

# Гарсон!

1

## Состав:

- 54 карты заказов;
- 14 карт событий;
- 1 карта с часами;
- 2 карты-памятки с правилами игры.

*Количество игроков: от 3 до 10*

*Продолжительность игры: от 10 до 20 минут*

*Возраст: от 7 лет*

## Правила игры

- **Цель игры:** выигравшим считается официант, который получит наибольшее количество очков за выполненные заказы в конце игры.
- **Подготовка к игре**
  1. Разложите карты заказов и карты событий на две стопки рубашкой вверх.
  2. Перемешайте эти стопки.
  3. Выберите игрока, который будет ходить первым.
  4. Определите, сколько очков нужно набрать для победы, например, стоит начать с 8.
  5. Положите на середину стола 5 карт заказов и 2 карты событий вот так:



2

## • Ход

Первый игрок берёт карту заказа. Затем игроки ходят по очереди по часовой стрелке от него. Можно выполнить одно из следующих действий:

- взять заказ;
- выполнить свой заказ или заказы;
- взять событие.

В конце хода на столе снова должно быть 5 карт заказов и 2 карты события: если игрок брал карту, нужно положить на её место новую из колоды.

## • Как взять заказ?

Просто выберите карту заказа на столе и положите её перед собой рубашкой вверх. Позже, при выполнении заказа, вам нужно будет вспомнить, что там было.

## • Как выполнить заказ?

Если у вас одна карта заказа – нужно просто назвать, что за блюда в неё входят: символы на рубашке немного помогут в этом. После того, как вы перечислите блюда, карта переворачивается, и если всё названо правильно, вы кладёте её около себя рубашкой вверх. Это выполненный заказ.

Если карт много, то нужно поступать так с каждой по очереди. Те карты, в которых вы ошиблись, отправляются в сброс.

### • Как взять событие?

Карту события можно взять, только если вы собираетесь сразу же использовать её.

«**Повторить**»: эта карта кладётся на одну из карт заказов, уже лежащих перед вами рубашкой вверх. Если вы успешно выполните заказ, вы получите за него вдвое больше очков. На один заказ нельзя положить две карты «повторить». Карта остаётся на выполненном заказе до конца игры или уходит в сброс вместе с невыполненным.

«**Записная книжка**»: эту карту также можно положить на невыполненный заказ. Вспоминать его состав не придётся: вы можете просто зачитать содержимое заказа при его выполнении. После выполнения заказа карта записной книжки уходит в сброс.

«**Клиент уходит, заказ отменен**»: положите эту карту на одну из карт заказов другого игрока — и обе карты сразу же отправятся в сброс.

### • Победа

Если любой из игроков набирает столько очков, сколько было нужно для победы, игра продолжается до тех пор, пока не сыграет последний игрок перед тем, кто начинал

партию: каждый должен сделать равное количество ходов. После этого тот, кто набрал больше очков, побеждает. Если таких игроков несколько, объявляется ничья.

### Играем с часами

В этом режиме игры заказы можно выполнять только на последнем ходу.

Чтобы начать игру, положите карту с часами слева от карт заказов, как показано на рисунке:



Каждый раз, когда игрок берёт задание, карта с часами сдвигается влево.

### • Победа

Когда карта с часами окажется крайней слева, нужно будет продолжить игру, пока не сделает свой ход игрок, сидящий до того, кто начинал партию: ведь все должны сделать одинаковое количество ходов.

После этого можно начать выполнять заказы. Победит тот, кто наберёт наибольшее количество очков.