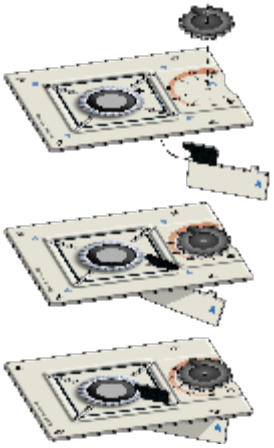
Во-первых



Аккуратно выдавите все составляющие из каркаса. 4 кухонных плиты собираются соответственно иллюстрации, потому что у каждого игрока должна быть своя собственная Шмель 2009. Пластиковые заклёпки для регулятора вставляются с обеих сторон (поверните одну заклёпку на 90 градусов и используйте щипчики для прочного соединения обоих заклёпок). Поверните регулятор несколько раз для более плавного хода.

Краткий обзор

В «А ля карт» игроки побудут шеф-поварами создающими различные блюда. Им понадобится разогреть свою плиту и умело приправить блюда. Готовые блюда приносят звёзды и/или очки победы, сгоревшие или испорченные блюда отправляются в урну и не приносят ничего. Первый шеф-повар получивший 3 звезды или наибольшее число победных очков побеждает.

Подготовка

Каждый игрок получает:
- 1 кухонную плиту (регулятор нагрева должен быть на «нуле»)
- 1 сковородку (поставьте её на плиту)
- 1 чашечку кофе (случайно вытянутую) лицом вверх (розовой стороной сверху)
- 1 поднос для готовых блюд
- 1 блинчик

Положите в центр стола:
- 20 блюд (сортированные по цвету, стороной с описанием рецепта вверх)
- 4 банки для приправ (каждая наполнена **15 приправами одного цвета и 5 щепоток соли** – руководствуйтесь цветами на крышечках для помощи), все лишние приправы отложите про запас.
- мойку
- поднос для кофе, накрытый оставшимися чашечками кофе (зелёной стороной вверх)
- кубик нагрева
- урна
- 9 звёзд

Выберите первого игрока. Этот игрок выбирает блюдо и кладёт его на свою сковородку (рецептом вверх). Остальные игроки делают тоже самое по порядку. Первый игрок получает 3 ложки для приготовления и начинает игру. Игра проходит по часовой стрелке.

Процесс игры

У активного игрока всегда имеется **три обычных** действия. Для этих действий у него есть два варианта:

1. Нагреть плиту (кинуть кубик)
2. Приправить блюдо

Действия можно комбинировать в любом порядке, например: трижды приправить или трижды нагреть плиту или любая иная комбинация нагрева и приправ. После каждого действия, игрок слева забирает одну ложку приготовления у активного игрока. Когда использованы все три действия, начинается ход следующего шеф-повара. Сейчас он владелец всех трех ложек.
Заметка: Ложки используются для подсчёта использованных действий активного игрока. Так что следующий игрок по порядку следит за правильностью выполняемых трех действий текущего шеф-повара. Вы также можете стучать ложкой по столу подгоняя активного игрока поспешить с игрой.
Любой игрок может взять перерыв в свой ход, использовав одну из его чашечек с кофе. Это *не* требует ни одного из трёх обычных действий игрока (см. также пункт 3, «Перерыв на кофе»).

1. Нагрев плиты.
Для завершения блюда, шеф-повару требуется нагреть плиту до определённого уровня жара (исключение: холодные блюда).
Требуемый уровень жара напечатан на рецепте зелёным цветом. Пока плита поддерживается в заданном диапазоне зелёных цифр, блюдо готовится как надо. Как только уровень нагрева достигнет красного значения – блюдо испорчено.
Для нагрева игрок бросает кубик. Если выпало число, то игрок **должен повысить уровень жара** своей плиты на столько, сколько выпало на кубике.

Кроме того, на кубике имеются три дополнительных символа:

все игроки повышают уровень жара на своих плитах на один.

игрок может выбрать повысить уровень жара своей плиты на 1, 2 или 3 уровня.

игрок берёт чашечку кофе с подноса и ставит перед собой розовой стороной вверх.

Если же на подносе не осталось чашек кофе, то он забирает одну у другого шеф-повара (забирать чашки с изображением очков победы не позволяется).
Плита никогда не может быть нагрета больше чем на уровень «7» (в этом случае, все излишки выпавшие на кубике – игнорируются).

2. Приправка блюда
Для завершения блюда, шеф-повар должен приправить его на своей сковороде. Требуемая приправа изображена на рецепте блюда. Игрок должен добавить в своё блюдо как минимум изображенные на рецепте приправы. Можно добавить больше приправ чем изображено. Тем не менее, как только в блюде окажется три или больше приправ **одного цвета** на сковороде, блюдо считается испорченным и несъедобным. Также 3 щепотки соли (белая приправа) в сковороде аналогично испортят блюдо.

Для приправки блюда, шеф-повар берёт банку соответствующего цвета и пытается высыпать требуемый ингредиент в сковороду. Чтобы приправить блюдо, нужно один раз перевернуть банку над сковородой, а затем вернуть в начальное положение, как показано на картинке. Скорость движения не важна. Все приправы, выпавшие из банки во время этого движения, помещаются на сковороду (даже те, что упали мимо). Разрешается придержать банку над сковородой на короткий момент - держать банку над сковородой долго нельзя. Игрок может встряхнуть банку перед переворотом над сковородой. Не позволяется трясти или наклонять перевёрнутую банку. Если же ничего не выпало, можно повторить попытку вместе с новым действием.

3. Перерыв на кофе
Один раз в свой ход, шеф-повар может взять перерыв на кофе и использовать одну из своих чашечек. Игрок выполняет соответствующее движение и сбрасывает чашку кофе на кофейный поднос **розовой стороной вверх**. Перерыв на кофе не требует действия (Ложка не забирается). Возможны следующие действия:

1 Очко победы (3 чашки в игре): Игрок сразу ставит эту фишку на поднос с готовыми блюдами. Данную чашку не могут забрать у этого игрока и она расценивается как 1 очко победы в конце игры.

Обмен плитами (3 чашки в игре): Шеф-повар меняется своей кухонной плитой, включая сковородку и блюдо на ней, с другим игроком, по своему выбору. Затем оба шеф-повара продолжают игру со своими новыми плитами. Сгоревшие или испорченные блюда, также как и плиту с одним блинчиком нельзя обменять.

3 ложки (2 чашки в игре): Текущий игрок получает три дополнительных действия. Он забирает обратно три ложки и продолжает свой ход. Тем не менее, этому игроку не позволяется использовать ещё одну чашку кофе в этот ход.

Подсыпать (3 чашки в игре): Текущий шеф-повар может один раз приправить блюдо другого игрока, по своему выбору. Позволяется использовать любую приправу, даже не указанную в рецепте, или приправу, две щепотки которой уже использовано на этом блюде. Как обычно, блюдо считается испорченным как только три или более щепоток одного цвета окажется на сковороде. Нельзя подсыпать в блюда не требующие никаких приправ (Breakfast Fidel, Eau pour le cafe a la Bocuse, Crepe).

Убавить нагрев (2 чашки в игре): Игрок может убавить степень нагрева своей плиты на 1, 2 или 3 уровня. Это также позволено сделать, если блюдо уже сгорело (даже при уровне «7»).

Особое

1. Блюдо готово

Блюдо считается готовым при совпадении двух условий:

- Нагрев плиты достиг требуемого значения (в диапазоне зелёных цифр) и

- блюдо приправлено требуемым количеством специй.

Шеф-повар вынимает блюдо из своей сковороды и ставит его на поднос для готовых блюд иллюстрацией вверх. В конце игры, блюдо расценивается как число победных очков напечатанное на нём. Приправы (если есть) отправляются в мойку. Игрок выбирает новое блюдо. Он должен выбрать цвет блюда который он ещё не приготовил. Если это невозможно, игрок может выбрать любой цвет. Регулятор нагрева ставится на нуль.

Заметка: Выбор нового блюда не требует действия.

2. Звезды

Если игроку удаётся приготовить блюдо идеально, то он получает звезду. Блюдо считается идеальным, если шеф-повар сумел приправить его точным числом приправ указанном в рецепте и без соли. Естественно уровень нагрева должен быть в пределах допустимого, как обычно.

Игрок помещает звезду к своим готовым блюдам. Игрок никогда не получает звезду за блюда не требующих никаких приправ (Breakfast Fidel, Eau pour le cafe a la Bocuse, Crepe).

3. Блюдо сгорело или испорчено

Если блюдо не удалось – его необходимо убрать с плиты. Но это можно сделать лишь только соответствующего игрока. Таким образом, когда блюдо испорчено «заботливым» оппонентом, то оно остаётся на сковороде вплоть до его хода.

Тоже самое относится и к сгоревшим блюдам.

Испорченное блюдо отправляется в урну, а приправы (если есть) – в мойку. Шеф-повар выбирает новое блюдо. Он должен выбрать цвет блюда который он ещё не приготовил. Если это невозможно, игрок может выбрать любой цвет. Регулятор нагрева ставится на нуль. И снова, выбор нового блюда не является действием.

4. Пополнение банок с приправами
Банки с приправами пополняются сразу же как только они опустеют или там останется одна соль. Все приправы соответствующего цвета забираются из мойки и засыпаются обратно в банку. Число щепоток соли по прежнему должно быть 5, их может быть меньше только в том случае если в мойке не окажется соли.

5. Приготовление блинчика
Текущий игрок может решить положить блинчик на свою сковороду вместо обычного блюда.
***Заметка**: Готовка блинчика это сложная задача требующая внимания, так что невозможны никакие перерывы на кофе, пока блинчик на сковороде.*
Каждый игрок может приготовить (или сжечь) только один блинчик за игру.

Для приготовления блинчиков принимаются следующие особые правила:
Шеф-повар размещает свой блинчик на сковороде рецептом вверх.
- Ход игрока сразу же заканчивается.
- Все оставшиеся ложки уходят следующему шеф-повару.
- Все оставшиеся неизрасходованные действия утеряны.

Как только снова настанет ход шеф-повара, он или она попытается приготовить блинчик!
- Прежде всего игрок должен бросить кубик нагрева (первое действие). Поверните регулятор нагрева в соответствии с выпавшим результатом. Если выпало кофе, шеф-повар забирает одну чашечку как обычно, но не может воспользоваться ею.
- Затем у игрока есть две попытки перевернуть блинчик (второе и третье действие). Переворачивание означает: Игрок берёт сковородку, резким движением подбрасывает блинчик и пытается поймать его на сковороду лицом вверх.

После каждой попытки возможна одна из трёх следующих ситуаций:
- Блинчик падает на сковородку лицом вверх и таким образом готов. Уровень нагрева не важен, если только он не достиг «7» (даже «0» сгодится!). Шеф-повар кладёт блинчик к другим своим готовым блюдам и выбирает новый рецепт. Ход игрока на этом заканчивается и настаёт ход следующего шеф-повара.
- Блинчик дважды не удалось перевернуть (блинчик приземлился рецептом вверх или рядом со сковородой). Ход игрока заканчивается и начинается ход следующего. В свой следующий ход, шеф-повар нагреет плиту и попытается перевернуть блинчик снова.
- Уровень нагрева достиг отметки «7», таким образом блинчик сгорел и испорчен. Он отправляется в урну, а шеф-повар выбирает новое блюдо. Ход игрока на этом заканчивается и начинается ход следующего.

Конец игры

Игра «А ля карт» заканчивается, если:
- Шеф-повар не может выбрать новое блюдо, или
- Шеф-повар приготовил 5 блюд (блинчик считается за блюдо), или
- Шеф-повар собрал 3 звезды*.

Игроки подсчитывают свои победные очки. Игрок с наибольшим числом победных очков выигрывает. В случае ничьей, все игроки с наибольшим количеством очков выигрывают. Места остальных игроков также рассчитывается из их победных очков.

* Если игрок собрал 3 звезды – то он единственный победитель. Победные очки данного игрока не играют роли в этом случае, но победные очки остальных игроков считаются для определения их призовых мест.