

Автор: Гюнтер Баарс
Иллюстрации: Mooncolony Ltd.
Редакция: Моника Голь
Дизайн: Гизела Кёслер

Таракан бежит по кухне в поисках лакомств. В меню есть сыр, мармеладные мишки, рыба и лук. Но разбросанные повсюду столовые приборы постоянно мешают ему! Ему придётся убрать их с дороги, чтобы добраться до цели. Если вдруг внезапно появится шеф-повар, таракану нужно будет быстро убежать из кухни!

Содержание

1 игровое поле
9 столовых приборов
9 скрепляющих кнопок
1 таракан на подставке
4 меню
4 фишки с тараканами
1 оранжевый кубик со столовыми приборами
1 белый кубик с шеф-поваром

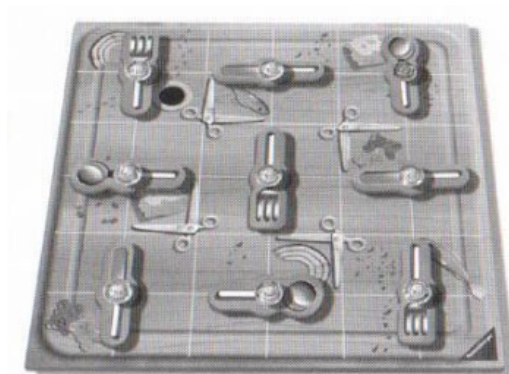


Цель игры

Попробуйте себя в роли таракана и добавьте в своё меню четыре лакомства! Затем, как можно быстрее, убежите в безопасное место.

Подготовка к игре

Разложите перед собой **игровое поле** и уберите с него все компоненты игры. Закрепите **столовые приборы** на **игровом поле** с помощью **кнопок**. На рисунке показано, как нужно размещать столовые приборы перед каждой новой игрой.



Поставьте **таракана** на **подставку**, затем поместите его на клетку с чёрной лункой. Возьмите по одному **меню** на игрока и перемешайте их лицевой стороной вниз.

Важно: меню с зелёной отметкой всегда должно участвовать в игре!

Возьмите себе одно меню и поверните лицевой стороной к себе. Поместите **фишку с тараканом** перед меткой в начале меню. Возьмите кубики и начинайте игру!

Правила ролей

В ходе игры вы будете поочередно играть роль таракана и шеф-повара. Тот, кто вытянул меню с зелёной меткой, начинает игру в роли таракана и берёт кубик со столовыми приборами.

Роль таракана

Если вы играете за таракана, вы имеете право **бросить кубик дважды и сделать ход** до того, как в игру вступит шеф-повар. Таракана можно перемещать как вертикально, так и горизонтально на игровом поле по клеткам.

Посмотрите в свою **меню**, чтобы определить, куда вы хотите перейти в первую очередь. Игра начинается с меню с зелёной меткой, в начале которого изображены мармеладные мишки.

Бросьте **кубик со столовыми приборами**.



Вы можете:

- повернуть один из столовых приборов, выпавших на кубике, на одну клетку влево или вправо **или**
- переместить таракана на расстояние до трех клеток

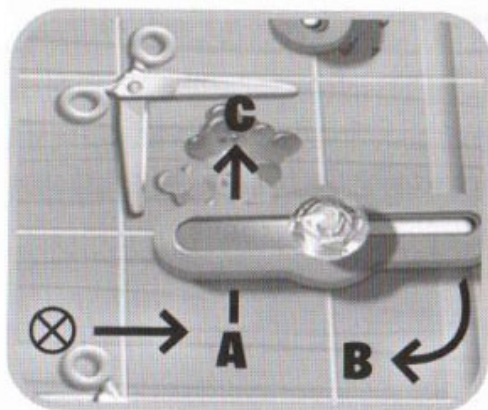


Вы можете:

- повернуть любой столовый прибор на одну клетку влево или вправо **или**
- переместить таракана на расстояние до двух клеток

Важно: вы можете комбинировать действия (перемещение и вращение) в любой выбранной вами последовательности, а также пропускать ходы. Таракан может ходить назад во время своего хода. Вращать столовые приборы и перемещать таракана одновременно запрещено. Внимание, таракан не может переходить через ножницы. Придумайте, как обойти их.

Пример: Игрок бросает кубик, и ему выпадает изображение ножа с тремя точками. Чтобы добраться до мармеладных мишек, ему нужно переместиться на одну клетку вправо (А), затем повернуть нож на одну клетку (В) и переместиться на одну клетку вверх (С). Таракан добирается до клетки с мармеладными мишками за три хода.



Поедание лакомств

Как только вы доберетесь до следующего лакомства на игровом поле, поместите фишку с тараканом на соответствующее изображение в вашем меню. Не использованные точки за действия пропадают. Ваша следующая цель — лакомство далее в меню. Если у вас есть ещё одна попытка, вы можете снова бросить кубик, чтобы достичь цели.

Кубик с шеф-поваром

После того, как вы, в роли таракана, **бросите кубик и сделаете ход дважды**, игрок слева от вас возьмёт на себя роль шеф-повара. Шеф-повар бросает **кубик с шеф-поваром**. Если выпадает пустая сторона, то, как таракан, вы имеете право на **еще один дополнительный бросок кубика**. Если на кубике выпадет изображение повара, ваш ход в роли таракана заканчивается.

Вы можете совершить не более одного дополнительного хода. Далее шеф-повар берёт на себя роль таракана, а игрок слева от таракана становится шеф-поваром. Таракан продолжает движение с того места, где он остановился ранее.

Конец игры

Тот, кто сумеет добраться до всех четырех лакомств в своем меню и вернется в чёрную лунку, выигрывает игру!

Правила игры для опытных игроков

Для этого режима игры вам понадобятся крепкие нервы! Подготовка и правила ходов остаются такими же, как описано выше, но со следующими изменениями: шеф-повар отдает команду: «**На кухню — готово — старт!**», и таракан и шеф-повар тут же бросают кубики **одновременно**.

Ход таракана

В роли таракана вы, как обычно, определяете, какое лакомство следующее в вашем меню. Вы бросаете кубик, делаете ход и объявляете, когда достигнете цели. Затем вы размещаете фишку с тараканом на лакомстве в вашем меню. Какая ваша следующая цель в меню? Бросьте кубик еще раз, чтобы добраться до нее. Ваш ход продолжается до тех пор, пока шеф-повар не крикнет: «**Стоп!**».

Ход шеф-повара

В роли шеф-повара вы пытаетесь как можно быстрее **пять раз** бросить кубик так, чтобы выпал шеф-повар. Если выпадает пустая сторона, вы бросаете кубик еще раз. Когда вам выпадает шеф-повар, вы должны считать вслух, а после пятого раза крикнуть: «**Стоп!**».

Ход таракана тут же заканчивается. Игроки меняются ролями.

Совет: в данном режиме игры игроки могут договориться, например, о том, что повар должен выпасть три раза.

Конец игры

Тот, кто сумеет добраться до всех четырех лакомств в своем меню и вернется в свою лунку, выигрывает игру!

