фішки їжі на тарілках! Тепер ви всі — ласуни-їдуни!

І навпаки, якщо з тарілки гравця падає більше ніж 1 фішка їжі, усі програють. Спробуйте ще раз, адже досвід приходить із практикою!

Українське видання © 2024 Lord of Boards. Україна, м. Вінниця, просп. Юності, 8-А. www.lordofboards.com.ua.

Керівник проєкту: Роман Козумляк, перекладачка: Анастасія Гуркіна, випускова редакторка: Олена Науменко,

редактор: Святослав Михаць, верстальник: Артур Патрихалко, особлива подяка Андрієві Журбі.