

# Лесной Трактор

## Правила игры

### СОСТАВ ИГРЫ:



Кубик «D6»



Фишки героев – 4 шт.

Игровое поле



Карточки ингредиентов

3 типов – 48 шт.



Жетоны игроков

4 разных цветов – 40 шт.



Карточки Действий – 15 шт.



## цель игры

Задача каждого героя стать лучшим поваром трактира «У Потапыча». А для этого надо собрать все необходимые для различных блюд ингредиенты и приготовить их так, чтобы именно вас посетители признали лучшим. Игрок, который приготовит больше всех блюд, становится победителем.

## игровое поле

Игровое поле представляет собой кухню трактира «У Потапыча». Именно здесь в различных бочонках, мешках и ящичках хранятся все необходимые для приготовления блюд ингредиенты. Игроки, переставляя свои фишки по дорожкам игрового поля, смогут собрать их, а затем уже использовать при приготовлении. Также на игровом поле изображено меню русской кухни трактира – именно эти блюда, по указанным рецептам, будут готовить игроки.

## подготовка к игре



Разделите игровые карточки на 3 стопки, в зависимости от цвета, указанного на рубашке.



В отдельную стопку складываются карточки Действия.

Тщательно перемешайте каждую стопку и положите рядом с игровым полем лицом вниз. Рядом с игровым полем также будет находиться стопка разыгранных карточек, куда игроки будут складывать карточки, которые уже использовали или от которых были

вынуждены отказаться. Карточки в этой стопке можно посмотреть в любой момент.

Каждый игрок выбирает себе фишку героя, за которого будет играть, (Барсука, Лиса, Белку или Зайца), ставит её на клетку «Старт» игрового поля, и берет 10 жетонов выбранного им цвета. После этого игроки по договоренности или по жребию определяют очередность хода.

## ход игры

Игрок, чья очередь пришла делать ход, бросает кубик. Затем он передвигает свою фишку героя по игровому полю на столько шагов-клеток, сколько точек выпало на кубике. Фишку можно перемещать с клетки на клетку только по направлениям, указанным стрелками.



Фишки игроков могут проходить через клетку, на которой уже стоит фишка другого игрока, и завершать на занятой клетке свой ход. После того как игрок закончил свой ход, он должен совершить действие, предписанное клеткой, на которой он остановился:



• игрок должен взять верхнюю карточку из стопки карточек ингредиентов соответствующего цвета;



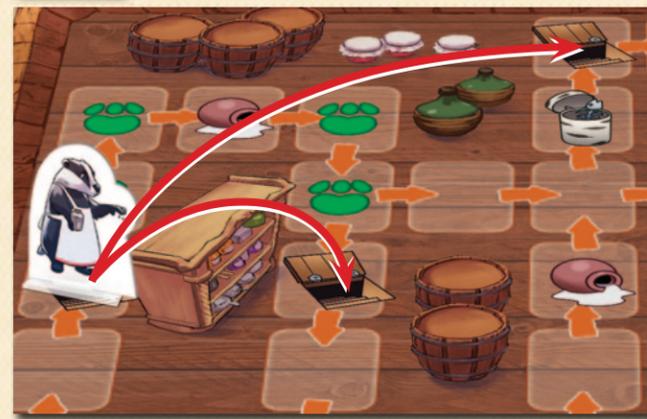
• игрок должен взять верхнюю карточку из стопки карточек Действий;



• игрок может посмотреть уже разыгранные карточки и взять 1 любую из них себе;



• игрок может переместить свою фишку на любую клетку на игровом поле с таким же символом;



• игрок должен все карточки, которые у него есть в руке, положить в стопку разыгранных.

Если на клетке, на которой закончен ход, нет никакого символа, игрок передает ход следующему – никаких дополнительных действий в этот ход он не совершает. Карточки, которые оказываются у игрока во время игры, он должен держать так, чтобы другие игроки их не видели. У игрока не может быть больше 7 карточек одновременно, поэтому если игрок хочет взять карточку и при этом у него их уже 7, то он должен выбрать одну из своих карточек и положить её в стопку разыгранных, только после этого он может взять себе новую карточку.

## карточки действия

Во время своего хода игрок может использовать любую карточку Действия, которая у него есть, но только одну за ход. Что именно произойдет после разыгрывания каждой карточки, подробно описано в тексте на ней. После использования карточка Действия возвращается в свою стопку, а стопка карточек заново перемешивается. Если карточку действия необходимо скинуть из руки, то она также отправляется в свою стопку, а не в стопку сброса.

## приготовление блюда

Главная задача каждого игрока – приготовить как можно больше разных блюд из меню русской кухни. Это меню изображено на игровом поле – заглядывая в него игроки смогут узнать какие блюда из чего надо приготовить, т.е. сколько и каких ингредиентов надо собрать для каждого кулинарного шедевра. Как только игрок соберёт все необходимые карточки ингредиентов для какого-либо блюда, он объявляет игрокам, что может приготовить его: показывает эти карточки другим игрокам, затем возвращает их в соответствующие стопки ингредиентов (стопки перемешиваются), а возле названия блюда в меню на игровом поле ставит свой жетон. Каждое приготовленное блюдо приносит игроку победные очки. Чем сложнее блюдо, тем больше очков оно приносит. Блюдо, которое кто-то из игроков уже приготовил, т.е. возле него на игровом поле лежит чей-то жетон, больше никто приготовить уже не может – у кулинарного чуда может быть только один автор.



## победа

Игра продолжается, пока все блюда из меню трактира не будут приготовлены. Как только всё будет приготовлено, игроки считают, сколько очков смог заработать каждый из них: 1 блюдо приносит игроку указанное в меню количество победных очков. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. Если кто-то из игроков соберёт 10 блюд, то он считается победителем без подсчёта очков и игра сразу заканчивается.

8705



Автор оригинальной идеи:  
Герман Тихомиров  
Дизайнер: Лилия Никонова  
Иллюстратор: Аделина Соляник  
© Zvezda. All rights reserved.

