

Зашкварки



ПРАВИЛА ИГРЫ

Зашкварки

В лучших ресторанах Шефбурга жарка во фритюре возведена в культ. Гурманы боготворят золотистую картошку, хрустящую панировку и тянущийся сыр, а фритюрница считается настоящим алтарём вкуса. Вот только у продуктов на этот счёт другое мнение: стоит им коснуться кипящего масла, и их судьба предрешена.

Однажды замороженные полуфабрикаты обрели разум и инстинкт самосохранения. С тех пор они отчаянно пытаются сбежать из корзины для фритюра, а горожане с восторгом наблюдают за этим зрелищем, получившим название «полный зашквар». Добро пожаловать в «Зашкварки»! Здесь ты станешь одним из беглецов и попробуешь избежать ужасной (но аппетитной) судьбы.

Примерь роль сбежавшего полуфабриката: прыгай по игровому полю с карты на карту, уходи от опасностей и не утони в кипящем масле!

Зайдёшь в тупик — станешь хрустящей закуской. Играй карты с умом, и пусть сегодня прожарят кого-то другого.





РЕЖИМЫ ИГРЫ

В «Зашкварки» можно играть тремя способами. Перед началом партии совместно решите, в каком режиме играть.



ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ

Режим для 3–6 игроков. Победит только один полуфабрикат, который не будет приготовлен.



КОМАНДНАЯ БИТВА

Режим для 3–6 игроков, в котором друг против друга борются 2 команды: 2×2 или 3×3 участника. Если игроков нечётное количество, можно играть в командах 3×2 или 2×1. Униформу надевать необязательно.



ВСЕ ПРОТИВ ПОВАРА

Режим для 3–7 игроков, один из которых становится поваром и должен прожарить все полуфабрикаты, чтобы победить. Остальные игроки — полуфабрикаты, которые за 8 раундов (плюс 1 дополнительный ход на каждого участника партии) совместными усилиями пытаются сделать так, чтобы хотя бы один из них сбежал и не был приготовлен.

В правилах далее ты встретишь врезки с символами  и . Они обозначают, что эти правила применяются только в указанных режимах.



СОСТАВ ИГРЫ



• 6 фишек игроков



• 6 пластиковых подставок

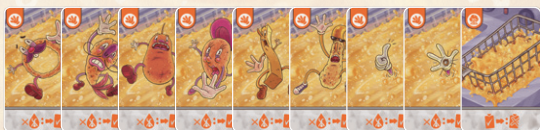
• 112 карт

(некоторые используются только для определённых режимов игры: это можно определить по цвету символа в левом верхнем углу)

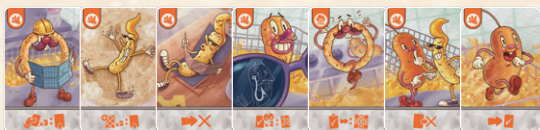


• 6 карт игроков

(с иллюстрациями на обеих сторонах)



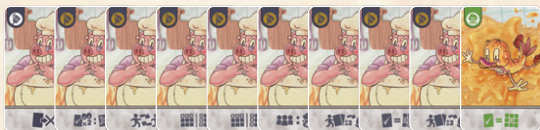
• 8 оранжевых карт фритюра и 24 карты корзины



• 35 оранжевых карт основных манёвров:
«Ремонт», «Передышка», «Панировка», «Фринтген»,
«Холодный гейзер», «Это зашвар!» и «Трамплин»
(по 5 карт каждого типа)



• 25 фиолетовых карт манёвров для режимов
«Все против всех» и «Командная битва»:
«Чистка кожуры», «Подмена», «Бах!», «Пропась»
и «Масляный гейзер» (по 5 карт каждого типа)



• 14 карт манёвров для режима «Все против повара»:
9 навыков повара и 5 зелёных карт брызг



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает полуфабрикат, за который будет играть (можно распределить их случайным образом), берёт свою фишку с подставкой и свою карту игрока, а также 1 карту фритюра, которую будет использовать в качестве стартовой карты (см. шаг 4).



Игроку-повару не нужно выбирать полуфабрикат и получать его фишку и карты, он же повар! Поэтому он просто берёт на руку 9 своих карт навыков.



2. Чтобы создать поле, сначала подготовь колоду карт. Колода должна включать:
 - А.** 4 карты корзины на игрока;
 - Б.** 1 оранжевую карту каждого основного манёвра на игрока (максимум 5 карт каждого манёвра).

Добавь в колоду 1 оранжевую карту фритюра на каждых 3 игроков (с округлением вниз) и 1 фиолетовую карту каждого манёвра на игрока (максимум 5 карт каждого манёвра).



Добавь в колоду 1 карту брызг на игрока (максимум 5 карт).



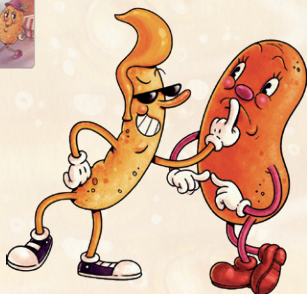
3. Создав колоду, тщательно перемешай её. Затем выложи карты лицевой стороной вниз в сетку — это игровое поле. Оно должно быть как можно более **квадратным** и состоять хотя бы из 3 рядов и 3 столбцов.
4. Каждый игрок кладёт свою стартовую карту фритюра лицевой стороной вверх рядом с любой картой во внешнем ряду или столбце игрового поля, а затем ставит свою фишку на эту карту фритюра. Рядом со своей картой фритюра положи свою карту игрока. Игроки начинают без карт на руке, но смогут получать их по ходу партии.

5. В режиме **«Командная битва»** участники каждой команды садятся вокруг стола через одного, чтобы ни одна команда не совершила 2 хода подряд. В других режимах можно садиться как угодно.

В режимах **«Все против всех»** и **«Командная битва»** первым игроком становится тот, кто последним ел что-то жаренное во фритюре, далее ход передаётся по часовой стрелке.

В режиме **«Все против повара»** первым игроком становится тот, кто сидит слева от повара, далее ход передаётся по часовой стрелке.

Пример поля для партии с 3 участниками в режиме «Все против всех» (49 карт).





ХОД ИГРЫ

Во время партии **игроки будут перемещать свои фишки с одной карты на другую и реагировать на эффекты этих карт**. Эффекты применяются либо при раскрытии карты, либо когда фишка игрока покидает карту.

Если фишка оказалась в безвыходном положении и её некуда переместить или если её выталкивают на пустое место, то этот полуфабрикат падает в кипящее масло и должен выбыть из игры (но у тебя есть способ спастись, см. раздел «Прожарка — это не всегда конец» на с. 11). И помни: если эффект карты противоречит правилам игры, то карта главнее!



Игра может продолжаться сколько угодно раундов. Игроки ходят до тех пор, пока на поле не останется только один из них (или только участники одной команды). Как только это случается, немедленно наступает конец игры.



Игра продолжается 8 раундов. Когда наступает ход повара, он играет 1 карту навыка с золотым символом , а затем остальные игроки ходят по обычным правилам. Когда повар играет с руки последнюю карту с золотым символом, все остальные игроки совершают ещё по 1 ходу, а затем наступает конец игры. Для чего нужна карта повара БЕЗ золотого символа, см. на с. 9.

ХОД ИГРОКА

Во всех режимах ход каждого игрока состоит из 2 фаз: розыгрыш карт и перемещение.

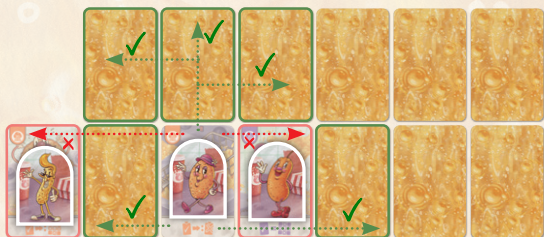
Розыгрыш карт

В этой фазе ты можешь сыграть сколько угодно карт с руки, чтобы спастись от прожарки или насолить противникам. Если ты больше не хочешь или уже не можешь сыграть ни одной карты, переходи к фазе перемещения.

Перемещение

Ты должен переместить свою фишку **на 1 или 2 карты** по горизонтали или вертикали в любой комбинации (перемещаться по диагонали нельзя). Карта, на которую ты перемещаешь свою фишку, должна быть соседней с той картой, которую фишка покидает. Карты считаются соседними, если примыкают друг к другу хотя бы одной стороной. Ты не можешь перемещаться через пустые места между картами.

Твоя фишка может перемещаться через карты с другими фишками, но не может закончить перемещение на карте, занятой другой фишкой.



Раскрой карту, на которой ты **закончил** своё перемещение, **и примени её эффект** (если необходимо). Не раскрывай карты, **через** которые ты переместился.



Карту с таким символом бери на руку, как только твоя фишка её покидает. Ты сможешь сыграть её в любой свой следующий ход во время фазы розыгрыша карт, а затем сбросить.

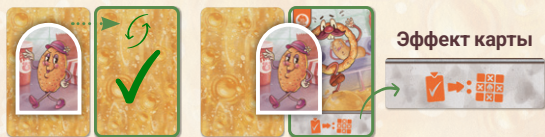


Эффект карты с таким символом применяется немедленно после того, как ты её раскроешь.

Как только твоя фишка покидает эту карту, карта отправляется в сброс.



После того как ты раскрыл карту, на которой остановился, и применил (если необходимо) её эффект, ход передаётся соседу слева.



В режимах **«Командная битва»** и **«Все против повара»** тот игрок, чья фишка упала в масло, может пожертвовать собой. В этом случае он кладёт фишку набок между картами как мостик, по которому могут перемещаться только игроки из его команды. Заканчивать перемещение на таких мостиках нельзя!

Если наступила твоя фаза перемещения, но ты не можешь переместить свою фишку на другую карту, тогда тебе остаётся только упасть в масло! Если в этот момент у тебя на руке нет карты фритюра, ты выбываешь из игры!

Полуфабрикаты ходят по обычным правилам, а вот повар начинает игру с 9 картами на руке и в каждый **свой** ход играет 1 карту с золотым символом. Карту без золотого символа повар может сыграть в качестве реакции на действия любого другого игрока — либо в свой ход, либо в чужой. Таким образом, повар за игру совершит максимум 8 ходов. Как только повар сыграет последнюю карту с золотым символом, все остальные игроки совершают ещё по 1 ходу, а затем наступает конец игры.

Как только повар сыграл карту с золотым символом и применил её эффект, его ход закончен. Если на поле остались непрожаренные полуфабрикаты, игра продолжается. Если нет — повар выиграл!





ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Во время подготовки к игре поле составляется из карт, которые в ходе партии будут сбрасываться или уходить на руки игроков, оставляя пробелы и формируя «острова». Обычно ты перемещаешься только на соседние карты, но некоторые эффекты позволяют тебе перепрыгивать с «острова» на «остров».



КАРТЫ



1 Рубашка

В начале игры карты на поле лежат лицевой стороной вниз. В ходе игры эти карты будут раскрываться и активироваться.

2 Лицевая сторона

Цвет символа в левом верхнем углу показывает, в каком режиме используется эта карта. Оранжевые карты используются во всех режимах. Фиолетовые карты используются только в режимах **«Все против всех»** и **«Командная битва»**. Навыки повара и зелёные карты используются только в режиме **«Все против повара»**.

3 Эффект

Все эффекты карт подробно описаны в справочнике эффектов (см. с. 12).

4 Символ активации

Этот символ показывает, в какой момент карта активируется и применяется её эффект. Описание символов см. на с. 8.



ПРОЖАРКА — ЭТО НЕ ВСЕГДА КОНЕЦ

Фишки могут упасть в масло из-за эффектов карт или в том случае, если им некуда переместиться.

Если твоя фишка должна упасть в масло, ты можешь вернуть её в игру, сыграв **карту фритюра** с руки.



В этом случае помести свою фишку на любую незанятую карту на поле, раскрой её и **продолжай играть** по обычным правилам. Если незанятых карт нет, возьми карту корзины из сброса, положи её по соседству с другой картой на поле и помести на эту корзину свою фишку. Прожарен, но не сломен!

Если твоя фишка упала в масло, а у тебя на руке нет карты фритюра, ты выбываешь из игры на этот раунд. В твой следующий ход у тебя будет последний шанс спастись. Раскрой любую незанятую карту на поле: если это корзина, вернись в игру ① (помести свою фишку на эту карту корзины). Иначе тебя **прожарили** ②: сбрось карту, которую только что раскрыл. Теперь ты точно выбыл из игры (переверни свою карту игрока, чтобы похвастаться эффектным финалом).





КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается, когда на поле остаётся только 1 непрожаренный полуфабрикат (или только участники одной команды). Этот игрок (или команда) становится победителем!



Игра заканчивается, когда на поле не осталось ни одного непрожаренного полуфабриката, либо по завершении 8-го раунда (+1 ход на игрока после того, как повар сыграл последнюю карту с золотым символом). Если после 8-го раунда на поле не осталось непрожаренных полуфабрикатов, побеждает повар. Если остался хотя бы 1 непрожаренный полуфабрикат, побеждают остальные игроки!



СПРАВОЧНИК ЭФФЕКТОВ

Фритюр: сбрось эту карту, чтобы вместо падения в масло поместить свою фишку на любую незанятую карту на поле. Если незанятых карт нет, возьми карту корзины из сброса и положи её рядом с любой другой картой на поле, а на эту корзину помести свою фишку (см. «Про жарка — это не всегда конец» на с. 11).



Передышка: сбрось эту карту, чтобы пропустить свою следующую фазу перемещения. Это поможет уберечься от падения в масло!



Панировка: сбрось эту карту, а затем возьми 2 карты корзины из сброса и положи их лицевой стороной вниз по соседству с любыми другими картами на поле (класть эти 2 карты корзины по соседству друг с другом необязательно). Если в сбросе только одна корзина, ты берёшь одну. Если в сбросе нет корзины, ты не можешь сыграть эту карту.



Фринтген: сбрось эту карту, чтобы тайно просмотреть 2 другие карты на поле, лежащие лицевой стороной вниз, а затем вернуть их на место. Затем убери из игры 1 карту, на которой нет фишки (это может быть одна из просмотренных карт или любая другая).



Трамплин: сбрось эту карту, чтобы поместить свою фишку на любую незанятую карту на поле, лежащую лицевой стороной вниз. Затем раскрой эту карту.



Ремонт: сбрось эту карту, а затем возьми с поля 3 карты, лежащие лицевой стороной вниз, и, **не раскрывая**, положи их на любые места на поле, так чтобы они находились по соседству с другими картами, но необязательно по соседству друг с другом.



Чистка кожеры: сбрось эту карту, затем выбери игрока, у которого на руке 2 карты или больше, и укради у него 1 случайную карту.



Это зашквар (+повар): сбрось эту карту, чтобы отменить эффект карты, сыгранной другим игроком. Этот игрок сбрасывает свою сыгранную карту и, если хочет, может сыграть ещё одну. Карту навыка повара «Это зашквар!» отменить нельзя.



Подмена (+повар): сбрось эту карту, чтобы поменять местами 2 фишки игроков. Этот эффект не считается частью фазы перемещения, так что эффекты карт после перемены мест не применяются.



Масляный гейзер: убери из игры эту карту и соседние с ней, как изображено на символе. Все фишки, которые находятся на этих картах, падают в масло. Если на поле оставалось всего 2 фишки и из-за «Масляного гейзера» обе выбывают из игры, значит, проигравшим в партии становится игрок, который раскрыл эту карту.



Холодный гейзер: когда фишка покидает эту карту, после того как этот игрок закончил перемещение, на месте этой карты активируется «Масляный гейзер».



Корзина: когда фишка покидает эту карту, сбрось её.



Бах! (+повар): преврати любую незанятую карту в «Масляный гейзер».



Пропать (+повар): убери с поля все соседние карты из одного любого ряда или столбца, начиная с самой верхней или с крайней левой карты.



Су-шеф (повар): повар тайно выбирает 1 игрока, который станет су-шефом. Для этого все игроки закрывают глаза, а повар отдаёт одному из них карту су-шефа (тот смотрит карту и незаметно возвращает её повару). С этого момента су-шеф тайно считается частью команды повара, и они проигрывают и побеждают вместе, выступая против остальных игроков.



Поварской фронтген (повар): тайно просмотри 2 другие карты на поле, лежащие лицевой стороной вниз, а затем верни их на место. Затем убери из игры 2 карты, на которых нет фишек (это может быть одна из просмотренных карт или обе эти карты, или любые другие).



Повар чистит кожуру (повар): выбери игрока, у которого на руке 2 карты или больше, и заставь его сбросить 2 случайные карты с руки.



Брызги (повар): когда игрок раскрывает эту карту, масло начинает шкворчать, брызги разлетаются по всей фритюрнице, и эта карта отправляется в сброс. Если карту раскрыл су-шеф, она не активируется. Спалился!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Хосе Лучоро и Рафаэль Мирайес

Иллюстрации и графический дизайн:

Карлос Урета, Meeples Foundry

Английский текст: Эндрю Кэмпбелл

Корректор: Уильям Ниблинг

Редакторы: Давид Эсбри

и Диего Сан Мартин



www.devirgames.com

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153, Entl. 4,
08021 - Barcelona

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Мария Солнцева

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Кирилл Ермаков

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете,
чтобы она была издана, пишите на
newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье
Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

