

ПОВАРЯМБА

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- поля с Блюдами на одной стороне и Сюжетами – на другой



x 18

- жетоны Продуктов (цвет рамки указывает на растительное или животное происхождение)



x 58

- запасные жетоны



x 6

- планшеты



x 18

- деревянная фигурка Мишки Густава



- стеклянные камешки



1

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА (ВОЗРАСТ 4+)

Все игроки действуют сообща, ради единой цели – приготовить обед из нескольких Блюд в течение 14 ходов.

Отсчёт ходов ведёт Мишка Густав, передвигаясь по краю коробки.



Приготовить Блюдо – значит, собрать все Продукты, изображённые на поле этого блюда, в нужном количестве.



Рассмотрите поля: на них звёздами отмечена сложность каждого Блюда (чем больше, тем сложнее).

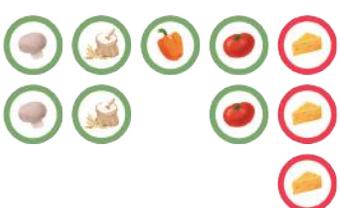
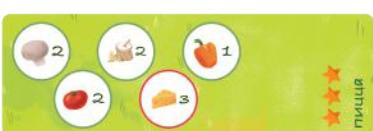
Выберите для игры Блюда так, чтобы общее количество звёзд совпадало с подходящим уровнем.

Уровень сложности	Общее количество звёзд на полях	Число ходов
простой (4-5 лет)	4-5	14
средний (6 лет)	6-7	
сложный (7+ лет)	8-9	

2

Возьмите дно коробки и положите внутрь первое Блюдо, изображением Сюжета наверх.

Рядом расположите планшет выбранного Блюда. И нужные жетоны продуктов – это Запас.



Возьмите 3 камешка, они символизируют поварят. Они будут находить Продукты для каждого Блюда.



Расположите деревянного Мишку перед клеткой «1» счётчика ходов.

И можно приступать к игре...

3

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Самый младший участник начинает игру.

Ход игрока состоит из трёх действий.

1. Бросаем 3 камешка на поле.
2. Собираем Продукты, на которые попали камешки.
3. Передвигаем Мишку на 1 клетку счётчика.

После этого ход переходит к следующему игроку, и он действует по той же схеме.

Теперь обо всём **подробнее**.

1. Как бросать камешки.

Бросать камешки вы можете разными способами:

- держа руку прямо над полем или в стороне от него.
- с усилием или просто разжимая кулак.
- с любого расстояния, но не ближе, чем в 20 см от поля.

4

2. Как собирать Продукты.

Если **камешек**:

- остановился в зоне какого-то Продукта, игрок получает соответствующий жетон из Запаса.



- пересёк границу зоны частично или только коснулся её, то это всё равно считается за попадание.

- пересёк зоны нескольких Продуктов, то игрок получает по Продукту из каждой.



- не коснулся зоны ни одного из Продуктов, то игрок ничего не получает.



5

Для удобства полученный жетон кладите на планшет.

- Если камешек попал на зону, из которой вы уже собрали нужное количество Продуктов, то брать ничего не нужно.



3. Не забудьте передвинуть Мишку на 1 клетку в конце хода!

Блюдо готово

Когда кто-то из игроков получил последний Продукт, нужный для Блюда, это значит, что Блюдо готово! Ура!

Сбросьте жетоны Продуктов обратно в Запас, замените игровое поле на следующее из тех, что выбрали в начале игры, найдите нужный планшет и жетоны и продолжайте стряпать.

Важно, что счётчик Мишки Густава при этом не обнуляется, а продолжается. То есть на **все** выбранные Блюда отводится 14 ходов.

6

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается:

- победой** команды поварят, если они смогли приготовить все выбранные блюда до истечения 14 ходов,
- поражением** команды, если этого времени не хватило.

ВЕРСИЯ «ШЕФ-ПОВАР»

В этом варианте игры команда готовит столько Блюд, сколько успеет за 20 ходов.

Выберите первое Блюдо, приготовьте его по правилам кооперативной версии. Дальше выбирайте и готовьте следующее, и следующее, пока не закончатся 20 ходов.

В конце посчитайте звёзды на всех полностью приготовленных Блюдах и определите своё звание:

Подмастерье – приготовлено блюд на 12-13 звёзд,
Шеф-повар – приготовлено блюд на 14-15 звёзд,
Поварямба – приготовлено блюд на 16 и более звёзд.



7

СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ (ВОЗРАСТ 6+)

В игре участвуют 2 команды. Причём команда может состоять из одного человека, т.е. играть можно один на один. Игра команды происходит так же, как и в кооперативной версии. Только **задача** становится другая – приготовить свои Блюда быстрее другой команды (а Мишка Густав в этой версии игры отдыхает).

Учтите лишь, что набор Блюд обеих команд должен содержать одно и то же количество звезд.

- Например, если одна команда набрала Блюд на 6 звёзд, то другая команда выбирает Блюда тоже на 6 звёзд.

Ходят команды по очереди, передавая друг другу камешки.

Одна играет, используя дно коробки, другая – крышку.

Используйте жетоны «+1», если какой-то из команд не хватило жетона нужного Продукта.



Игра заканчивается, когда одна из команд приготовит все свои Блюда – она и становится командой победителей.

Если оказалось, что первой завершила готовку та команда, что в начале игры первой кидала камешки, то второй команде нужно дать возможность завершить круг и сделать последний ход. Если в результате этого вторая команда тоже приготовит все свои Блюда, то в игре объявляется **ничья**.

8

Блинчики не растут на деревьях, а шоколадная овечка не появляется на витрине «АндерСона» в готовом виде по мановению волшебной палочки.



Видео-правила к игре

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepравила



www.prostyepравила.ru

«Поварямба» создана под впечатлением от атмосферы и меню сети кафе «АндерСон». Картофельную тачку, молочный коктейль и другие лакомства можно попробовать там в любой день по-настоящему.

АндерСон

семейные кафе & кондитерские

www.cafe-anderson.ru