

РОЗРОБНИКИ

АВТОРИ ГРИ

Роб Чу, Джон Канг та Гарі Алака
Ілюстрації та графічний дизайн

Одрі Юнг

Адміністративні та юридичні питання

Гарі Алака та Джефф Йонг

Українське видання від видавництва "Нова Ера"

Олександр Віхренко, Олександр Прямов та Артем Драган

Окрема подяка від авторів: Тіффані та Джосайя Джеймс Алака, Перрі та Дафна Чу, Девід Чанг, Херім, Мойсей та Авалон Канг, Еріка та Ентоні Бартон, Мелісса Чен, Дженніфер Чу, Ренді та Лорі Чу, Стівен та Джіджі Чу, Говард Чу, Хейвуд Чу, Тім Чуон, Ден Хуйнь, Ед та Мей Юнг, Джессіка Юнг, Аджай Карат, Джоні Ла Красс, В'єт "Сем" Лі, Омар Монреаль, Чені Нг, Метт Палмер, Брайан Шмітт, Ларс Страк, Даг Вуслі, Мігель Янг, Чо і Тіна Їм, Меггі Йонг, наші друзі з Funhaus, і найбільше... дякуємо нашому Господу і Спасителю Ісусу Христу.

Дякуємо всім нашим спонсорам на KICKSTARTER, які допомогли втілити проєкт RIVAL RESTAURANTS в життя.

Copyright © 2020 Gap Closer Games.

Rival Restaurants and Gap Closer Games are trademarked by Gap Closer Games. All Rights Reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from Gap Closer Games. | www.GapCloserGames.com

"ПОМСТА — ЦЕ СТРАВА, ЯКУ
КРАЩЕ ПОДАВАТИ ГАРЯЧОЮ!"

ЗМІСТ

1. КОМПОНЕНТИ	3
2. Підготування поля ринку та ресторанів	4
3. МЕТА ГРИ	6
4. ОСНОВИ ГРИ	6
5. ІГРОВИЙ РАУНД	6
а. Гроші та Переміщення	6
б. Купівля та Обмін	6
в. Готування та Оновлення	7
6. ОСТРІВ	7
а. Карти дії	7

б. Поліпшення ресторану	8
в. Сміття	8
7. ПОЗА МЕЖАМИ ОСНОВ	8
а. Рецепти	8
б. Скидання та стоси скиду	8
в. Купівля: Прилавки проти полиць	8
г. Торги	9
д. Прилавки: Поповнення ринків	9
е. Містика смаку	9
ж. Список інгредієнтів	10
з. Фруктмарт: Фруктологія 101	11

и. Використання здібностей шеф-кухаря	11
і. Розподіл карт дії	11
8. ЗДІБНОСТІ ШЕФ-КУХАРЯ	12
9. КУХОННА КОМАНДА	13
10. ВАРІАНТИ ГРИ	14
11. ІГРОВІ ТЕРМІНИ	15
12. ДОВІДНИК	15

Вишукана кухня, нестандартні бізнес-практики, кулінарні саботажі...

Битва Ресторанів висвітлює історію шеф-кухарів, які перенесли свій гастрономічний досвід на арену ресторанного бізнесу. Озброївшись невеликим стартовим капіталом та асортиментом рецептів, ці кулінарні фанатики вирішили стати зірками міста... будь-якими методами.

Битва Ресторанів — це хаотична, швидка, стратегічна та комунікативна гра, яка зіштовхує власників ресторанів один проти одного, змагаючись за звання "Майстер шефа!"

Ви будете керувати ресторанами з унікальними ігровими стилями, використовувати дивакуваті здібності вашого шеф-кухаря і карти дії, що змінюють хід гри. Це все буде відбуватися заради однієї мети — підняти свій заклад до максимального рівня гастрономічної слави. Але будьте обережні! Попри те, що ви друзі один одному, пам'ятайте...

Битва Ресторанів завжди триває!



ГРАВЦІВ: 2-6



Вік: 10+



45-60 ХВ

КОМПОНЕНТИ

ПОЛЕ РИНКУ (показано на сторінках 4-5)

* Компоненти можуть відрізнятися залежно від видання.



8 РЕСТОРАНІВ

6 ПОВЗУНКІВ ПОПУЛЯРНІСТІ

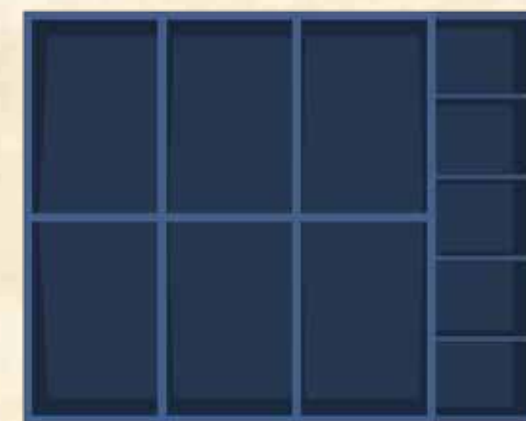


96 МОНЕТ
x 64 x 32

6 КОЛІС ПЕРЕМІЩЕННЯ



1 СМІТТЄВИЙ БАК & 44 ЖЕТОНІВ СМІТТЯ



1 ТРЕЙ ДЛЯ СКИДУ

30 КЛІПС ПОКРАЩЕННЯ

x 6 Рекомендація зірок

x 6 Реклама в соціальних мережах

x 6 Подвійна плита

x 6 Книга рецептів для гурманів

x 6 Книга простих рецептів

36 КАРТ ДІЇ



12 КАРТ ШЕФ-КУХАРІВ



12 ФІГУРОК ШЕФ-КУХАРІВ ТА 12 ПІДСТАВОК



1 ПІСКОВИЙ ГОДИННИК (за бажанням)

24 ПРОСТИХ РЕЦЕПТІВ



24 РЕЦЕПТІВ ДЛЯ ГУРМАНІВ



174 КАРТ ІНГРЕДІЄНТІВ (по 6 кожного виду)



У Битву Ресторанів найкраще грати на великому ігровому просторі або за великим столом. Усі гравці повинні мати можливість легко дістатися до ігрового поля. Під час гри майже всі карти будуть викладені на стіл горілиць, тому майте це на увазі при виборі ігрового простору.

Відтепер терміни "гравець" і "шеф-кухар" будуть використовуватися як взаємозамінні. Ласкаво просимо на Битву Ресторанів!



Не подобається читати правила? ВІДСКАНУЙТЕ ЦЕЙ QR-КОД або відвідайте WWW.GAPCLOSERGAMES.COM щоби переглянути коротке навчальне відео англійською, а також знайти відповіді на будь-які питання, які у вас можуть виникнути!

ПІДГОТУВАННЯ ПОЛЯ РИНКУ

1. **Розмістіть трей для скиду** в центрі Острова над логотипом Битви Ресторанів. Саме сюди потраплятимуть скинуті інгредієнти.
2. **Покладіть кольорові кліпси покращень** у 5 менших відділень трю.
3. **Покладіть жетони для сміття** в сміттєвий бак та покладіть бак на відведену для нього ділянку.
4. **Перетасуйте колоду карт дії** та покладіть її горілиць на відведену область для карт дії.
5. **Перетасуйте й покладіть кожну колоду з інгредієнтами ринків** долілиць **на полицю** (крайній лівий слот) відповідного ринку.
6. **Заповніть кожне порожнє місце на прилавку** інгредієнтами із полиці, горілиць.
 - Визначте, на якому(их) ринку(ах) кожен гравець відповідатиме за поповнення запасів (зазвичай той, хто знаходиться найближче до нього). Поповнення запасів відбувається лише під час фази **ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ**.
7. **Розділіть рецепти** на 2 стоси (прості та для гурманів).
 - Перетасуйте кожний стос рецептів і покладіть їх на ігрову зону долілиць.
8. **Покладіть гроші** так, щоб усі гравці могли легко до них дістатися. Радимо зробити 2 або більше стосів.

ПІДГОТУВАННЯ РЕСТОРАНІВ

9. **Роздайте кожному гравцеві випадковий ресторан.** За бажанням, ви можете роздати 2 або більше ресторанів кожному гравцеві, але за умови, що всі гравці отримають однакову кількість ресторанів на вибір. Потім кожен гравець обирає 1 ресторан для гри.
10. **Візьміть повзунок популярності** та встановіть його на "0" у верхньому лівому кутку вашого ресторану. Він буде використовуватися для відстеження балів популярності вашого ресторану.
11. **Роздайте кожному гравцеві колесо переміщення.**
12. **Роздайте кожному гравцеві пам'ятку гравця.**
13. **Візьміть 1 карту дії** з Острова. Покладіть її долілиць, поки не будете готові її використати. Карти дії мають особливу силу і є єдиними картами в грі, які зберігаються в таємниці/долілиць (більше про карти дії на сторінці 7).
14. **Випадковим чином роздайте кожному гравцеві по 1 простому рецепту та 1 рецепту для гурманів.** Рецепти потрібно покласти горілиць поруч із вашим рестораном, щоб усі могли їх бачити. Ресторани — це публічні заклади, тому кожен повинен бачити, що є у вашому меню!

• **ПРИМІТКА:** Гравці можуть обмінюватися рецептами під час фази **КУПІВЛЯ та ОБМІН**, але завжди повинні мати 2 рецепти: 1 простий і 1 для гурманів.

15. **Випадковим чином роздайте кожному гравцю по 1 інгредієнту з кожної полиці ринку** (крім Містики смаку). Для початку гри у вас повинно бути загалом 5 інгредієнтів (Здобна паляниця, М'ясний двір, Молочна імперія, Фруктмарт і Овочевий край).
16. Якщо якийсь із взятих вами інгредієнтів є в одному з ваших рецептів, **розмістіть його поруч із цим рецептом**, щоб інші могли бачити ваш прогрес. Зробіть так само з усіма наступними інгредієнтами.
17. **Помістіть невикористані інгредієнти у свій "склад"** (нижче вашого ресторану). Усі повинні бачити ваші невикористані інгредієнти. Переконайтеся, що ви також бачите інгредієнти інших, щоб ви могли пропонувати обмін, стратегічно використовувати карти дії тощо.
18. **Роздайте кожному гравцеві випадкову карту шеф-кухаря.** За бажанням, ви можете роздати по 2 або більше карт кухарів кожному гравцеві, за умови, що у всіх гравців буде однакова кількість кухарів на вибір. Потім кожен гравець обирає 1 кухаря для гри.
19. **Знайдіть фігурку шеф-кухаря**, яка відповідає обраному вами шеф-кухарю, і вставте її на пластикову підставку. Потім розмістіть кухаря у своєму ресторані.
20. **Представте свого шеф-кухаря та ресторан іншим гравцям.** Зачитайте вголос здібності вашого шеф-кухаря, щоб усі знали здібності один одного.

РЕКОМЕНДОВАНІ ШЕФ-КУХАРІ для гравців-початківців:

- Ангус Хан
- Біфф Бробекю
- Люборучко Шкварченко
- Мортімер Слизбургер
- Філіс Хапайман
- Сеньйор Фуего



МЕТА ГРИ

Станьте першим, хто заробить 20 👍 популярності та здобуде титул "Майстер шеф!"

Якщо буде нічия:

Якщо більше ніж 1 шеф-кухар досягне 20 або більше 👍 в той самий день, перемагає той, хто має більше 👍. Якщо нічия, то перемагає той, хто приготував більше рецептів для гурманів. Якщо і в цьому випадку нічия, перемагає той, хто має найбільше грошей. У малоймовірному випадку, якщо нічия все ж таки буде, нехай інші шеф-кухари проголосують за переможця (сподіваємося, ви не нажили собі багато ворогів)... або ви можете поборотися на руках, пограти в хрестики-нулики, а ще краще — влаштувати справжній кулінарний двобій!

ОСНОВИ ГРИ

На відміну від багатьох ігор, де потрібно чекати своєї черги, в Битві Ресторанів, **ЗАВЖДИ ВАША ЧЕРГА. Адже у світі ресторанів, ЧАС НІ НА КОГО НЕ ЧЕКАЄ!**

Кожен "день" розділений на 3 фази

- ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ:** Візьміть \$300 із банку (**ГРОШІ**) і використайте колесо переміщення, щоб вибрати, куди ви хочете потрапити (**ПЕРЕМІЩЕННЯ**) на ігровому полі.
- КУПІВЛЯ та ОБМІН:** Здійснюйте покупки тільки в тій локації, де ви перебуваєте (**КУПІВЛЯ**) й обмінюйтеся з іншими кухарями (**ОБМІН**).
- ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ:** Виконайте всі готові рецепти (**ГОТУВАННЯ**) та поповніть запаси на ринках (**ОНОВЛЕННЯ**).

На кожному із цих етапів усі кухарі діють одночасно.

Головний шеф-кухар

Перед початком гри призначте 1 гравця головним шеф-кухарем. Цей гравець переводить гру від фази до фази, керуючи таймером. Якщо ви головний шеф-кухар, не починайте наступну фазу, поки всі кухарі не будуть готові або поки не закінчиться час, залежно від того, що настане раніше.

- ПОРАДА:** Якщо у вас є телефон зі звуковим таймером, ми рекомендуємо використовувати його замість пісочного годинника. Ви також можете завантажити додаток Rival Restaurants Timer, доступний для iPhone (App Store) та Android (Google Play).



ІГРОВИЙ РАУНД

ГРОШІ ТА ПЕРЕМІЩЕННЯ (БЕЗ ТАЙМЕРА*)

Візьміть свій щоденний дохід і вирішіть, де ви хочете зробити покупки.

- ГРОШІ:** **Отримайте \$300** з банку. Ви можете збільшити свій щоденний дохід, купуючи поліпшення на Острові.
- ПЕРЕМІЩЕННЯ:**
 - Використовуйте колесо переміщення**, щоб вибрати місце вашого візиту на цей день. Ви можете відвідати лише одне місце на день, тож обирайте з розумом! Після цього покладіть колесо долілиць, щоби повідомити головному шефу про те, що ви готові до переміщення.
 - Коли всі будуть готові, **перемістіть свого кухаря на відповідний ринок**, який ви обрали, і **поставте його на інгредієнт, який ви хочете отримати першим** (якщо кілька кухарів хочуть один і той самий інгредієнт, див. "Торги" на сторінці 9). **Якщо ви вибрали Острів**, розмістіть свого кухаря на Острові.
 - Якщо у вас є **здібності шеф-кухаря**, які працюють під час фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ**, ви можете зіграти їх зараз (більше про здібності шефів на сторінці 11).

- ПРИМІТКА:** Під час цієї фази ви можете спілкуватися з іншими кухарями, але **не можете** здійснювати жодних угод доки не настане фаза **КУПІВЛЯ та ОБМІН**.

*Хоча фаза **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ** зазвичай не обмежена в часі, якщо гравці занадто довго вирішують куди йти, ви можете встановити обмеження в 1 хвилину. Якщо час закінчився до того, як ви обрали місце призначення, ви повинні піти на Острів.

КУПІВЛЯ та ОБМІН (1 хвилину)

Здійснюйте покупки **тільки** на вашому поточному місці. Ви також можете обмінюватися з іншими кухарями.

- КУПІВЛЯ:** Ви можете купувати стільки, скільки захочете **тільки в тому місці**, де ви зараз перебуваєте. Якщо ви перебуваєте на ринку, ви можете купувати з прилавків (інгредієнти горілиць) та/або з полиці (інгредієнти долілиць).
- ОБМІН:**
 - Ви можете обмінюватися з будь-якими іншими кухарями: грошима, інгредієнтами, картами дії, сміттям, рецептами, поліпшеннями, послугами.
 - Але є декілька правил, про які слід пам'ятати під час обміну:
 - Усі кухарі завжди повинні мати 1 простий та 1 рецепт для гурманів.
 - Кожен кухар може мати не більше 1 кожного поліпшення. Ви можете купити поліпшення для іншого кухаря, якщо перебуваєте на Острові, але не можете мати більше ніж 1 поліпшення кожного типу.
 - Коли час фази **КУПІВЛЯ та ОБМІН** закінчився, **поверніть шеф-кухаря до свого ресторану**. Якщо ви вже заплатили за покупку або домовилися про обмін до того, як закінчився час, ви можете завершити цей процес.

- ПРИМІТКА:** **КУПІВЛЯ та ОБМІН** — **єдина фаза**, у якій можна купувати або продавати речі. Ви можете обговорювати угоди під час інших фаз, але ви повинні дочекатися фази **КУПІВЛЯ та ОБМІНУ**, щоб здійснити їх.



ГОТУВАННЯ ТА ОНОВЛЕННЯ (БЕЗ ТАЙМЕРА)

Готуйте рецепти та поповнюйте запаси на прилавках.

1. ГОТУВАННЯ:

- Якщо у вас є всі інгредієнти для рецепта, ви можете його приготувати.** Оголосіть, що ви готуєте й попросіть іншого кухаря перевірити інгредієнти.

- ПРИМІТКА:** Ви можете готувати лише 1 рецепт на день (якщо тільки у вас немає подвійної плити).

- Скиньте використані інгредієнти** в центральний трей для скиду. Покладіть інгредієнти туди горілиць.

- Отримайте** 👍 стільки, скільки вказано на вашому рецепті.

- ШТРАФ ЗА СМІТТЯ:** Якщо у вашому ресторані вже було сміття **до того**, як ви почали готувати, відніміть 1 👍 за **кожне** сміття з рецепта, який ви готуєте. Рецепти ніколи не можуть бути варті негативних 👍. Сміття залишається у вашому ресторані.

- ПРИМІТКА:** Ви завжди можете не готувати, щоб уникнути штрафу за сміття, навіть якщо ви сказали, що збираєтесь готувати.

- БОНУС КУХНІ:** Якщо кухня вашого ресторану відповідає рецепту, який ви приготували (наприклад, корейський рецепт у корейському ресторані), заробіть +1 додатковий 👍.

Набравши бали популярності, виконайте наступні дії в будь-якому порядку:

- Отримайте сміття** відповідно до кількості значків сміття в правому нижньому кутку вашого рецепта (деякі рецепти не мають сміття).

- Перегорніть рецепт долілиць, який ви щойно приготували.**

- Візьміть новий рецепт того ж типу** (наприклад, "простий" після завершеного щойно "простого") і покладіть його поверх завершеного рецепта (рецептів) горілиць.

- Використайте бонус(и) за підвищення рівня** (якщо це можливо).

- НОВИЙ РІВЕНЬ:** Рівень вашого ресторану підвищується щоразу, коли ви досягаєте або проходите 3, 7 або 12 👍. Існує 2 типи бонусів за підвищення рівня: одноразові та постійні.

- Одноразові бонуси** набирають чинності негайно й не можуть бути збережені на наступний раз.

- Постійні бонуси** (бонуси, які починаються з фрази "Відтепер...") застосовуються до будь-якого рецепта (рецептів), який ви щойно приготували й залишаються чинними до кінця гри.

- ОНОВЛЕННЯ:** **Поповніть прилавки** для кожного ринку (більше про те, як поповнювати прилавки, на стор. 9).

День завершився. Повторюйте ці 3 фази, доки хтось не набере 20 або більше 👍 і не буде оголошений "Майстер Шефом!"



ОСТРІВ

Острів є одним із найважливіших місць у Битві Ресторанів. Це універсальний постачальник для ресторанів. Шеф-кухари звертаються до Острова із 4 причин:

- Купуйте карти дії (див. розділ нижче)
- Утилізуйте сміття (стор. 8)
- Купуйте поліпшення (стор. 8)
- Продавайте шоколад (стор. 9)

- ПРИМІТКА:** Острів не є "ринком" і тому не має прилавка чи полиці. Усе, що стосується "ринку" відноситься до одного із 6 ринків (Здобна паляниця, М'ясний двір, Молочна імперія, Фруктмарт, Овочевий край та Містика смаку).

КАРТИ ДІЇ

Це те, що робить усе трохи цікавішим.

Карти дії — це потужні одноразові рішення, які можна використати, щоб вивести ваш ресторан у лідери або затягнути інших на смітник. Не варто недооцінювати силу карт дії. Вони можуть повністю змінити ситуацію навіть для найбезнадійніших кулінарних фіаско.

Що вам потрібно знати про карти дії:

- Коли ви використовуєте карту дії, головний шеф-кухар повинен поставити таймер на паузу (відлік часу поновлюється, коли карта дії буде розіграна).
- Карти дії можна придбати **лише на Острові** під час фази **КУПІВЛЯ та ОБМІН**.
- Карти дії можуть бути використані тільки під час фаз **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ** або **КУПІВЛЯ та ПРОДАЖ** (якщо не вказано іншого).
- Ви можете використати карту дії одразу після її купівлі.
- На день можна використати лише 1 карту дії на гравця.
- Карти дії мають пріоритет над здібностями шеф-кухаря.
- Карти дії можуть бути використані для скасування інших карт дії.

Молюск-Віщун

Молюск-Віщун — одна з найпотужніших карт дії в Битві Ресторанів. Молюск-Віщун дозволяє вам заблокувати будь-яку негативну дію, спрямовану **безпосередньо проти вас**, незалежно від того, чи це була інша карта дії, чи здібності шеф-кухаря. Використання Молюска-Віщуна не враховується в ліміт на 1 карту дії на день. Крім того, Молюска-Віщуна можна використовувати, щоб скасовувати Молюска-Віщуна іншого шеф-кухаря!

- НАПРИКЛАД,** ви граєте карту Пограбування і вирішуєте пограбувати Антуана. Антуан грає Пограбування. Однак у вас також є Молюск-Віщун, який ви використовуєте, щоб скасовувати його Молюска-Віщуна, таким чином дозволяючи карті Пограбування вступити в дію.

- ПРИМІТКА:** Ця карта захищає тільки вас; **вона не поширюється** на інших залучених шеф-кухарів.



ПОЛІПШЕННЯ РЕСТОРАНУ

Чим більше, тим краще.

На Острові ви можете придбати 5 різних поліпшень. Ви повинні бути **на** Острові, щоби придбати поліпшення. Кожен шеф-кухар може мати лише одне поліпшення кожного типу.



- **КНИГА ПРОСТИХ РЕЦЕПТІВ (\$200):** Після того, як ви приготували простий рецепт, візьміть 4 нових рецепти з колоди простих рецептів. Виберіть 1, а решту 3 скиньте до низу колоди рецептів.



- **КНИГА РЕЦЕПТІВ ДЛЯ ГУРМАНІВ (\$300):** Після того, як ви приготували рецепт для гурманів, витягніть 4 нових рецепти з колоди рецептів для гурманів. Виберіть 1, а решту 3 скиньте до низу колоди рецептів.



- **ПОДВІЙНА ПЛИТА (\$300):** Дозволяє одночасно готувати як простий рецепт, так і рецепт для гурманів (зазвичай, ви можете готувати лише 1 рецепт на день). Ви не отримуєте сміття за ці рецепти, доки обидва рецепти не будуть приготовані. І навпаки, якщо у вашому ресторані вже було сміття до того, як ви почали готувати, штраф за сміття буде застосовано до обох ваших рецептів.



- **РЕКЛАМА В СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ (\$400):** Залучайте нових клієнтів, щоб збільшити свій щоденний дохід на \$100.



- **РЕКОМЕНДАЦІЯ ЗІРОК (\$600):** Ніщо так не приваблює нових клієнтів, як зіркова популярність. Збільште свій щоденний дохід на \$100.

СМІТТЯ

Сміття утворюється під час приготування їжі.

- Покладіть сміття на свій ресторан.
- Якщо при наступному приготуванні у вас усе ще буде сміття, кількість зароблених вами **👍** за цей рецепт зменшиться на 1 за кожне сміття, яке ви отримаєте. Рецепти ніколи не можуть мати від'ємну кількість **👍**.
- Ви можете позбутися сміття, прийшовши на Острів під час фази **КУПІВЛЯ ТА ОБМІН** і скинувши його в сміттєвий бак, оплативши \$100 за штуку.



ПОЗА МЕЖАМИ ОСНОВ

Тепер, коли ви розумієте, як проходить ігровий день, розглянемо деякі специфічні аспекти гри та особливі ігрові ситуації.

РЕЦЕПТИ

На початку гри кожен гравець випадковим чином отримує 1 простий рецепт і 1 рецепт для гурманів.

- **БОНУС КУХНІ:** Якщо ви опанували рецепт, який відповідає кухні вашого ресторану, ви заробляєте +1 **👍**.

- **НАПРИКЛАД,** якщо ви володієте японським рестораном і готуєте Чіраші Боул (японський рецепт, який зазвичай коштує 6 **👍**), ви насправді заробите 6+1, тобто 7 **👍**.

- Приготувавши рецепт під час фази **ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ**, ви повинні негайно взяти новий рецепт із відповідної колоди рецептів. Якщо вам не вистачає рецептів, зберіть усі завершені рецепти гравців відповідного типу й перетасуйте їх, сформувавши нову колоду.

- **ПОРАДА:** Не забувайте, що поліпшення книги рецептів дозволяють вам взяти 4 нових рецепти замість 1. Це дозволить вам вибирати наступний рецепт, виходячи з того, які у вас уже є інгредієнти, бонуси кухні, **👍** тощо.

- У жодному разі під час гри шеф-кухар не може відмовлятися від рецептів тільки тому, що вони йому не подобаються. Кухарі можуть обмінюватися рецептами між собою під час фази **КУПІВЛЯ ТА ОБМІН**, але завжди повинні мати 1 простий рецепт і 1 рецепт для гурманів.

Скидання та стоси скиду

Щоразу, коли інгредієнт використовується в рецепті, або якщо він скидається через карту дії, покладіть його в трей для скиду.

Коли на полиці (колоді інгредієнтів долілиць) ринку не залишиться інгредієнтів, візьміть із трею для скиду інгредієнти для цього ринку, перетасуйте їх і покладіть назад на полицю долілиць. Робіть це тільки у фазі **ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ**. Якщо на полиці закінчуються інгредієнти під час фази **КУПІВЛЯ ТА ОБМІН** не поповнюйте полицю, доки не завершиться фаза **ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ**. Іншими словами, це все, що було на ринку в цей день!

Купівля: Прилавки проти полиць

Купуючи на ринку, ви можете придбати інгредієнти з прилавків та/або з полиць. Ви можете купити стільки інгредієнтів, скільки забажаєте.

1. **ПРИЛАВКИ:** Кожен із ринків має 3 або 4 прилавки. Продукти на прилавках завжди викладені горілиць, тож ви точно знатимете, що купуєте.
2. **ПОЛИЦІ:** Колода інгредієнтів долілиць на кожному ринку називається полицею. Коли ви купуєте з полиці, ви тягнете навмання з верхньої частини колоди. Ви не знаєте, що саме витягнете, але це хоча б щось! Ви можете купити стільки інгредієнтів із полиці, скільки захочете.



ТОРГИ: КОЛИ 2 АБО БІЛЬШЕ ШЕФ-КУХАРІВ ХОЧУТЬ ОДИН І ТОЙ САМИЙ ІНГРЕДІЄНТ

Коли ви переміщуєтесь на ринок, ви повинні поставити свого шеф-кухаря на інгредієнт, який ви хочете купити першим. Якщо кілька кухарів обирають один і той самий інгредієнт, розпочинаються **торги**, а це означає, що шеф-кухари повинні змагатися між собою, порівнюючи або пропонуючи вищу ціну за цей інгредієнт, поки всі інші не вилетять із торгів.

Якщо час закінчився і торги завершилися вничю, то жоден із кухарів не може купити цей інгредієнт.

Мінімальна ставка завжди починається з ринкової ціни. Той, хто запропонує найбільшу ціну, виграє торги та повинен купити цей інгредієнт.

- Гохан, Кім і Біфф хочуть купити "Інопланетний слиз". Коли таймер ще йде, Гохан пропонує \$300 (ринкову ціну), Кім - \$400, а Біфф підхоплює пропозицію і пропонує вже \$500. Гохан йде далі й пропонує \$700. Кім і Біфф вибувають, і Гохан виграє "Інопланетний слиз" за \$700.

Шеф-кухар може брати участь лише в одних торгах одночасно.

Перебуваючи в торгах, ви не можете обмінюватися чи домовлятися з іншими гравцями. Ви можете вийти з торгів в будь-який момент.

- **ВАЖЛИВО:** Після купівлі інгредієнта, на якому ви знаходитесь, ви можете спробувати купити інший інгредієнт, запитавши інших гравців на тій самій локації, чи зацікавлені вони в цьому інгредієнті. Якщо ніхто не зацікавлений, ви можете купити його як зазвичай. Але якщо інший кухар зацікавлений, розпочинаються торги. Однак, якщо інший кухар зацікавлений у цьому інгредієнті, але він усе ще перебуває у торгах, то він не може оголосити про свою зацікавленість, тому що в цей момент він вже перебуває в інших торгах.

Прилавки: Поповнення ринків

Під час **ОНОВЛЕННЯ** з фази **ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ**, шеф-кухари повинні поповнити запаси на ринках, за які вони відповідають (як правило, на найближчих до них). Ось як відбувається поповнення запасів ринків:

- **КРОК 1:** Якщо інгредієнт знаходиться в **крайньому правому** відділенні прилавка, це означає, що його термін придатності закінчився, і його потрібно скинути у відведену для нього секцію в трею для скиду.
- **КРОК 2:** Посуньте решту інгредієнтів на прилавку вправо, заповнюючи порожні відділення прилавка.
- **КРОК 3:** Після того як ви закінчили переміщення інгредієнтів, заповніть порожні слоти прилавка новими інгредієнтами з полиці цього ринку, рухаючись справа наліво.

Якщо на ринку закінчуються інгредієнти з полиці, візьміть відповідні інгредієнти зі скиду, перетасуйте їх і покладіть назад на полицю долілиць. Робіть це тільки під час фази **ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ**.

Містика Смаку: Куди ви приходите за особливими інгредієнтами

Хоча це найдорожчий ринок (\$300 за інгредієнт), Містику смаку зазвичай варто відвідати.

Ось як діє кожен інгредієнт із Містики Смаку:

- **ІНОПЛАНЕТНИЙ СЛИЗ:** Використовуйте слиз замість будь-якого інгредієнта **у вашому рецепті** під час приготування.

- **ШОКОЛАД:** Можна продати на Острові за 500\$. Ви маєте перебувати **на** Острові. Після цього скиньте шоколад.

- **ТОФУ:** Замінник м'яса. Під час приготування, при заміні м'яса на тофу утворюється на 1 сміття менше.

- **СЕКРЕТНИЙ СОУС:** Додайте його до будь-якого простого рецепта та отримайте 1 додатковий **👍**, коли будете готувати з ним. Максимум 1 **👍** за рецепт.

- **ВИНО:** Додайте його до будь-якого рецепта для гурманів і отримайте 1 додатковий **👍**, коли будете готувати з ним. Максимум 1 **👍** за рецепт.

- **ПРИМІТКА:** Інопланетний слиз перетворюється на будь-який інгредієнт, який ви хочете, **щойно ви готуєте з ним** (але не раніше цього моменту). Інопланетний слиз можна використовувати лише для заміни **необхідних** інгредієнтів у рецепті. (Наприклад, інопланетний слиз ніколи не може бути використано як секретний соус, тому що секретний соус не є потрібним інгредієнтом у жодному рецепті).

- **ПРИМІТКА:** Використовуйте тофу як заміник будь-якого інгредієнта М'ясного двору у вашому рецепті. Ви повинні використовувати тофу **замість** м'яса, щоб отримати знижку на сміття з рецепта. Якщо тофу вже є обов'язковим інгредієнтом, то ви не отримаєте знижку на сміття.

Було



Стало



СПИСОК ІНГРЕДІЄНТІВ

Ось список усіх інгредієнтів, що ви можете знайти в Битві Ресторанів. Кожного інгредієнта по 6 штук.

• **ПРИМІТКА:** Якщо у вашому рецепті потрібен інгредієнт із Містики Смаку, ви не зможете використати його властивість під час приготування.

• **НАПРИКЛАД,** якщо тофу є обов'язковим інгредієнтом у вашому рецепті, то ви не отримаєте знижку на 1 сміття, яку ви зазвичай отримуєте за використання тофу. Однак, якщо ви додасте другий тофу до цього рецепту замість інгредієнта з М'ясного двору, ви отримаєте 1 знижку на сміття.

\$100						
\$100						
\$100						
\$200						
\$200						
\$300						

ФРУКМАРТ: ФРУКТОЛОГІЯ 101

Авокадо. Боби. Перець. І сумнозвісні помідори...



Це фрукти або овочі? Якщо ви думали, що овочі, подумайте ще раз! У ботаніці "фрукт" — це "насінна структура, що міститься у квіткових рослинах". Перекладаємо: авокадо, боби, перець і помідори — це все технічно фрукти! Ми не звинувачуємо вас, якщо ви не хочете використовувати їх у своєму наступному смузі... але для своїх рецептів, вирушайте до ринку Фруктмарт, щоби придбати один із цих інгредієнтів! І, звісно, ви також можете придбати там інгредієнт "Солодкі фрукти"!



ВИКОРИСТАННЯ ЗДІБНОСТЕЙ ШЕФ-КУХАРЯ

Кожен шеф-кухар має унікальну здібність, яка дає йому/їй певну перевагу (див. стор. 12). Оскільки всі кухарі дуже різні, динаміка кожної гри змінюється залежно від того, хто з них бере участь, а також від того, як використовуються їхні здібності.

Декілька зауважень щодо здібностей:

- Шефи, які активують свої здібності під час фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ** (Ангус, Фуего, Кім і Мортімер), можуть використовувати свої здібності відповідно тільки під час фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ**.

Після того, як усі здібності будуть використані, день переходить у фазу **КУПІВЛЯ та ОБМІН**.

- У вас завжди є можливість обмежити коло осіб, на яких поширюється ваша здібність.



Розподіл карт дії

У грі є 36 карт дії, деякі з них більш рідкісні, ніж інші.

Карта дії	Опис	Кількість	Індикатор рідкості
МОЛЮСК-ВІЩУН	Скасовує будь-яку карту дії або здібність шеф-кухаря, використану проти вас (захищає тільки вас). Може бути використана для скасування іншої карти з Молюском-Віщун. Не враховується в ліміт "1 карта дії на день".	8 з 36	● Звичайна
ЗАГАРНІКИ ЗАГУБЛЕНОГО ОКОРОКА	Вкрадіть 1 інгредієнт на ваш вибір у будь-якого шеф-кухаря.	5 з 36	◆ Незвичайна
ПОГРАБУВАННЯ	Вкрасти половину грошей у 1 шеф-кухаря (з округленням вниз).	5 з 36	◆ Незвичайна
УНІКАЛЬНІ КАРТИ	Варіюється. Є 18 унікальних карт дії, кожна з яких має свою особливу силу.	18 з 36	★ Рідкісна

Більше інформації про карти дії дивіться на сторінці 7.



ЗДІБНОСТІ

Ось перелік усіх здібностей шеф-кухарів.



АНГУС ХАН: Таємничий шеф-кухар
WOK'ий звідси: Під час фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ**, Ангус може вигнати 1 кухаря, який знаходиться на тому ж **ринку**, що і він. Не діє на Острові та Містиці смаку. Постраждалий кухар повинен негайно вибрати іншу локацію.



АНТУАН БАГЕТ: Пихатий шеф-кухар
АРИСТОКРАТИЧНИЙ СМАК: Усі **інші** шеф-кухари, які знаходяться в тому ж місці, що й Антуан, повинні платити на \$100 більше **за кожну** річ, яку вони купують. Не діє на Містиці смаку.



БІФФ БРОБЕКЮ: М'ясник
БРО-ТЕЙН ПРОЖАРКА: Біфф може використовувати будь-який інгредієнт із **М'ясного двору** замість будь-якого інгредієнта з **Овочевого краю**. Коли він готує страву з 2 або більше м'ясних інгредієнтів (включаючи ті, що були замінені на овочі), він одразу ж заробляє \$200.



ГАРДЕНА ЕДЕМ: Мстивий веган
ВРЯТУЙТЕ ТВАРИН: Під час приготування рецептів Гардена може використовувати будь-які 2 інгредієнти з **Овочевого краю** замість будь-якого м'яса. Щоразу, коли вона це робить, вона може змусити шеф-кухаря скинути м'ясо на її вибір, яке він не використовує для рецептів у цей день.



ГЕНЕРАЛ СТРОГАНОВ: Армійський кухар
ПОДІЛІТЬСЯ ЗІ МНОЮ, ТОВАРИШУ: Під час фази **КУПІВЛЯ та ОБМІН** Строганов може взяти 1 інгредієнт (але що **не належить до Містици смаку**) у шеф-кухаря, заплативши йому \$100. Інгредієнт не повинен бути вказаний у рецептах цього шеф-кухаря.



ГОХАН СУШИДО: Шеф-кухар-самурай
Шлях Фудшидо: Під час фази **КУПІВЛЯ та ОБМІН**, Гохан може купити 1 інгредієнт із **полиці** (долілиць) на **будь-якому** ринку (окрім Містици смаку).



КІМ ЧИ: Артистичний кухар
КОРОЛЕВА ДРАМИ: Під час фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ**, Кім може змусити 1 кухаря помінятися з нею місцями. Здібність не може бути використана проти кухарів на Містиці смаку. Вона не може використовувати цю здатність 2 дні поспіль.



ЛЮБОРУЧКО ШКВАРЧЕНКО: Плюс-сайз шеф-кухар
ВСЕ ДЛЯ БОРЩУ: Коли Люборучко знаходиться на ринку, усі **прилавки** заблоковані для інших кухарів (за винятком Містици смаку). Шеф-кухари все ще можуть купувати інгредієнти з **полиці** (долілиць).



МОРТИМЕР СЛИЗБУРГЕР: Підступний шеф-кухар
Брудні справи: Під час фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ**, Мортімер може взяти 1 сміття зі свого ресторану і віддати його іншому шеф-кухарю. Один і той самий кухар не може бути мішенню 2 дні поспіль.



ФІЛІС ХАПАЙМАН: Буфетниця
Загадкове м'ясо: Коли Філіс купує інгредієнт у **М'ясному дворі**, вона може безплатно взяти інший інгредієнт із полиці (один раз на день). Під час приготування їжі Філіс може використовувати інгредієнти з **М'ясного двору** як взаємозамінні.



ШНИЦЦІ КАСТЕТТО: Бос мафії
Чорний ринок: Під час фази **КУПІВЛЯ та ОБМІН**, Шниці може купити 1 карту дії, не перебуваючи на Острові.



СЕНЬЙОР ФУЕГО: Харизматичний шеф-кухар
Шопінг-махінації: Наприкінці фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ**, усі шеф-кухари на тому ж **ринку**, що й Фуего, повинні віддати йому по \$100. Не працює на Острові та Містиці смаку.



КУХОННА КОМАНДА

Кухонна команда — це режим для **двох гравців**, створений для того, щоб запропонувати додатковий рівень стратегії, не позбавляючи при цьому азарту. Режим для двох гравців — це варіація базової гри, тому, будь ласка, обов'язково прочитайте правила до базової гри перш ніж продовжувати.

ПІДГОТУВАННЯ ДЛЯ 2-Х ГРАВЦІВ

- Візьміть наступні карти кухарів (**АНГУС ХАН, АНТУАН БАГЕТ, ЛЮБОРУЧКО ШКВАРЧЕНКО та СЕНЬЙОР ФУЕГО**) і випадковим чином роздайте по 2 кожному гравцеві. Кожен гравець обирає 1 шеф-кухаря як свого NPC (докладніше про це пізніше). Іншого шеф-кухаря вилучіть до кінця гри.
- Перетасуйте решту 8 кухарів і випадковим чином роздайте по 4 кожному гравцеві. Потім кожен гравець обирає 3 кухарів, щоб сформувати свою кухонну команду (докладніше про це пізніше). Іншого кухаря вилучіть до кінця гри.
- Візьміть 2 колеса переміщення: 1 для своєї кухонної команди та 1 для NPC.
- Встановіть поле ринку так само як і в базовій грі (детальніше див. на сторінці 5).
- Підготуйте свій ресторан, так само як і в базовій грі (детальніше див. на сторінці 4).
 - ПРИМІТКА:** У вас повинно бути 2 колеса переміщення, 3 кухарі кухонної команди та 1 NPC.

ЩО Ж НОВОГО?

Кухонна команда має два основних нововведення, які відрізняються від базової гри:

- Кухонна команда: Шеф-кухар дня**
 - Замість того, щоб контролювати лише 1 кухаря, ви будете керувати командою з 3 різних кухарів. Щодня ви обиратимете 1 з них **"активним шеф-кухарем"** (тобто шеф-кухарем дня).
- NPC: Ваш помічник на кухні**
 - Ви також будете керувати NPC. Ви можете уявити собі NPC як помічника, який має дві мети: заважати вашому супернику і допомагати вам здійснювати додаткові покупки.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ

- ГРОШІ:**
 - Візьміть \$300 з банку (NPC не отримують дохід).
- ПЕРЕМІЩЕННЯ:**
 - Виберіть 1 кухаря з вашої кухонної команди, щоб він став вашим "активним шеф-кухарем". Покладіть карту цього шеф-кухаря перед собою **долілиць**.
 - Він буде вашим шеф-кухарем до кінця дня.
 - Ви можете використовувати силу **активного шеф-кухаря** лише один раз на день.
 - На початку наступного дня і кожного наступного дня ви можете залишити свого активного шеф-кухаря або обрати нового з вашої кухонної команди.

6. **АКТИВНИЙ ШЕФ-КУХАР:** За допомогою першого колеса переміщення виберіть пункт призначення вашого активного шеф-кухаря на день. Покладіть колесо переміщення на карту активного шеф-кухаря долілиць.
- в. **NPC:** Використовуйте друге колесо переміщення, щоб вибрати місце призначення вашого NPC на день. Покладіть колесо переміщення долілиць на карту шеф-кухаря NPC.
- Ви не можете відправити свого NPC на Острів.
 - Ви не можете відправити свого NPC в ту саму локацію, де знаходиться ваш активний шеф-кухар.
- ПРИМІТКА:** Хоч і рідко, але ваш активний шеф-кухар може опинитися в одній локації з вашим NPC завдяки здібностям шеф-кухаря або картам дії. Якщо це станеться, ваша власна здібність NPC вплине на вашого активного кухаря.
- г. Коли обидва гравці будуть готові, відкрийте всі колеса переміщення і перемістіть шеф-кухарів у відповідні місця.
- д. Розіграйте здатність NPC кухарів. **Здібності NPC впливають лише на активних кухарів.**

Здібності NPC-кухаря дещо змінені для режиму кухонної команди:

- АНГУС ХАН:** Ангус негайно виганяє всіх **активних кухарів**, які знаходяться на тому ж **ринку**, що і він. Постраждали кухарі повинні негайно вибрати інше місце. Не діє на Містиці смаку.
- ЛЮБОРУЧКО ШКВАРЧЕНКО:** Коли Люборучко знаходиться на ринку, усі **активні кухарі** цього ринку можуть купувати товари лише з полиці. Усі інгредієнти на прилавку (горілиць) заблоковані. Не діє на Містиці смаку.
- АНТУАН БАГЕТ:** Усі **активні кухарі** в одній локації з Антуаном повинні платити на \$100 більше за кожну придбану річ (в тому числі й на Острові). Не діє на Містиці смаку.
- СЕНЬЙОР ФУЕГО:** Наприкінці фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ** усі **активні кухарі**, які знаходяться на тому ж **ринку**, що й Фуего, повинні скинути \$100 у **банк** (а не іншому гравцеві). Не діє на Містиці смаку.

КУПІВЛЯ та ОБМІН

1. КУПІВЛЯ:

- АКТИВНИЙ ШЕФ-КУХАР:** Ви можете придбати стільки, скільки хочете, в тому місці, де зараз перебуває ваш активний шеф-кухар.
- NPC:** Ви також можете використовувати **свого NPC**, щоб купувати щось від вашого імені. Однак, кожного разу, коли ваш NPC купує щось для вас, ви повинні платити **на \$100** більше від ринкової ціни.
- ТОРГИ:** Як завжди, між активними кухарями-суперниками відбуваються торги.
 - Ви також можете використовувати свого NPC, щоб зробити ставку проти активного кухаря або NPC суперника. Єдина відмінність полягає в тому, що ваша мінімальна стартова ставка має бути на \$100 вищою за ринкову ціну. Все інше залишається так само як і в базовій грі.

2. ОБМІН:

- Обмін працює так само як і в базовій грі (детальніше див. на сторінці 6).

ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ

1. ГОТУВАННЯ:

- Для приготування їжі ви можете використовувати лише свого активного кухаря. Приготування їжі за рецептами працює, так само як і в базовій грі (детальніше див. на сторінці 7).

2. ОНОВЛЕННЯ

- Оновлення відбувається так само як і в базовій грі (детальніше див. на сторінці 9).

День завершено.

Повторюйте ці 3 фази, доки хтось не набере 20 або більше 🍷 і не буде оголошений "Майстер Шефом!".

Нагадаємо, що на початку наступного дня і кожного наступного дня ви можете залишити свого активного шеф-кухаря або обрати нового з вашої кухонної команди.

ВАРІАНТИ ВИБОРУ ШЕФ-КУХАРЯ (ДРАФТ)

Замість того, щоб формувати команду з випадкових кухарів, ви можете додати стратегічності в грі, вибравши кухарів через драфт.

Викладіть 8 кухарів кухонної команди (не NPC-кухарів). Тепер обидва гравці будуть по черзі вибирати кухарів. Кожен гравець також може заборонити певного кухаря (що позбавляє того можливості грати в цій грі).

- Гравець 1 обирає першого шеф-кухаря.
- Гравець 2 обирає першого шеф-кухаря і забороняє шеф-кухаря.
- Гравець 1 обирає другого шеф-кухаря і забороняє шеф-кухаря.
- Гравець 2 обирає другого кухаря.
- Гравець 1 вибирає третього кухаря.
- Гравець 2 обирає третього кухаря.

Гра продовжується у звичайному режимі (детальніше див. на сторінці 6).

ВАРІАНТИ ГРИ

Іноді цікаво змінити щось або просто зіграти в гру по-своєму. Ось декілька пропозицій, з яких ви можете почати:

1. КУХАР-АМАТОР

- Це допомагає знайомити нових гравців із грою.
- Відсутність часових обмежень у фазі **КУПІВЛЯ та ОБМІН**.
- Шеф-кухарі не можуть використовувати свої здібності, поки їхній ресторан не досягне рівня "Крендель".

2. СТАРТАП

- Цей режим підійде для досвідчених гравців, які хочуть більш тривалого ігрового процесу.

- Почніть із 2 простих рецептів замість 1 простого та 1 рецепту для гурманів.
- Ви можете взяти рецепт для гурманів лише після того, як приготуєте свій перший простий рецепт.
- Гравці починають гру без карти дії або стартових інгредієнтів.

3. ДВОЄ КУХАРІВ НА КУХНІ

- Рекомендовано для гри на 2 або 3 гравців.
- Кожен гравець керує 2 кухарями з індивідуальними колесами переміщення.
- Ви не можете відправити обох своїх кухарів в одне й те ж саме місце.
- Гра гарантовано стане хаотичною з подвоєною кількістю переміщення, здібностей кухарів і покупок — не кажучи вже про вдвічі більшу кількість процесів, за якими потрібно стежити...

КОРОТКИЙ ГЛОСАРІЙ ТЕРМІНІВ

Тож коли ми вживаємо певне слово, ви точно знаєте, про що ми говоримо.

- ПРИЛАВКИ:** Місця, які містять інгредієнти, доступні для покупки в цей день.
- ДЕНЬ:** Відноситься до 1 повного раунду гри (фази **ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ, КУПІВЛЯ та ОБМІН, та ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ** = 1 "День").
- ОСТРІВ:** Зона в центрі ігрового поля, яка містить трей для скиду, поліпшення, карти дії та сміттевий бак. Острів **не** є ринком.
- РИНОК:** Всі локації, які продають інгредієнти та мають прилавки (тобто не включає Острів).
- М'ЯСО:** Будь-який інгредієнт із М'ясного двору (яловичина, риба, свинина, птиця, морепродукти).
- ПОПУЛЯРНІСТЬ** (👍): Бали, які потрібно заробити для перемоги; перший гравець набравший 20 👍 виграв гру.
- ПОЛИЦЯ:** Колода інгредієнтів для кожного ринку (долілиць).
- СКЛАД:** Де ви зберігаєте інгредієнти, які не відповідають жодному з ваших рецептів (як правило, над або під вашим рестораном).
- ПОЛІПШЕННЯ:** Кліпси, які можна купити на Острові, щоб покращити свій ресторан і підвищити свої можливості.



ДОВІДНИК

Кarti дії - 4, 7, 11
 Інопланетний слиз - 9
 Пограбування - 11
 Книга простих рецептів - 8
 Торги - 9, 14
КУПІВЛЯ та ОБМІН - 6, 7, 8
 Рекомендація зірок - 8
 Шеф-кухар / Здібності - 11, 12
 Шоколад - 9
 Молюск-Віщун - 7, 11
ГОТУВАННЯ та ОНОВЛЕННЯ - 7, 8, 9
 Прилавки - 7, 8, 9, 15
 Пам'ятка - 4
 Бонус кухні - 7, 8
 День - 6, 15
 Трей для скиду - 4, 5, 7, 8, 9
 Скидання - 7, 8
 Подвійна плита - 8
 Фруктмарт - 11
 Сміття / Штраф за сміття - 7, 8
 Книга рецептів для гурманів - 8

Головний Шеф - 6
 Острів - 7, 8, 15
 Бонуси за підвищення рівня - 7
 Ринок - 4, 15
ГРОШІ та ПЕРЕМІЩЕННЯ - 6, 9, 10
 Колесо переміщення - 4, 6
 Містика смаку - 9
 Популярність - 6, 7, 8, 9, 15
 Загарбники загубленого окорока - 11
 Рецепти - 4, 7, 8
 Ресторани - 4, 7
 Оновлення - 9
 Секретний соус - 9
 Полиці - 8, 9, 15
 Реклама у соц. мережах - 8
 Склад - 4, 15
 Нічия - 6
 Таймер часу - 6
 Тофу - 9
 Поліпшення - 8, 15



НОВА ЕРА

ВІДВІДАЙТЕ НАШ САЙТ, ЩОБ ДІЗНАТИСЯ, ЩО ЗАРАЗ ГОТУЄТЬСЯ З НОВОГО.

WWW.GAMELAND.COM.UA



НОВА ЕРА

БІТВА РЕСТОРАНІВ



АВТОРИ ГРИ РОБ ЧЕВ, ДЖОН КАНГ ТА ГАРІ АЛАКА
ДИЗАЙН ЕДРІ ДЖУНГ

