

НАРЕЗКА КУБИКАМИ



СОСТАВ ИГРЫ:

1 тесак, 35 кубиков ингредиентов, 44 карты блюд, 34 карты рекламы, 4 жетона шеф-поваров, 1 форма.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Нашинахуйте тесаком свежайшие ингредиенты, приготовьте вкуснейшие блюда со всего мира и разрекламируйте их, чтобы получить больше всех победных очков (ПО) ⭐!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Бросьте все кубики в форму и разложите их в один слой. Подвигайте форму по диагонали так, чтобы кубики собирались в углу и образовали один блок без промежутков.
- 2 Отложите форму в сторону.
- 3 Перемешайте карты рекламы и сложите в колоду лицевой стороной вниз. Раздайте каждому игроку по 1 карте рекламы*.
- 4 Перемешайте карты блюд и сложите в колоду лицевой стороной вниз. Раздайте каждому игроку по 2 карты блюд*. Затем выложите возле колоды ряд блюд из 3 карт лицевой стороной вверх.
- 5 Каждый игрок получает жетон шеф-повара.
- 6 Выберите первого игрока — он получает тесак. Теперь вы готовы к игре!

* В ходе игры держите карты блюд перед собой лицевой стороной вверх, а карты рекламы — в руке, не показывая другим игрокам.



ХОД ИГРЫ

Игроки совершают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Когда какой-либо игрок приготовит своё **шестое** блюдо, все **остальные** игроки делают ещё один ход, после чего игра завершается.

ХОД ИГРОКА

В свой ход пройдите 3 этапа:

ЭТАП 1: НАРЕЗКА

ЭТАП 2: ГОТОВКА

ЭТАП 3: ДОБОР

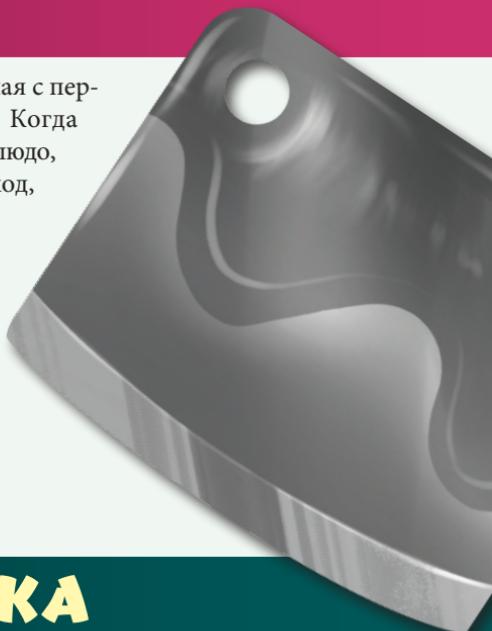
ЭТАП 1: НАРЕЗКА

Используйте тесак, чтобы сделать **один разрез** и отделить один или несколько кубиков от блока. Аккуратно опустите лезвие вдоль кубиков, которые вы хотите отрезать, и осторожно **отодвиньте** их в сторону с помощью лезвия. **Не меняйте значения кубиков** во время нарезки и при необходимости поправьте блок после нарезки.

ПРАВИЛА НАРЕЗКИ

- Сумма значений кубиков, которые вы отрезаете, должна быть **не больше 10**.
- Тесак должен входить в внешнего края блока. Держите тесак перпендикулярно столу; *не наклоняйте его, иначе вы можете сдвинуть кубики*.
- После нарезки блок должен оставаться единым целым. *Не должно быть отдельных частей, в том числе соприкасающихся лишь углами*.
- Если сумма значений **всех** кубиков в блоке не превышает 10, просто заберите их без нарезки.

Заберите отрезанные кубики, не меняя их значения. Рекомендуем **отодвигать** кубики вместо того, чтобы брать их руками!



СИМВОЛЫ ИНГРЕДИЕНТОВ



МОРКОВЬ



ГРИБ



ЛУК



ПЕРЕЦ



ПОМИДОР

Заметили, что у кубиков нет грани ? У каждого кубика есть только !

ПРИМЕР НАРЕЗКИ

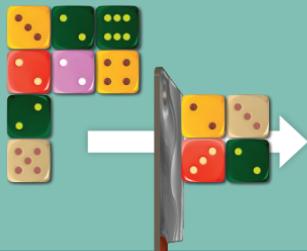
Найдите кубики, сумма значений которых не больше 10.



Опустите тесак, отделяя кубики от блока...

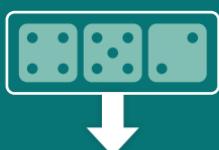


...и сдвиньте их в сторону, чтобы отрезать. Теперь они ваши!



ПОМНИТЕ, ЧТО НЕЛЬЗЯ:

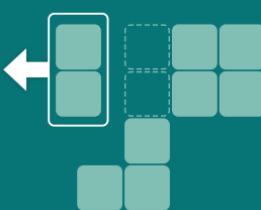
Отрезать кубики, сумма значений которых больше 10.



Наклонять тесак, иначе вы можете сдвинуть кубики.



Разделять блок на несколько частей.



ЭТАП 2: ГОТОВКА

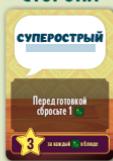
Если у вас есть все ингредиенты для вашего блюда, можете его приготовить. Каждый кубик соответствует одному ингредиенту определённого типа.

- Вы можете приготовить несколько блюд за один ход.
- Вы не обязаны готовить, даже если можете.

Чтобы приготовить блюдо, покажите всем, что у вас есть нужные кубики, и сбросьте их в форму. Переверните карту приготовленного блюда **лицевой стороной вниз**. **Не складывайте карты в стопку**: все должны видеть, сколько блюд вы приготовили.



ОБРАТНАЯ СТОРОНА



ПРИМЕР ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЫ

РЕКЛАМА

Готовя блюдо, вы также можете разыграть **карту рекламы** из руки (*по одной на блюдо*), если выполнили указанные на ней требования. Помните о **рекламе на этапе нарезки**!

Прочитайте рекламу вслух и подтвердите, что выполнили её требования, до того, как сбросить кубики.

Кладите каждую разыгранную карту рекламы лицевой стороной вниз вместе с соответствующей картой блюда. Это может понадобиться при подсчёте ПО.



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА (ТИП)



ОБРАТНАЯ СТОРОНА (ЗНАЧЕНИЕ)

ЖЕТОН ШЕФ-ПОВАРА

Перед готовкой вы можете сбросить **жетон шеф-повара**, чтобы изменить либо тип, либо значение **одного** из своих кубиков.

- Поменяв **типа** кубика, просто объявите его новый тип. Поменяв **значение** кубика, переверните кубик гранью с новым значением вверх.

Вы снова получите жетон шеф-повара во время обновления (см. «Обновление» на с. 6), поэтому не бойтесь им пользоваться!

ПРИМЕР ГОТОВКИ

Из этих ингредиентов вы можете приготовить *фаршированные перцы*!



7

Вы бы хотели разыграть эту карту рекламы, чтобы рассказать всем, что ваши *фаршированные перцы* — *пальчики оближешь*, но, увы, сумма значений ваших кубиков равна лишь 17.

К счастью, у вас есть **жетон шеф-повара**! Вы сбрасываете его, чтобы поменять значение помидора с $\text{ }\blacksquare\text{ }$ на $\text{ }\blacksquare\text{ }$, и теперь сумма значений кубиков равна 19.

Похоже, ваши фаршированные перцы и правда такие, что пальчики оближешь!



ЭТАП 3: ДОБОР

Возьмите **1 карту**: карту рекламы из колоды **или** карту блюда (из колоды **или** из ряда блюд).

- Взяв карту из ряда блюд, выложите на её место новую карту из колоды блюд.

КОНЕЦ ХОДА

В конце хода у вас может быть не больше **8 кубиков**, **2 карт блюд** и **2 карт рекламы**. Если у вас каких-либо компонентов больше, чем разрешено, сбросьте лишние на свой выбор.

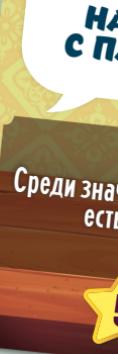
Сбрасывайте кубики в форму, а карты — в соответствующие стопки сброса. Если в колоде закончились карты, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

После этого передайте тесак следующему игроку по часовой стрелке — теперь его ход.

ОБНОВЛЕНИЕ

Если в начале вашего хода в блоке **нет** ингредиентов **хотя бы одного** типа, вы можете провести обновление. Если в блоке **не осталось** кубиков, вы **обязаны** провести обновление. Для этого:

- ❶ Положите **форму** в центр стола.
- ❷ Верните все использованные **жетоны шеф-поваров** их владельцам.
- ❸ Соберите все использованные и оставшиеся в блоке кубики (**неиспользованные кубики остаются у игроков**). Бросьте их в форму.
- ❹ Подвигайте форму по диагонали так, чтобы все кубики собрались в углу и образовали блок, выровненный по рядам и столбцам. **Вид блока не имеет значения — идеальный прямоугольник обычно не получается.**
- ❺ Далее разыграйте свой ход по обычным правилам.



ПЯТЬ
ЛЮСОМ

ЧЕНИЙ КУБИКОВ


5

ВКУСНЕЕ
НЕ НАЙТИ

Значения
всех кубиков
разные

2

за каждый
ингредиент в блюде

8



Сэндвич
со стейкой



Слишком много карт?
Сбросьте лишние,
оставив по 2
каждого типа.



Слишком много кубиков?
Сбросьте лишние,
оставив 8.

ПРИМЕР ОБНОВЛЕНИЯ

В блоке
закончился лук.
Вы решаете
проводить
обновление.



Верните
всем игрокам
их жетоны
шеф-поваров.



Бросьте в форму
все использованные
и оставшиеся в блоке кубики,
затем подвигайте её
по диагонали.



Убрав форму,
вы получаете новый
блок кубиков.
Можно снова нарезать!



КОНЕЦ ИГРЫ ★★

Когда один из игроков приготовит своё **шестое** блюдо, он завершает ход, а затем:

- 1 Все **остальные** игроки совершают по одному **полному** ходу.
- 2 Все игроки совершают заключительный ход, во время которого они могут **только готовить**, следуя обычным правилам.

После этого игра завершается. Подсчитайте свой результат, сложив ПО за приготовленные блюда и соответствующую им рекламу.

• Многие карты рекламы приносят **фиксированное число ПО**, но иногда число ПО за карты рекламы зависит от выполнения определённых условий.

Побеждает игрок, набравший больше всех ПО! В случае ничьей претенденты делят победу.



Восхитительная паэлья приносит вам 15 ПО (9 + 6), **пицца** — 8 ПО, а **суперстроящая фахита** — 13 ПО (7 + 3 + 3).

Суммарно 36 ПО!

Продолжайте подсчитывать ПО за приготовленные блюда и разыгранную рекламу и подведите итог.

ИГРА С ДЕТЬМИ

«Нарезка кубиками» отлично подходит для всех возрастов. Однако есть несколько способов, как упростить игру для самых маленьких участников.

- Играйте без карт рекламы и жетонов шеф-поваров, чтобы избежать закрытой информации, большей части стратегического планирования и сложных вычислений, помимо простого сложения в конце игры.
- Уменьшите количество приготовленных блюд, активирующее конец игры, до 5 или даже до 4, чтобы сократить продолжительность игры.
- Не ограничивайте сумму значений кубиков при нарезке. Вместо этого отрежьте любые 3 кубика, чтобы малышам не приходилось считать, но при этом сохранился увлекательный процесс отрезания кубиков тесаком и подбора ингредиентов для приготовления блюд.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ
ДЖОРИ КЭППЕЛ
РОУЭН КЭППЕЛ
ДЖОШ КЭППЕЛ
ХУДОЖНИК
КЛЭР ЛИНЬ

ГРАФИКА И КНИГА ПРАВИЛ
ДЖОШ КЭППЕЛ
PR-ДИРЕКТОР
ШОН ЖАКМАН
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
ЭЛЕЙНА КЭППЕЛ



Русскоязычная версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Андрея Королёва, Антона Абашкина, Глеба Андросова, Илью Клеванова, Никиту Сальникова и Яну Анохину за помощь в подготовке игры к изданию.



Издано с любовьюю KTBG
www.kidstablebg.com
©2025 Все права защищены