

НА ПАРУ



ЦЕРЕМОНИЯ ДИМ-САМ



ПОПРОБУЙТЕ НА ВКУС НЕЗАБЫВАЕМЫЕ ДИМ-САМЫ!

Когда-то где-то в Азии, высоко в горах мифической страны, располагался всемирно известный ресторан дим-самов под названием **«На пару!»**.

Это был первый ресторан подобного типа, который получил три золотых слитка. Согласно путеводителю «Золотые слитки» ресторан **«На пару!»** был, в первую очередь, известен пятью **своими лучшими видами дим-самов**: сочные пельмешки с креветками, нежные пельмешки с мясом, мягкие и пышные булочки с мясом барбекю, ароматный клейкий рис и изысканные «Когти феникса». Божественный вкус дим-самов из года в год привлекает любопытствующих и гурманов со всего мира!

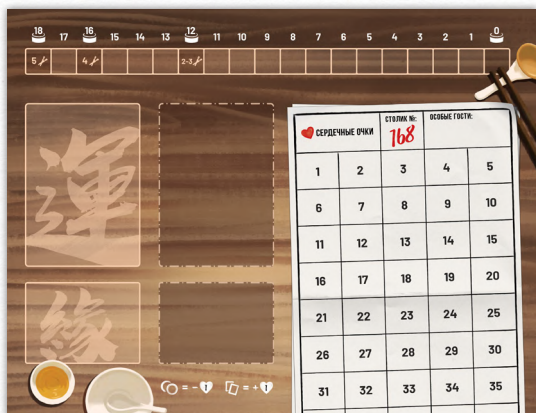
После утомительной поездки и долгого ожидания в очереди вы и несколько других голодных волшебных существ, наконец-то, устроились за столиком и готовы к пиршеству. Для обеспечения свежести и качества своих блюд в ресторане **«На пару!»** подается **ограниченное количество** самых популярных дим-самов на каждый столик – будьте готовы посоперничать с вашими друзьями за возможность съесть как можно больше и наесться до отвала!

Соревнование будет жестким. Готовьте палочки и присоединяйтесь к пиршеству дим-самов в настольной игре «На пару!».

КОМПОНЕНТЫ



1 поворотный столик



1 планшет для подсчета очков



12 планшето́в животных



12 маркеров животных для подсчета очков



75 дим-самов
(5 видов по 15 шт. каждого вида)

При игре используйте либо картонные дим-самы, либо тактильные дим-самы (приобретаются для игры отдельно).



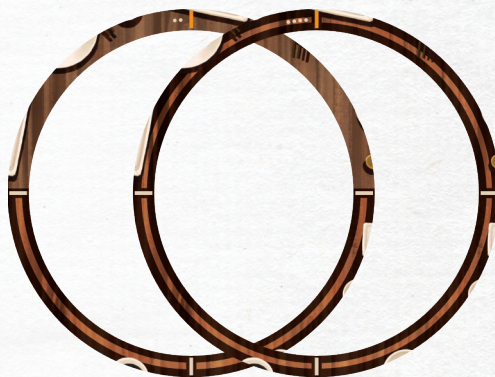
50 жетонов еды
(5 видов по 10 шт. каждого вида)



18 пароварок



1 жетон первого игрока



2 кольца-индикатора зоны пиршества
(1 – для 2-3 игроков, 1 – для 4-5 игроков)



10 маркеров зоны пиршества
(1 пара для каждого игрока)



26 карт судьбы



50 карт удачи



5 карт-памяток
(по одной для каждого игрока)



1 мешок для дим-самов



1 счастли́вый кубик



1 маркер пароварок

МЕНЮ

ДИМ-САМЫ 點心

Дим-самы, что обычно переводится как «сердечно тронуть», – небольшие, на один укус, порции блюд, приготовленные на пару и подаваемые в бамбуковых корзинках или на небольших тарелочках. Их обычно едят по утрам или в первой половине дня в кругу семьи и друзей. Поскольку обычно вместе с дим-самками пьют чай, словосочетание «ям-ча» (「飲茶」 в традиционном китайском языке) переводится «пить чай» и часто используется как синоним «дим-сам».

РЕКОМЕНДАЦИИ ШЕФ-ПОВАРА



Булочка с мясом барбекю 叉燒包 [ча-шао-бао]

Приготовленная на пару мягкая пышная белая булочка с начинкой из сочного мяса со вкусом барбекю.



Пельмешки с мясом 燒賣 [шу-май]

Приготовленные на пару пельмешки с начинкой из мяса и морепродуктов в желтом тесте для вонтонов.



Клейкий рис (завернутый в листья лотоса) 糯米雞 [ло-май-гай]

Клейкий рис с китайскими колбасками, курицей, креветками, грибами и другими вкусностями. Завернут в засушенные листья лотоса и приготовлен на пару.



Пельмешки с креветками 蝦餃 [хар-гоу]

Приготовленные на пару пельмешки с сочной начинкой из креветок в гладком полупрозрачном тесте.



Когти феникса 鳳爪 [фен-жуа]

Тушеные куриные ножки в соусе из черной фасоли. Желейные и нежные. Блюдо, которое большинство людей либо любят, либо ненавидят.



ПОДГОТОВКА ЦЕНТРАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

1 Поворотный столик:

Положите **поворотный столик** в центре игровой зоны.

1A Кольцо-индикатор зоны пиршества:

- » Возьмите соответствующее **количеству игроков кольцо-индикатор зоны пиршества**. Количество игроков на кольцах обозначено **точками** слева от оранжевой линии. Второе кольцо-индикатор верните в коробку.
- » Разместите соответствующее количеству игроков кольцо-индикатор на поворотном столике, необходимой (согласно количеству игроков) стороной вверх таким образом, чтобы **оранжевая линия** совпадала с **оранжевой стрелкой** на верху игрового поля.

Совместите оранжевые линии на кольцо-индикаторе с оранжевыми стрелками на игровом поле и на центральной круглой платформе.



Кольцо-индикатор зоны пиршества на трех игроков.

1B Центральная круглая платформа:

Поверните круглую платформу в центре таким образом, чтобы **4 стрелки** по углам совместились с **4 стрелками**, изображенными на игровом поле вокруг платформы.

2 Запас еды:

Разместите все **жетоны еды** и счастливый кубик рядом с поворотным столиком.



3 Дим-самы и пароварки:

Положите все дим-самы в мешок.

Подготовка пароварок:

- » Разделите **18 пароварок** на 3 группы по 6 пароварок в каждой. Вытащите из мешка и положите **по 2 случайных дим-сама** в каждую из 6 первых пароварок. Затем положите **по 3 случайных дим-сама** в следующие 6 пароварок и **по 4 случайных дим-сама** – в каждую из последних 6 пароварок. Каждый дим-сам необходимо **вслепую доставать** из мешка. **Альтернативно можно просто высыпать их по одному из мешка.**
- » Перемешайте все 18 пароварок и случайным образом поставьте друг на друга по **3 пароварки** в каждую из **6 ячеек** на поворотном столике. Попытайтесь не подсматривать, какие дим-самы лежат в каждой из пароварок.



По 2 случайных дим-сама в каждую пароварку



По 3 случайных дим-сама в каждую пароварку



По 4 случайных дим-сама в каждую пароварку



ПОДСКАЗКА

После того, как вы освоитесь в игре, вы можете использовать **«Альтернативный вариант подготовки пароварок»** для более сбалансированного распределения дим-самов по пароваркам.

ВАЖНО



Ориентация пароварок

Каждая пароварка размещается так, чтобы внутреннее выступающее кольцо было сверху.

ПРИМЕЧАНИЕ



В настоящих ресторанах дим-самов в каждой пароварке обычно подают какой-то один вид дим-самов. Для целей нашей игры вместо этого в одной пароварке будут подаваться разные виды дим-самов.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

5 Рассадка игроков:

Игрокам следует сесть таким образом, чтобы каждый из них сидел напротив разной зоны пиршества (пространство между 2 линиями на кольце-индикаторе зоны пиршества).

Подробнее о зонах пиршества можно узнать в разделе «Приобретение» на стр. 9.



2 разные зоны пиршества при игре на 2 игроков.



3 разные зоны пиршества при игре на 3 игроков.

6 Выбор планшета животного:

- » Раздайте каждому игроку по 2 случайных **планшета животных**. Каждый игрок выбирает один из них и возвращает второй в коробку.
- » Каждый игрок размещает свой **маркер животного** для подсчета очков в ячейке «Особые гости» на планшете подсчета очков.

ПОДСКАЗКА

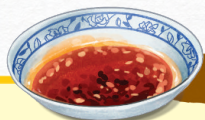
Если вы в первый раз играете в игру «На пару!», мы рекомендуем использовать планшеты животных, отмеченные символом  рядом с титулом.



Пример: Анастасия получает 1 жетон еды в начале игры. Она выбирает «Коготь феникса», так как в 4 разных пароварках на поворотном столике лежит по крайней мере по одному «Копю феникса». Она также берет 2 карты удачи из колоды удачи.

7 Начальные ресурсы:

Каждый игрок проверяет, какое количество жетонов еды  и карт удачи  указано на выбранном им планшете животного. Это будет его начальный запас. Игроки могут выбирать, какие именно жетоны еды они возьмут из общего запаса. Если животное начинает с несколькими жетонами еды, на его планшете будет указано, должны ли эти жетоны быть одинаковыми или разными. Карты удачи всегда берутся с верха колоды.



Чили-масло

Чили-масло – приправа, приготовленная из растительного масла и перца чили. Ее часто заказывают гости, которые любят сделать свои дим-самы поострее.

Первый игрок выбирается случайным образом, так что у всех игроков есть равная возможность первым насладиться дим-сами.

8 Первый игрок:

Выдайте жетон первого игрока **случайному игроку**.

9 (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО) Маркеры зоны пиршества:

Чтобы помочь игрокам различать свои и чужие зоны пиршества, каждый игрок может положить один маркер зоны пиршества рядом со своей зоной пиршества, а второй маркер выложить рядом со своим планшетом животного.

5 вкусов



Китайская кухня традиционно делится на пять вкусов: сладкая, кислая, горькая, острая и соленая. Эти вкусы гармонично и сбалансированно сочетаются друг с другом для достижения оптимального вкуса и пользы для здоровья. В игре «На пару!» данные 5 вкусов отмечены на маркерах зон пиршества. А у вас какой вкус любимый?

ХОД ИГРЫ

ЦЕЛЬ

Так как дим-сам в переводе означает «сердечно тронуть», целью игры является набор как можно большего количества **«сердечных очков» (СО)**. Выигрывает игрок с самым большим количеством СО в конце игры.



ОБЗОР

Игра разделена на раунды. Каждый раунд каждый игрок **делает 1 ход**. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке вокруг стола, начиная с игрока, у которого в настоящий момент находится **жетон первого игрока**. Как только **последний игрок** в порядке очередности завершает свой ход, раунд заканчивается.

В начале каждого раунда вскройте и разыграйте **карту судьбы**.

Конец игры может быть вызван двумя событиями: либо **маркер пароварок** доходит до деления 0, либо **колода судьбы** заканчивается. Игроки заканчивают раунд, а затем подсчитывают итоговые очки.

Застольный этикет

Обратите внимание на изображение стола на поворотном столике. Палочки для еды всегда лежат на тарелке. Никогда не втыкайте их в еду вертикально, так как во многих азиатских культурах это означает «смерть» и «скорбь», и, как считается, ведет к неудачам. С дим-самами обычно пьют чай. При подаче чая всегда сначала налейте вашим гостям, а потом – себе в знак вашего к ним уважения.

ХОД ИГРОКА

В свой ход вы **должны** выполнить **2 разных действия** из всех доступных. Вы можете выполнить любое сочетание действий **в любом порядке**, но **нельзя** выполнить одно и то же действие более одного раза.



СИМВОЛ	ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЯ	ССЫЛКА
	Получить 1 жетон Возьмите 1 жетон еды по своему выбору из запаса.	Подробнее можно узнать в разделе «Получение жетонов еды» на следующей странице.
	Взять 1 карту удачи (и повернуть столик) Возьмите 1 карту удачи из колоды удачи. Вы можете затем повернуть поворотный столик на 90 градусов в любом направлении.	КАРТЫ УДАЧИ: » Подробности смотрите в разделе «Получение и розыгрыш карт удачи» на следующей странице. » Подробности смотрите в разделе «Карты и способности» на стр. 12.
	Сыграть карту удачи (и повернуть столик) Сыграйте 1 карту удачи с руки. Разыграйте ее эффект и поместите карту в стопку сброса карт удачи. Вы можете затем повернуть поворотный столик на 90 градусов в любом направлении (перед поворотом столика вы должны полностью разыграть эффект карты).	ПОВОРОТНЫЙ СТОЛИК: » Подробности смотрите в разделе «Поворот столика» на следующей странице.
	Обменять 2 карты удачи на 1 жетон еды Сбросьте 2 карты удачи в стопку сброса карт удачи и возьмите 1 жетон еды по своему выбору из запаса.	
ПОДСКАЗКА В большинстве случаев вы можете захотеть обменять карты удачи на жетон еды только после того, как возьмете жетон еды бесплатно первым действием. Получение 2 жетонов еды за один ход может помочь вам быстро набрать необходимые жетоны для приобретения пароварки, которую ваши оппоненты тоже могут захотеть приобрести.		
	Приобрести пароварку Получите пароварку из вашей зоны пиршества, потратив жетоны еды , совпадающие с теми дим-самами, что лежат в этой пароварке, разместите дим-самы на вашем планшете и получите СО . Передвиньте маркер пароварок на одно деление вправо по шкале пароварок.	» Подробности смотрите в разделе «Приобретение пароварок» на стр. 9.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЕДЫ



Жетоны еды используются для приобретения пароварок и сбора дим-самов. Полученные жетоны выкладывайте перед собой на стол таким образом, чтобы все игроки могли их видеть. Количество жетонов еды, которые могут быть у вас одновременно, не ограничено.

ВАЖНО



Жетоны еды закончились

Если игроки разобрали все 10 жетонов еды какого-то вида, и в запасе таких жетонов больше нет, считается, что этот вид дим-самов полностью распродан. Игроки не смогут получить жетоны еды этого вида до тех пор, пока некоторое количество жетонов (хотя бы 1) не вернется в запас.



ПОЛУЧЕНИЕ И РОЗЫГРЫШ КАРТ УДАЧИ

Карты удачи разыгрываются для получения преимущества для себя или для создания помех оппонентам. Карты удачи, которые вы берете из колоды удачи, добавляются к вам в руку. Ваши оппоненты не могут смотреть ваши карты удачи. Эти карты раскрываются только при розыгрыше. Количество карт удачи, которое может быть у вас одновременно, не ограничено.

Если колода удачи закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Если стопка сброса пуста или в ней только одна карта, игроки не могут брать новые карты удачи до тех пор, пока в колоде сброса не будет хотя бы 2 карты, которые нужно замешать для создания новой колоды.

Подробности смотрите в разделе «Карты и способности» на стр. 12.

ПОВОРОТ СТОЛИКА

После того, как вы взяли или разыграли карту удачи, вы можете повернуть центральную круглую платформу поворотного столика на 90 градусов в направлении по своему выбору. Вы можете захотеть сделать это для того, чтобы переместить какие-то конкретные пароварки в вашу зону пиршества, или для того, чтобы убрать какие-то пароварки из зон пиршества других игроков.

После поворота столика каждая стрелка на центральной круглой платформе должна совпасть со следующей стрелкой на внешнем игровом поле.

Любые пароварки, которые перемещаются в вашу зону пиршества, теперь доступны вам для приобретения (см. следующий раздел).



Положение поворотного столика при раскладке игры на 3 игроков. Обратите внимание, что каждая стрелка на центральной круглой платформе совпадает со стрелкой на внешнем игровом поле. Оранжевые стрелки в начале игры всегда совпадают.



После поворота столика на 90 градусов по часовой стрелке каждая стрелка на центральной круглой платформе совпадает с другой стрелкой на внешнем игровом поле. Обратите внимание, что оранжевая стрелка теперь совпадает с белой стрелкой справа на внешнем игровом поле.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ПАРОВАРОК

Для того, чтобы наполнить ваш желудок дим-самами, вам необходимо приобретать **пароварки**. Вы можете приобретать только самые верхние пароварки из стопок, расположенных в вашей **зоне пиршества** (за исключением случаев, когда какая-либо способность позволяет вам приобретать пароварки за ее пределами). Пароварка, которая частично находится в вашей зоне пиршества, считается пароваркой в вашей зоне. Ваша зона пиршества отмечена линиями на **кольце-индикаторе зоны пиршества** вокруг поворотного столика.

ПРИМЕР (ИГРА ВДВОЕМ)



В начале игры на двоих у каждого игрока в зоне пиршества находятся две пароварки, одна из которых – общая с соседним игроком.



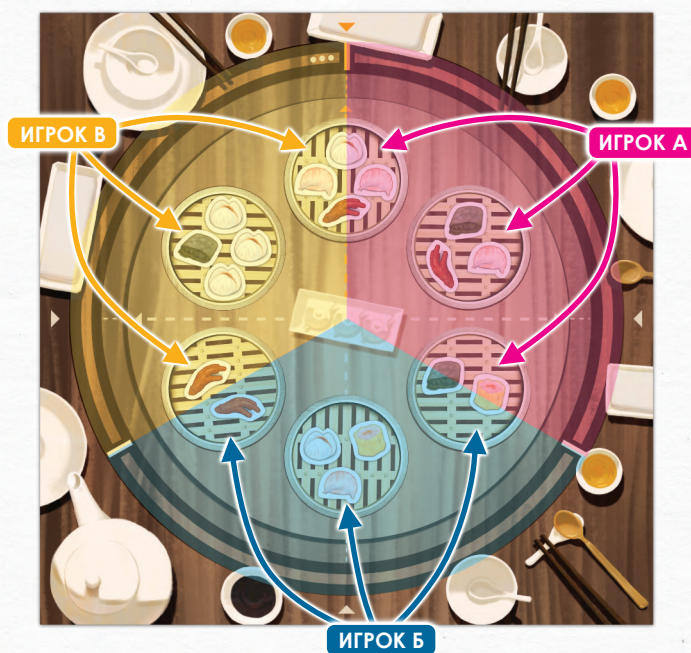
После поворота столика на 90 градусов по часовой стрелке у каждого игрока в зоне пиршества все еще находятся две пароварки, но теперь – ни одной общей.

СОВЕТ

Зона пиршества при игре вдвоем

При игре вдвоем у каждого игрока всегда по 2 пароварки в зоне пиршества.

ПРИМЕР (ИГРА ВТРОЕМ)



В начале игры втроем у каждого игрока в зоне пиршества находятся три пароварки, две из которых – общие с соседними игроками.



После поворота столика на 90 градусов по часовой стрелке у каждого игрока становится по две пароварки в зоне пиршества, но теперь – ни одной общей.

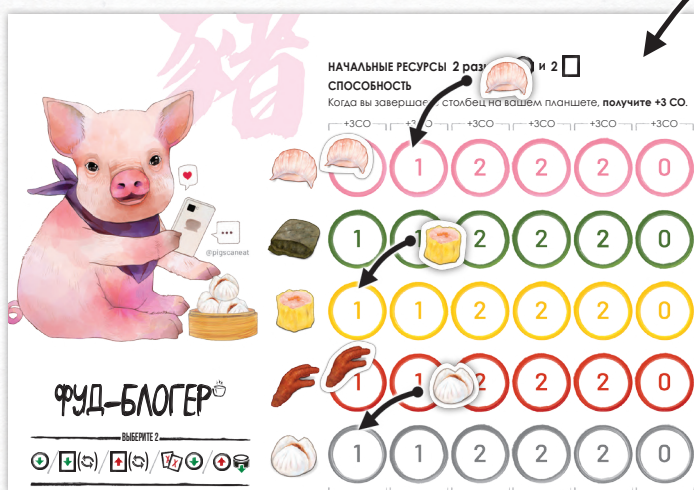
ПОРЯДОК ПРИОБРЕТЕНИЯ ПАРОВАРОК

1 Потратьте жетоны еды

Потратьте те жетоны еды, которые **точно совпадают** с дим-самами в пароварке. Нельзя приобрести часть дим-самов из пароварки. Верните все потраченные жетоны еды в запас.

2 Возьмите дим-самы

Заберите все дим-самы из пароварки и выложите **каждый дим-сам** в **соответствующий ряд** на вашем планшете животного, начиная с крайней левой пустой ячейки. Поставьте пустую пароварку рядом с вашим планшетом (не возвращайте ее в запас).



ВАЖНО

Заполнение шкалы дим-сам

Ряд дим-самов на вашем планшете считается заполненным, как только в нем оказывается 6 дим-самов. Вы все еще можете приобретать пароварки с дим-самами этого вида, но СО за те дим-самы, которые вы не можете поместить на планшет, вы получать не будете. Выкладывайте лишние дим-самы справа от вашего планшета (не убирайте их в мешок для дим-самов).



Пример: При игре вчетвером поворотный столик разделен на 4 зоны пиршества. У Анастасии, сидящей внизу справа, в ее зоне пиршества находится 2 пароварки, одна из которых – общая с соседним игроком. В свой ход она приобретает общую пароварку с 1 1 и 1 , после чего размещает приобретенные дим-самы на своем планшете.

Она получает $1+1+1 = 3$ СО и перемещает свой маркер подсчета очков вперед на планшете подсчета очков.

Затем она сдвигает маркер пароварок с деления 13 на деление 12, что означает, что игра закончится после того, как будет приобретено еще 12 пароварок.

СОВЕТ

Пароварки закончились

Если в вашей зоне пиршества больше нет пароварок, вы не сможете приобретать пароварки (за исключением тех случаев, когда какая-нибудь способность позволяет вам делать это). Вам понадобится либо повернуть поворотный столик либо переместить пароварку в вашу зону пиршества с помощью карты удачи или какой-либо способности.

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд каждый игрок выполняет 1 ход, после чего раунд заканчивается. В начале следующего раунда **вскройте одну карту судьбы** из колоды и поместите ее лицевой стороной вверх в стопку сброса. Разыграйте любые немедленные эффекты.

Если вскрытая карта судьбы имеет эффекты «**Во время этого раунда**», она остается активной до конца раунда и вскрытия следующей карты судьбы.

Подробности смотрите в разделе «Карты и способности» на стр. 12.

ВАЖНО

Не берите карту судьбы в начале первого раунда игры. Начинайте вскрывать карты судьбы из колоды только со второго раунда.



Жетон первого игрока передается другому игроку только в том случае, когда это указано на карте судьбы или удачи.

3 Получите очки

Получите СО в количестве, указанном на каждой ячейке, в которую вы поместили дим-сам. Отслеживайте количество ваших СО, перемещая маркер животного для подсчета очков по планшету подсчета очков.

4 Переместите маркер пароварок

Переместите маркер пароварок на одно деление вправо по шкале пароварок. Если счетчик добирается до деления 0, игра заканчивается по завершении текущего раунда (см. раздел «Конец игры» на этой странице).



СОВЕТ

Если количество ваших СО превышает 35, переверните маркер для подсчета очков на другую сторону с отметкой «+35» и продолжайте отслеживать ваши СО с первой ячейки сверху шкалы подсчета очков.

-1 СО

+1 СО

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

- А Колода судьбы закончилась.**
- В Маркер пароварок добрался до деления 0.**

Когда наступает конец игры, закончите текущий раунд так, чтобы все игроки сделали одинаковое количество ходов. (Если была вскрыта последняя карта судьбы, сыграйте полный последний раунд до начала подсчета очков).

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры игроки получают следующие сердечные очки:

- » Каждый игрок **теряет 1 СО** за каждые 2 оставшихся у него жетона еды.
 - » Каждый игрок **получает 1 СО** за каждые 2 разыгранные карты удачи в своей руке.
- (Не учитывайте разыгранные карты удачи, лежащие перед вами на столе.)

Выигрывает игрок с наибольшим количеством СО! Если таких игроков несколько, из них выигрывает тот, который собрал больше всего дим-самов (включая лишние дим-самы, лежащие рядом с его планшетом). Если спорная ситуация сохраняется, игроки делят победу!

КАРТЫ И СПОСОБНОСТИ



КАРТЫ СУДЬБЫ И УДАЧИ

Игрок с наименьшим количеством СО

В некоторых картах судьбы и удачи упоминаются «игроки с наименьшим количеством СО». В случае если таких игроков несколько, спорная ситуация разрешается в пользу игрока, который сидит дальше всего по часовой стрелке от игрока, который в текущий момент является первым игроком (за исключением тех случаев, когда карта указывает иное).

Одновременное получение ресурсов

Когда несколько игроков должны получить жетоны или дим-самы одновременно, они получают их в порядке хода, начиная с игрока, который в текущий момент является первым игроком.



БРОСКИ СЧАСТЛИВОГО КУБИКА

Некоторые карты судьбы, карты удачи и способности животных требуют от вас броска **счастливого кубика**. На большинстве граней кубика изображена **цифра** и символ **дим-сама**. Карта или способность скажут вам, что в этот бросок важнее – цифра или символ.

В некоторых случаях каждый игрок бросает счастливый кубик, и игрок, который выбросил **самое большое значение**, получает награду. Каждый раз, когда между несколькими игроками возникает спорная ситуация, они должны **перебрасывать** кубик до тех пор, пока спорная ситуация не разрешится.

Отсутствующая цифра «4»

Цифра «4» считается несчастливой цифрой во многих культурах Восточной Азии, так как произношение этого слова очень похоже на звучание слова «смерть». Чтобы соответствовать этой традиции, цифру «4» убрали с граней счастливого кубика. Вместо этого одна из его граней – пустая, на ней также нет символа дим-сама, а значение этой грани равно 0.



ПЕРЕХОД ЖЕТОНА ПЕРВОГО ИГРОКА

Некоторые карты удачи и карты судьбы **передают** жетон первого игрока **другому игроку**.

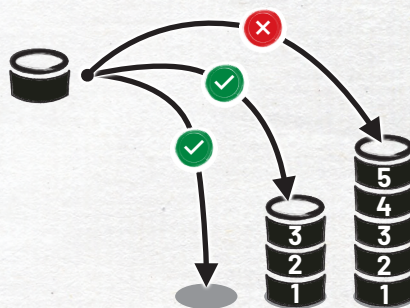
- » Если жетон первого игрока переходит от одного игрока другому **во время раунда** (после розыгрыша карты удачи), закончите раунд по обычным правилам (у каждого игрока – 1 ход).
- » Игрок, владеющий жетоном первого игрока **в начале раунда**, выполняет свой ход первым в этом раунде (даже в том случае, если он получил его согласно условию на карте судьбы, вскрытой в начале этого раунда).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ ПАРОВАРОК

Некоторые карты удачи позволяют вам манипулировать пароварками на поворотном столике.

- » **Когда вы перемещаете пароварку в другую стопку**, вы можете переместить ее в стопку, в которой уже есть 3 пароварки, но в одной стопке **никогда** не может быть больше **5 пароварок**. Вы можете перемещать пароварку в **пустые ячейки** на поворотном столике, в которых в настоящий момент нет пароварок.

(Перемещение пароварок в другую стопку не учитывается при подсчете количества приобретенных пароварок).



- » Если вы забрали последний дим-сам в пароварке, уберите пароварку с поворотного столика и положите ее в запас. Затем переместите маркер пароварок на одно деление вправо.



ПОЛУЧЕНИЕ И ОБМЕН ДИМ-САМОВ

Некоторые карты судьбы и карты удачи позволяют вам взять дим-сам из мешка или из пароварок на поворотном столике и разместить его прямо на вашем планшете животного. Другие карты позволяют вам обменять какой-то дим-сам с вашего планшета животного на дим-сам из пароварок на поворотном столике.

Получение дим-самов

Когда вы получаете дим-сам, разместите его в следующей открытой ячейке в соответствующем ряду и получите указанное в ней количество СО (точно так же, как будто бы вы получили дим-сам из пароварки). Можно получить награды за получение определенного вида дим-самов.

Если в какой-то момент в мешке закончатся дим-самы, игроки не могут больше получать дим-самы из мешка (если только в дальнейшем дим-самы не будут возвращены в мешок).

Обмен дим-самов

Когда вы обмениваете дим-самы, разместите полученный на планшете в соответствующем ряду и отправьте отдаваемый в соответствующую пароварку. Затем потеряйте СО, полученные вами ранее за дим-сам, от которого вы отказались, и получите СО за дим-сам, который вы взяли. При отказе от дим-сама вы не теряете какие-либо дополнительные СО, полученные вами согласно картам удачи или способностям животного в момент получения этого дим-сама, но еще раз вы не сможете получить эту награду (см. ниже).



СОВЕТ

Получение дим-самов из мешка

Когда вы берете дим-самы из мешка, берите каждый из них вслепую. Альтернативные способы: **высыпать все их по одному** из мешка или **бросить счастливый кубик** и взять из мешка соответствующий дим-сам. Если вы выбросили пустую грань или на грани изображен тот дим-сам, которого в мешке нет, перебрасывайте кубик до тех пор, пока вы не выпадет тот, который можно взять. До начала игры игрокам следует решить, какой способ получения дим-самов из мешка они будут использовать во время игры.

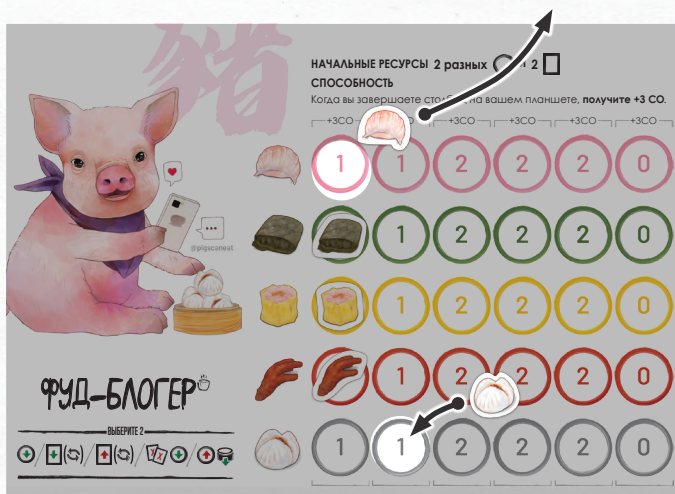
Награды за завершение рядов и/или столбцов

Некоторые животные и карты удачи дают СО или ресурсы за заполнение рядов и/или столбцов. Вы можете только один раз получить награды за завершенные ряды и столбцы. Так что, если вы меняете какой-то дим-сам, и это «ломает» завершенный столбец или ряд, и затем завершаете его снова, вы не получите награду за его завершение еще раз.



Пример: Михаил играет за фуд-блогера и недавно получил 3 СО за завершение столбца дим-самов на своем планшете.

В следующий раунд он разыгрывает карту удачи для того, чтобы заменить со своего планшета животного на из пароварки в своей зоне пиршества.



Он теряет 1 СО от , но получает 1 СО от , поэтому в целом у него остается такое же количество СО. Даже хотя у него «ломается» столбец, он сохраняет полученную ранее награду в 3 СО. (Однако позднее он получает другой , и хотя 1 СО за него он получит, но награду в 3 СО за этот столбец он больше не получает).

ПЛАНШЕТЫ ЖИВОТНЫХ

Если это ваша первая партия в игру «На пару!», мы рекомендуем взять для игры тех животных, планшеты которых отмечены символом  рядом с титулом.

Планшеты животных, отмеченные символом , лучше подходят для игры при трех и более игроках.

ЖИВОТНОЕ

НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И СПОСОБНОСТИ

Крыса

Игрок

Начальные ресурсы: 1 жетон и 4 карты удачи.

Способность: Один раз в раунд в любой момент своего хода вы можете сбросить 1 карту удачи и бросить счастливый кубик.

Если вы делаете это, вы обязаны выполнить следующее согласно выпавшему результату:

» **Пустая грань или 1:** Нет действия.

» **2:** Возьмите 1 карту удачи.

» **3:** Поверните поворотный столик на 90 градусов в любом направлении.

» **5 или 6:** Возьмите 1 дим-сам из мешка, разместите его в крайнюю левую пустую ячейку соответствующего ряда и получите указанные в ячейке очки.

Пример: После первого действия Адина сбрасывает 1 карту удачи, чтобы бросить счастливый кубик. Выпадает 5, и она берет  из мешка, после чего получает 2 СО. Затем Алина выполняет второе действие.

Бык

Дедуля



Начальные ресурсы: 2 жетона (одинаковые или разные) и 2 карты удачи.

Способность: Вы можете приобретать пароварки за пределами вашей зоны пиршества, потратив 1 дополнительный жетон по своему выбору. Когда вы делаете это, получите по 1 дополнительному СО за каждый дим-сам в приобретенной пароварке.

Пример: Алексей хочет купить пароварку в зоне пиршества другого игрока. В этой пароварке – 1  и . Он тратит один жетон пельмешки с креветками, 1 жетон булочки с мясом барбекю и 1 дополнительный жетон клейкого риса, чтобы приобрести эту пароварку. Он получает 1 СО за каждый дим-сам плюс дополнительные 2 СО за приобретение пароварки за пределами своей зоны пиршества, итого 4 СО.

Тигр

Любитель морепродуктов



Начальные ресурсы: 2 разных жетона и 2 карты удачи.

Способность: Собирайте ваши любимые дим-самы:  и , чтобы получить больше СО. Раз в раунд в любой момент вашего хода вы можете обменять 1 жетон пельмешки с креветками на 1 жетон клейкого риса и наоборот.

Пример: У Константина есть 1 жетон пельмешки с креветками и 1 жетон клейкого риса. Он хочет приобрести пароварку с 2  в своей зоне пиршества. Используя свою способность, он меняет жетон клейкого риса на жетон пельмешки с креветками. Затем он использует 2 жетона пельмешек с креветками, чтобы приобрести пароварку.

Кролик

Фокусник

Начальные ресурсы: 1 жетон и 2 карты удачи.

Способность: После приобретения пароварки до получения очков вы можете поменять 1 дим-сам из этой пароварки на другой дим-сам в любой верхней пароварке на поворотном столике.

Пример: Антон покупает пароварку с 2 , 1  и 1 . Он меняет  на  на поворотном столике. Теперь у него есть 3  и 1 , чтобы разместить на планшете и получить очки.

Дракон

Серебряная ложка



Начальные ресурсы: 3 разных жетона и 3 карты удачи.

Способность: Когда вы завершите столбец на планшете, либо получите 1 жетон еды по своему выбору, либо возьмите указанное на вашем планшете количество карт удачи (не поворачивайте поворотный столик). Вы можете получить эту награду только один раз за каждый столбец.

Пример: Мария завершает столбец на планшете и решает взять жетон пельмешки с мясом в качестве награды. Позднее она завершает второй столбец на планшете и берет карту удачи в качестве награды.

Змея

Любительница мяса



Начальные ресурсы: 2 разных жетона и 2 карты удачи.

Способность: Собирайте ваши любимые дим-самы: ,  и , чтобы получить больше СО. Раз в раунд в любой момент вашего хода вы можете обменять 1 жетон пельмешки с креветками или 1 жетон клейкого риса на 2 карты удачи.

Пример: Арина приобретает пароварку с 1  и 1 , что приводит к концу игры. Она получает 1 СО за  и 2 СО за , итого 3 СО. У нее остался один жетон пельмешки с креветками. Используя свою способность, она меняет его на 2 карты удачи, чтобы получить 1 дополнительное СО во время подсчета очков в конце игры.

Китайские знаки зодиака представляют собой двенадцатигодичный повторяющийся основанный на лунном календаре цикл из знаков животных. Согласно легенде двенадцать китайских зодиакальных животных были выбраны в результате соревнования. Эта история с тех пор стала увлекательной сказкой.

ЖИВОТНОЕ

НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И СПОСОБНОСТИ

Лошадь

Скоростной
едок

Начальные ресурсы: 2 жетона (одинаковые или разные) и 2 карты удачи.

Способность: В свой ход вы можете выполнить одно и то же действие дважды вместо 2 разных действий.

Пример: В свой ход Ева выполняет действие и получает 1 жетон когтей феникса. Затем она снова выполняет это же действия и получает жетон пельмешки с креветками.

Козел

Придирчивый
гость

Начальные ресурсы: 2 разных жетона и 2 карты удачи.

Способность: Собирайте ваши любимые дим-самы в **3 верхних рядах**, чтобы получить больше СО. Когда вы получите какой-либо вид дим-самов впервые, разместите его в крайнюю левую ячейку любого ряда на своем планшете. Все полученные дим-самы этого вида до конца игры должны размещаться в этом ряду. Как только вы разместили какой-то вид дим-сама в какой-то ряд, вы **не можете размещать** этот же вид дим-сама в другой ряд.

Пример: Григорий приобретает свою первую пароварку с 2  и 1 . Он размещает 1  в первую ячейку самого верхнего ряда на планшете. Вторым  он обязан разместить в следующей ячейке того же ряда. Он получает 2 СО за каждый размещенный , итого 4 СО. Он замечает, что в пароварках на поворотном столике очень мало , поэтому он решает выложить свой  в нижний ряд на планшете. Это дает ему 1 СО, итого 5 СО за эту пароварку.

Обезьяна

Шалунишка
3+

Начальные ресурсы: 2 разных жетона и 2 карты удачи.

Способность: Один раз в раунд в любой момент своего хода вы можете бросить счастливый кубик.

Если вы делаете это, вы обязаны выполнить следующее согласно выпавшему результату:

- » **Пустая грань или 1:** Нет действия.
- » **2-3:** Поверните поворотный столик на 90° в любом направлении.
- » **5 или 6:** Переместите 1 пароварку с верха любой стопки наверх любой другой стопки.

Пример: Яна использует свое первое действия для того, чтобы взять жетон. Используя свою способность, она выкидывает 6 на счастливом кубике и перемещает одну из пароварок за пределами своей зоны пиршества наверх стопки пароварок в своей зоне пиршества. Затем она использует свое второе действие для приобретения пароварки.

Петух

Недовольный
клиент

Начальные ресурсы: 1 жетон и 2 карты удачи.

Способность: После приобретения пароварки до получения очков вы можете вернуть любое количество дим-самов в мешок и взять из мешка такое же количество дим-самов.

Пример: Нина приобретает пароварку с 2  , 1  и 1  . Она решает оставить себе 2  , а остальное вернуть в мешок. Она берет из мешка два новых дим-сама, получая 1  и еще один  . Теперь у нее 3  и 1  .

Собака

Постоянный клиент


Начальные ресурсы: 2 разных жетона и 2 карты удачи.

Способность: Когда вы приобретаете пароварку, получите столько дополнительных СО, сколько дим-самов было в этой пароварке:

- » **4 или более дим-самов:** +3 СО.
- » **3 дим-сама:** +2 СО.
- » **2 дим-сама:** +1 СО.
- » **1 дим-сам:** нет награды.

Пример: Сергей приобретает свою первую пароварку с 2  , 1  и 1  . Он получает 1 СО за каждый дим-сам, плюс дополнительные 3 СО за пароварку с 4 дим-самами, итого 7 СО.

Свинья

Фуд-блогер


Начальные ресурсы: 2 разных жетона и 2 карты удачи.

Способность: Когда вы завершите столбец на вашем планшете, получите + 3 СО. Вы можете получить эту награду только один раз за каждый столбец.

Пример: Дмитрий завершает столбец с дим-самами и получает дополнительные 3 СО. В следующем раунде он играет карту удачи, чтобы поменять  со своего планшета животного на другой дим-сам из пароварки на поворотном столике и ломает столбец. Если он получит еще один  , он не получит дополнительные 3 СО еще раз.

СОЗДАТЕЛИ

ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРЫ: Полин Конг, Мари Вонг, Хеймен Ли

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Тим Ченг, Грейс Тьяхьяди, YDXart

РАЗРАБОТКА: Полин Конг, Мари Вонг

3D-ДИЗАЙН: Хосе Хсу

МОД ДЛЯ ПТС: Алексей Менардо

РАССКАЗЫ О ЖИВОТНЫХ: Сабрина Тан, Джейсон Чан

РЕДАКТУРА: Джефф Фрейзер, Джонатан Лью

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: семье Полин и Мари, без которых ничего из этого не было бы возможно. Мы также хотели бы поблагодарить Ника Элберса, Ванкуверскую группу тестирования игр, Лабораторию дизайна настольных игр, Мипс энд Пипс, Тима Чуона, Ори Кагана, Дэниела Уинтера, Марка Юасу, Мэтта Митчелла, Стеллу Джаджу и наших спонсоров на кикстартере за невероятную поддержку!

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Салина Танг, Сарина Танг, Сабрина Танг, Сана Конг, Вайян Конг, Джеки Вонг, Лесли Юэн, Винни Чанг, Дэвид Ю, Манмит Пармар, Манде Люн, Честер Люн, Генри Чан, Винг Чам, Сэм Бинни, Адам Б. Вонг, Кванки, Габриэла Пасос, Пхунг Лам, Терри Харапнук, Р. К., Давонг, Карен Конг, Майк Лин, Энни Тенг, Дженис Чунг, Джеки Чан, Гэри Ма, Ванкуверская группа тестирования игр, Ноэ Эскобар Пальма, Марк Эллис, Эдуардо Лонго-младший, Симпсон Сиу, Винни Ау, Кенни Ау, Дирсон Ченг, Бритта Нг, Мелисса Чан.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

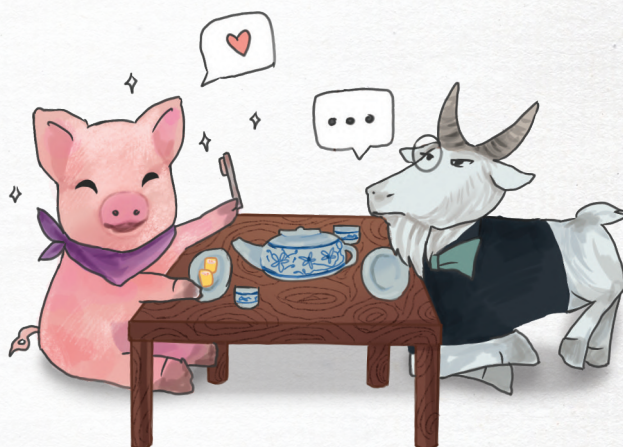
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Олег Раптовский.

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Евгению Сенкевичу.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

Огромное спасибо!

Надеюсь, вам все понравилось!



 hotbananagame.com

fbgames.ru