

# НАЧНИ ИГРАТЬ

## УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА



*ФудСовет*  
всегда  
готовь!



# ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ



« **Создай свой продукт, выкладывая его в магазины, конкурируй с другими фуд-стартаперами за внимание покупателей и становись миллионером!**»

★ Игра требует разумного распределения ресурсов, творческого подхода и социальной кооперации.

★ Игра поощряет креативность и сотрудничество, а также в игровой форме знакомит с такими процессами, как учет потребностей покупателей, создание маркетинговой стратегии продвижения продукта и тд.

★ Игра показывает, какое неисчерпаемое количество комбинаций и возможностей для творчества и успеха содержит фуд-индустрия.

**Количество игроков**

4-10 человек

**Длительность партии**

45-60 минут

**Возраст**

6 +

**Прокачка**

**+ 50** к настроению

**+ 30** к креативности

**+ 20** к предприимчивости

**+ 15** к коммуникации

★ В данной книге описаны упрощенные правила игры ФудСовет, изучив которые вы сможете играть в ФудСовет без игрового поля, игровых фишек, карточек магазинов и карточек событий.

Игра по упрощенным правилам позволит вам познакомиться с механикой игры и подготовиться к игре по полным правилам с игровым полем.

# СОСТАВ ИГРЫ

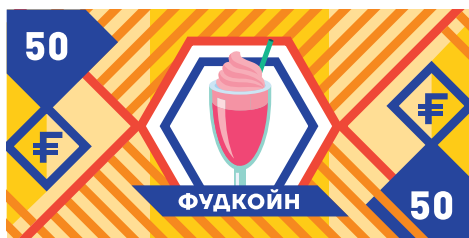
## ПО УПРОЩЕННЫМ ПРАВИЛАМ



### ФУДКОЙНЫ | 100 шт

Фудкойны (F) — это игровая валюта, с помощью которой производятся операции покупки готового товара.

Всего в игре 5 номиналов фудкойнов: **5, 10, 25, 50, 100**. По 20 шт. в каждой группе.



## ИНГРЕДИЕНТЫ | 84 шт

Все ингредиенты делятся на 3 ценовые категории:

**эконом**, **средние** и **премиум**.

Категория ингредиента отображена на лицевой стороне карточки цветом.

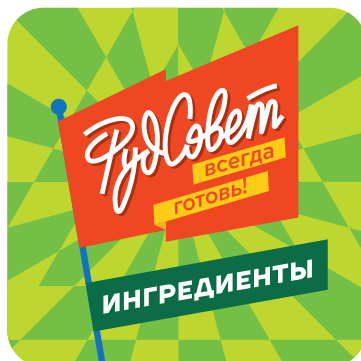
Цена ингредиентов:

**Эконом** | 5 ₴;

**Средний** | 10 ₴;

**Премиум** | 20 ₴.

### Элементы карточки



Цена



Продукт

Цвет категории

Вкусовой хэштег #



## ТОВАРЫ | 20 шт

Товары представляют из себя карточки форм продуктов из разных категорий.

На лицевой стороне карточки располагаются 3 окошка, на которые выкладываются ингредиенты. Из них формируется цена товара и вкусовые свойства.

### Список всех товаров:

выпечка, соленья, консервы, напиток, заморозка, колбаса копченая / докторская, йогурт, шоколад, суп, второе, салат, чай, пицца, торт, соус, сэнки, каша, чипсы, молочный напиток.



## ПОКУПАТЕЛИ | 44 шт

Покупатели — шуточные персонажи из разных слоев общества, ради которых создается новый продукт.

Все покупатели делятся на 3 финансовые категории в зависимости от их бюджета: **эконом**, **средние** и **премиум**.

**Эконом** | цвет: бежевый, бюджет: 20 ₺  
**Средний** | цвет: голубой, бюджет: 40 ₺  
**Премиум** | цвет: розовый, бюджет: 60 ₺



Вкусовые хэштеги

Цвет категории

Любимая форма товара

Бюджет

# ПОДГОТОВКА И ХОД ИГРЫ



1. Достаньте из коробки фудкойны, формы товаров, карточки ингредиентов и покупателей.
2. Перемешайте колоду с карточками ингредиентов и колоду с карточками покупателей.
3. Каждому игроку нужно взять по одной случайной форме товара и по 6 случайных карточек ингредиентов, после чего сделать свой товар, придумав ему название и рекламный слоган.
4. По очереди презентуйте придуманные товары и проведите голосование за лучший. За каждый полученный от другого игрока голос игрок получает 5 фудкойнов, победитель голосования получает дополнительные 15 фудкойнов.

5. Возьмите карточки покупателей и разыграйте их — по очереди выкладывайте покупателей, которые выбирают себе один товар среди всех для покупки.

6. Игра продолжается до момента, пока не будут разыграны карточки всех 44 покупателей.

Через каждые 6 покупателей игроки создают новые товары, презентуют его остальным и голосуют за лучший товар, который понравился им больше остальных.

При этом в игре в момент розыгрыша покупателей участвуют все созданные товары, то есть покупатели выбирают как между старыми, которые были созданы в начале игры, так и новыми, только созданными товарами.

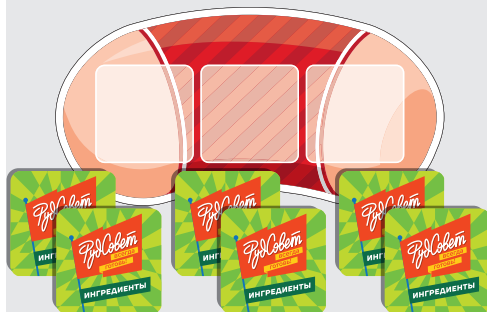


# 1

## СОЗДАНИЕ УНИКАЛЬНОГО ТОВАРА



1. Каждый игрок берет по одной случайной форме товара и по 6 случайных карточек ингредиентов.



2. Игрок должен выбрать **3 ингредиента** и поместить их в форму своего товара.

Игроки имеют право обмениваться карточками ингредиентов между собой для получения нужной им комбинации.



3. Для своего товара **каждый игрок придумывает название и слоган**, чтобы презентовать его остальным игрокам и принять участие в голосовании за лучший.



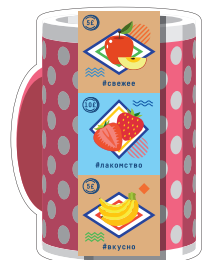
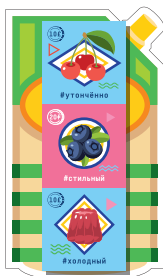


# 2

# ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТОВАРОВ

« Игроки представляют друг другу свои товары, рассказывая какой продукт они придумали, какое у него название и рекламный слоган »»

Игрокам необходимо запомнить участвующие в игре товары, чтобы в конце презентации выбрать один, понравившийся больше других.



« За каждый полученный голос игрок получает 5F из банка игры »»

« Игрок с наибольшим числом голосов получает дополнительные 15F из банка игры »»



# 3

# ПРОДАЖА ТОВАРОВ



1. Игроки достают из колоды покупателей 6 верхних карточек рубашкой вверх.
2. Игроки переворачивают по одной карточке, тем самым разыгрывая процесс продажи товаров покупателям.

## ПРИНЦИПЫ ВЫБОРА ТОВАРА ПОКУПАТЕЛЕМ

### 1. Вкусовые предпочтения

Покупатель в первую очередь ищет товары с максимальным количеством совпадений по вкусовым предпочтениям — хэштегам на его карточке и хэштегам на ингредиентах всех участвующих в игре товаров.

Пример 1 >

### 2. Цена товара

Найдя товары с совпадением по хэштегам покупатель смотрит на их стоимость, которая складывается исходя из суммы стоимости трех ингредиентов. Покупатель смотрит на свой бюджет и таким образом понимает хватает ли у него денег на покупку того или иного товара. При этом покупатель выбирает товар, стоимость которого ближе всего к его бюджету.

Пример 2 >

### 3. Форма товара

Если покупатель не нашел товар по совпадению вкусовых предпочтений (хэштегов), либо не может выбрать между несколькими товарами с одинаковой ценой и количеством совпадений по хэштегам, то он смотрит на форму товара и покупает товар, который совпадает с его любимой формой, указанной на его карточке.

Пример 3 >

На примере карточки покупателя **Доктор Жевака** мы разберем различные ситуации покупки товара.

**Информация о покупателе**  
Финансовая категория | средняя  
Бюджет | 40 ₺  
Вкусовые хэштеги | #здоровый,  
#полезный, #диетический  
Любимая форма товара | йогурт

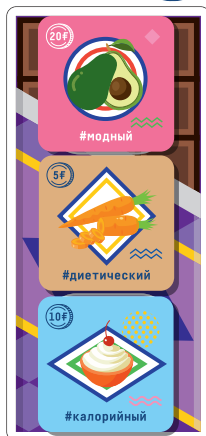


## ПРИМЕР 1 > ВЫБОР ТОВАРА ПО ВКУСОВЫМ ПРЕДПОЧТЕНИЯМ

« Первоначально покупатель ищет товары с совпадением по вкусовым предпочтениям-хэштегам на его карточке »»

✓ диетический

$20+5+10=$   ✓



ШОКОЛАД

✗

$5+5+20=$   ✓

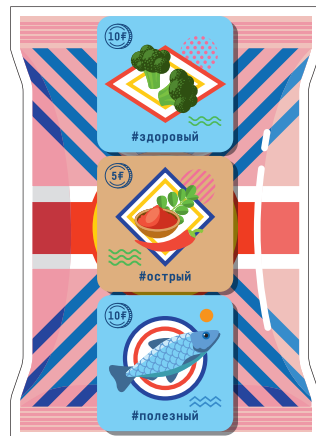


КАША

✓ здоровый

✓ полезный

$10+5+10=$   ✓



ЧИПСЫ

Перед Доктором Жевака лежат 3 товара: шоколад, каша и чипсы.

### Шоколад

Вкусовые хэштеги | #модный, #диетический, #калорийный

Цена |  $20+5+10=35$  ₴

### Каша

Вкусовые хэштеги | #сладкий, #технологичный, #экзотичный

Цена |  $5+5+20=30$  ₴

### Чипсы

Вкусовые хэштеги | #здоровый, #острый, #полезный

Цена |  $10+5+10=25$  ₴

Доктор Жевака выбирает чипсы из-за большего количества совпадений по хэштегам.

## ПРИМЕР 2 >

### ВЫБОР ТОВАРА ПО ЦЕНЕ

« Обнаружив совпадения по хэштегам, покупатель смотрит на цену товара, и выбирает тот, стоимость которого ближе к его бюджету, но не превышает его »»

✓ здоровый

✓ полезный

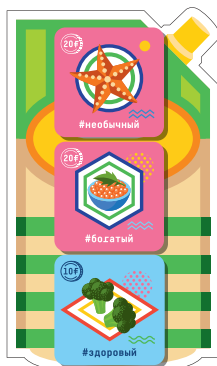
$$10+10+20=40\text{₹} \quad \checkmark$$



заморозка

✓ здоровый

$$20+20+10=50\text{₹} \quad \times$$



соус

✓ диетический

✓ здоровый

$$5+10+10=25\text{₹} \quad \checkmark$$



консервы

### Заморозка

Вкусовые хэштеги |

#здоровый,  
#полезный, #вычурный

Цена |  $10+10+20=40$  ₹

### Соус

Вкусовые хэштеги |

#необычный,  
#богатый, #здоровый

Цена |  $20+20+10=50$  ₹

### Консервы

Вкусовые хэштеги |

#диетический,  
#здоровый, #лакомый

Цена |  $5+10+10=25$  ₹

Обнаружив 2 товара с двумя совпадениями по хэштегам, Доктор Жевака покупает заморозку, потому что цена этого товара ближе к его бюджету.

## ЦЕНОВЫЕ КАТЕГОРИИ

« При обнаружении товаров с совпадением по хештегам, покупатель выбирает товар, цена которого ближе к сумме его бюджета. »



« Ценовая категория покупателя ограничивает его в покупке более дорогих товаров »

## ПОКУПАТЕЛЬСКАЯ СПОСОБНОСТЬ

**ЭКОНОМ**

**СРЕДНИЙ**

**ПРЕМИУМ**

Покупает самый  
дешевый товар

Покупает средний  
и дешевый товар

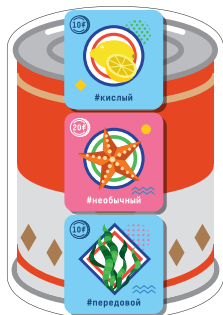
Может купить  
любой товар

## ПРИМЕР 3 > ВЫБОР ТОВАРА ПО ФОРМЕ

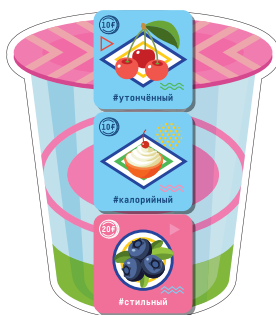
ЕСЛИ НЕЛЬЗЯ ВЫБРАТЬ ПО ВКУСОВЫМ

ПРЕДПОЧТЕНИЯМ ИЛИ ЦЕНЕ

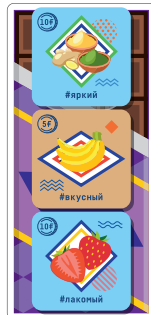
« Если покупатель не находит товары с совпадением по хэштегам, то он ищет товары по форме, которая указана на его карточке »



суп



йогурт



шоколад

### Суп

**Вкусовые хэштеги** |  
#кислый, #необычный,  
#передовой

**Цена** |  $10+20+10=40$  ₺

### Йогурт

**Вкусовые хэштеги** |  
#утончённый, #кало-  
рийный, #стильный

**Цена** |  $10+10+20=40$  ₺

### Шоколад

**Вкусовые хэштеги** |  
#яркий, #вкусный,  
#лакомый

**Цена** |  $10+5+10=25$  ₺

При отсутствии совпадений по хэштегам **Доктор Жевака** покупает товар с формой Йогурт,

так как это ее любимая форма, указанная на ее карточке.

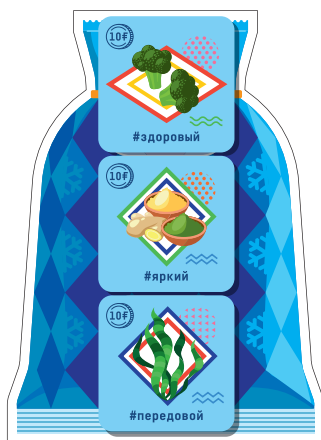
Слева внизу на ее карточке стоит иконка любимой формы товара — йогурт.

## ПРИМЕР 4 > НЕВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА ПРИ ОДИНАКОВЫХ ПАРАМЕТРАХ ТОВАРОВ

« Если покупатель не может выбрать между товарами, то он ничего не покупает и уходит недовольный »

✓ **здоровый**

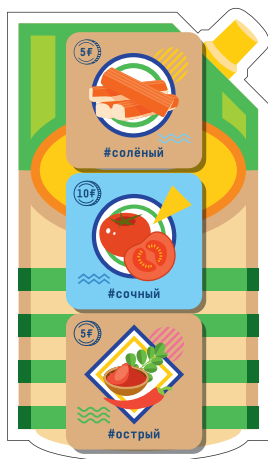
10+10+10= **30₽** ✓



заморозка

✗

5+10+5= **20₽** ✓



соус

✓ **диетический**

5+20+5= **30₽** ✓



консервы

### Заморозка

**Вкусовые хэштеги** |

#здоровый, #яркий,

#передовой

**Цена** | 10+10+10=30 ₽

### Соус

**Вкусовые хэштеги** |

#солёный, #сочный,

#острый

**Цена** | 5+10+5=20 ₽

### Консервы

**Вкусовые хэштеги** |

#домашний, #вычур-

ный, #диетический

**Цена** | 5+20+5=30 ₽

При совпадении количества вкусовых хэштегов и цены **Доктор Жевака** не может выбрать товар и уходит.

**КАРТА ПОКУПАТЕЛЯ****ДЖОКЕР**

« Покупатель Джокер приобретает неограниченное число товаров на сумму своего бюджета, сначала выбирая самые дорогие »»



В колоде покупателей присутствуют 4 карточки Джокера с лицевой стороной чёрного цвета.

**Бюджет** | 150 ₴

**Вкусовые хэштеги** | 6 шт.

**Формы товара** | 3 шт.

Джокер приобретает неограниченное число товаров, выбирая по большому количеству совпадений по хэштегам, а при их отсутствии по форме товара



# 4

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

« Побеждает игрок, к концу игры заработавший больше всех фудкойнов »

После того, как будут разыграны все карточки Покупателей из колоды, игра заканчивается.

К концу игры у каждого игрока должно быть несколько товаров.

« В случае, если в конце игры у двух игроков одинаковое количество фудкойнов »

Игроки перемешивают сыгранные карточки Покупателей и разыгрывают их между собой до продажи какого-либо своего товара. Игрок, который получил покупку от финального покупателя, объявляется победителем.

Он совершил больше всего продаж, создав наиболее востребованные товары под предпочтения покупателей.







---

**Контакты:**

Сайт игры:  
[www.foodsovet.ru](http://www.foodsovet.ru)


Отправляйте  
ваши предложения  
вопросы на e-mail:  
[info@foodsovet.ru](mailto:info@foodsovet.ru)

**Подписывайтесь на нас  
в социальных сетях:**

 [foodadvice.me](https://www.facebook.com/foodadvice.me)

 [@foodadvice.me](https://www.instagram.com/foodadvice.me)

 [foodsovet](https://vk.com/foodsovet)

 [фудсовет](https://www.youtube.com/foodsovet)



Играйте в ФудСовет  
на онлайн-платформе  
Tabletopia:

[https://tabletopia.com/  
games/foodsovet](https://tabletopia.com/games/foodsovet)



Скачайте игру в App  
Store или Google Play:

