



Szabályok

A játék tartozékai



4 tűzhely (ami a következőből áll:
1 alap, 4 láb, 1 állító gomb és
2 műanyag szegecs)



4 tepsi



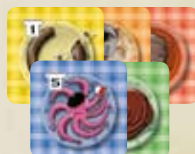
4 fűszertartó
színes fedelelkel



80 fűszer 4 színben (20 citrom,
20 bors, 20 paprika, 20 herba)



25 só kristály



20 művészien idióta étel :-)



4 finom palacsinta



13 kávéscsésze a kávészünetekhez



3 fakanál



1 tálca a kávéscsészéknek



4 tálca a kész ételeknek



1 kuka



2 mosogató

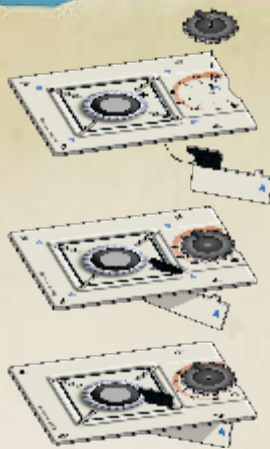


9 csillag érme

1 felfűtő kocka
1 szabálykönyv

Első játék előtt

Az első játék előtt óvatosan nyomd ki az alkatrészeket a táblából. Állítsd össze a tűzhelyeket a mellékelt ábra szerint. A szegecseket, ami az állító gombot tartja, két oldalról dugd be a tűzhely alaplapjába (az egyiket 90 fokkal forgasd el, és egy fogó segítségével csíptesd össze a kettőt). Helyezd rá, és forgatgasd rajta az állító gombot, amíg az könnyen elforgathatóvá válik.



Rövid áttekintés

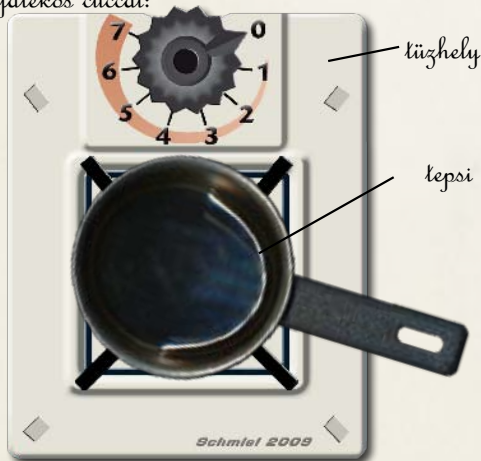
Az „A la carte” játékban a játékosok szakácsok, és különféle ételeket főznek. Cél, hogy kellő mértékben felhevítsék tűzhelyüket, és ügyesen fűszerezék meg az ételeket. Az elkészített ételekért csillagok és/vagy győzelmi pontok járnak, míg az odaégett vagy túlfűszerezett ételek a kukában végzik. Aki három csillagot összegyűjt, nyer!

Előkészületek

Minden játékos magához vesz:

- 1 tűzhelyet (az állító gomb a 0-n legyen),
- 1 tepsit (tedd a tűzhelyre),
- 1 kávéscsészét (húzz egyet az összekevert csészék közül) (rózsaszín oldallal felfelé),
- 1 tálcat az elkészült ételeknek,
- 1 palacsintát.

Egy játékos cuccai:



Tegyétek az asztal közepére:

- a 20 elkészítendő ételt (színenként szétválogatva) (a recept oldallal felfelé),
- a 4 fűszertartót (mindegyikbe tölts 15 fűszert -olyan színűt, mint a fűszertartó teteje- valamint 5 só kristályt) (a maradék fűszereket tedd félre, ezek nem vesznek részt a játékban),
- egy mosogatót,
- a kávéstálcát, rajta a maradék összekevert csészékkel (zöld oldalukkal felfelé),
- a felfűtő kockát,
- a kukát,
- a 9 csillag érmét.

A kezdőjátékos (jelöljétek ki, ki legyen az) választ egy ételt, és belerakja a tepsijébe (recept oldallal felfelé). Ezután mindenki más is így tesz. Majd a kezdőjátékos magához veszi a három fakanalat, és kezdődik a játék. A kör az óramutató járásának megfelelően folyik.

A játék menete

A soron levő játékos mindig három „normál” akciót hajthat végre az alábbi 2 lehetőség közül:

1. Felhevítés (kockadobás)
2. Fűszerezés

A fenti 2 lehetőséget tetszőlegesen és tetszőleges sorrendben kombinálhatja, például háromszor fűszerez, vagy háromszor felhevít, vagy egy hevítés és két fűszerezés stb. Minden akció után a tőle balra ülő játékos elvesz egy fakanalat. Ha mindhárom akcióját végrehajtotta, a következő játékos köre kezdődik. Addigra már nála kell legyen mindhárom fakanál.

Megjegyzés: A fakanalok csupán a soron levő játékos akcióinak számlálására valók. A következő játékos így ellenőrizni tudja a soron levő játékos lépéseit. Ezenkívül esetleg rácsaphat vele a kezére, ha a soron levő játékos sokáig tőkörézik.

A soron levő játékos, körönként egy alkalommal, kávészünetet is tarthat, ha akar, felhasználva ezzel egy kávéscsészét. Ez nem számít „normál” akciónak, nem vonódik le a 3 akciójából (lásd még 3-as pont, „kávészünet”).

1. Felhevítés

Ahhoz, hogy egy étel megfőjön/megsüljön, a játékosnak fel kell hevítenie a tűzhelyét egy bizonyos szintig (kivéve a hidegen tált ételeket). A kívánatos szintet a recepten zöld számok jelzik. Amíg a tűzhely hőmérséklete a megadott tartományban van (zöld számokkal jelzett értékek között), az étel optimálisan fő/sül. Ha viszont eléri vagy meghaladja a pirossal jelzett értéket, az étel odaég.

A játékos dob a felfűtő kockával. Ha a dobás eredménye egy szám, akkor a játékos köteles ennyivel feltekerni a tűzhely állító gombját (azaz az érték hozzáadódik a korábbihoz).

Az ételekről

Kép oldal:



Győzelmi pontok

Elképesztő grafika

Recept oldal:



Az étel neve

Szükséges fűszerek

Győzelmi pontok

Odaég, ha a hőmérséklet ennyi vagy több

Optimális főzési tartomány

Emellett 3 speciális oldala is van a kockának:



Minden játékos fel kell tekerje eggyel a tűzhelyét.



A soron levő játékos - választása szerint - 1, 2 vagy 3 szinttel tekeri feljebb a tűzhelyét.



A játékos húz egy kávéscsészét a tálcáról és maga elé helyezi (rózsaszín oldallal felfelé). Ha a csészék elfogytak, egy másik játékostól kell elvegyen egy csészét (kivétel: nem vehet el győzelmi pontot ábrázoló csészét másától).

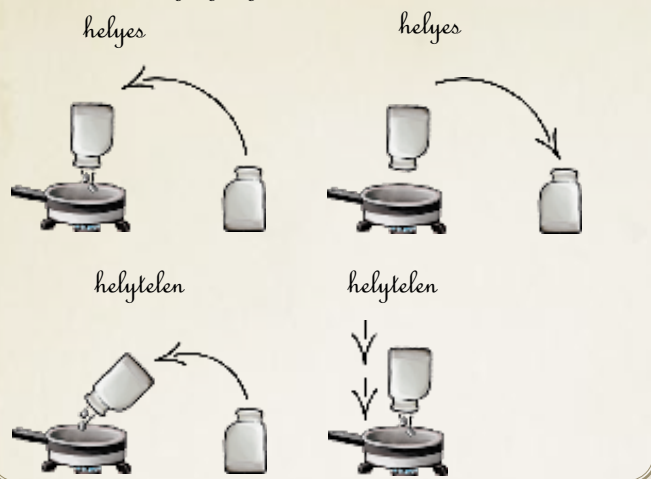
A tűzhely sosem hevíthető hetes szint fölé (ha a kockadobás eredménye 7-nél nagyobb szintet eredményezne, akkor 7-ig kell csavarni az állító gombot).

2. Fűszerezés

A megfelelő hőmérséklet mellett az ételeket előírás szerint fűszerezni is kell. A szükséges fűszerek a recept oldalon láthatóak. A játékosnak minimum az előírt mennyiségű és típusú fűszerrel kell ízesítenie az ételt. A szükségesnél több fűszer használata engedélyezett, ugyanakkor ha egyfajta fűszerből 3 vagy több kerül az ételbe (ideértve a **sót** is, ami minden fűszertartóban benne van), az étel túlfűszerezetté és ehetetlenné válik.

A fűszerezéshez a játékos kézbeveszi a szükséges fűszertartót. A fűszerezés során egy határozott mozdulattal a tepsit fölé kell fordítani a fűszertartót (az edény kerüljön függőleges helyzetbe), utána vissza kell rakni a helyére. Az nem számít, mennyire gyorsan vagy lassan tesszük ezt, de a fűszertartóból kihulló darabok mind belekerülnek a tepsibe (az is, ami esetleg mellé hullik). A tepsit fölé fordítva megengedett egy pillanatig várni a fűszertartóval, hogy a darabok behulljanak, de tilos megrázni azt, és tilos megakadályozni a fűszerdarabok behullását is.

A fűszerezés menete:



A fűszerezés megkezdése előtt megengedett felrázni a fűszertartót. Ha a fűszerezés sikertelen volt, egy második akcióval megismételhető (ha van még a három akcióból).

3. Kávészünet

Körönként egy alkalommal az aktív játékos kávészünetet tarthat, felhasználva ezzel egy kávéscsészéjét. Végrehajtja a hozzá tartozó akciót, majd a kávéscsészét eldobja (kávéstálca rózsaszín felére, rózsaszín oldallal felfelé). A kávészünet nem számít akciónak (nem kerül fakanálba). A kávéscsészék hatása a következő:

1 győzelmi pont (3 ilyen van): a játékos ezt a kávéscsészét azonnal az elkészült ételek tálcára helyezi. Ezt a kávéscsészét más játékos nem veheti el, és a játék végén 1 győzelmi pontot ér.

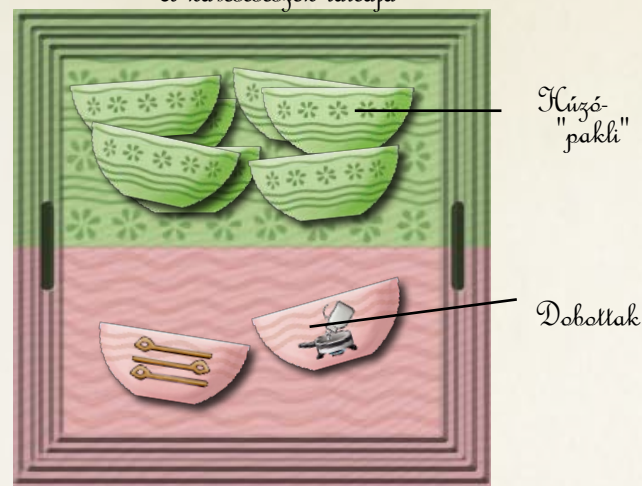
Csere-bere (3 ilyen van): A játékos kicseréli tüzhelyét a tepsivel és a benne fővő étellel egy általa választott másik játékos cuccára. Ezután mindkét játékos az új szettel folytatja a játékot. De: odaégett, túlfűszerezett ételt, valamint palacsintát sütő tüzhelyek nem cserélhetők!

3 kanál (2 ilyen van): A játékos kap három plusz akciót. Visszaveszi magához a fakanalakat, és folytatja a körét. A három plusz akció azonban nem számít új körnek, tehát újabb kávéscsészét ebben a körben nem használhat fel.

Fűszarozás :-) (3 ilyen van): A játékos megfűszerezi egy **másik** játékos ételét. Ehhez bármilyen fűszert használhat, még olyat is, ami nincs a receptben, vagy olyat is, amilyenből kettő már van a tepsiben. Mint rendszeren, ha így egy (színű) fűszerből (vagy sóból) 3 vagy több lesz a tepsiben, az étel túlfűszerezetté válik. Megjegyzés: azokat az ételeket, amikhez nem kell fűszer (Breakfast Fidel, Eau pour le café à la Bocuse, palacsinta), nem lehet megfűszerezni (fűszarozni).

Lehűtés (2 ilyen van): A játékos csökkentheti tüzhelyének hőfokát 1, 2 vagy 3 szinttel. Ez akkor is megengedett, ha amúgy az étel már odaégett (akár 7. szintről is).

A kávéscsészék tálcája



Különleges helyzetek

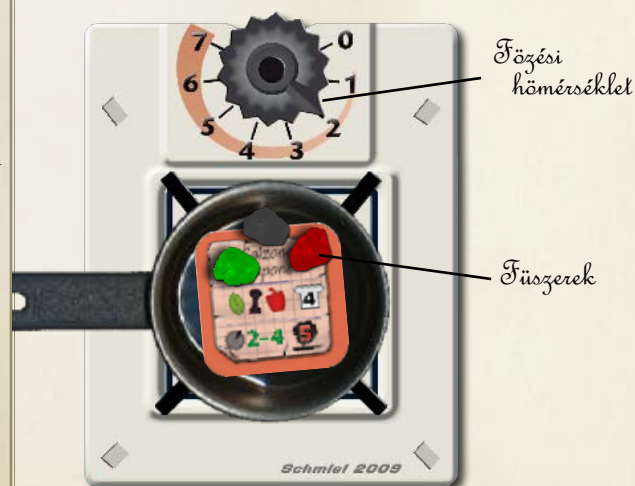
1. Ha egy étel elkészül

Egy ételt elkészültnek tekintünk, amennyiben az alábbi mindkét feltétel teljesül:

- a tüzhely hőmérséklete a recepten előírt optimális tartományban van (zöld számok), és
- a szükséges mennyiségű és típusú fűszer belekerült a tepsibe.

A játékos kiveti az ételt a tepsiből, és rárakja a saját elkészült ételek tálcájára, képpel felfelé. A játék végén az étel a rajta szereplő győzelmi pontot éri. A fűszereket a tepsiből ki kell önteni a mosogatóba. A játékos új ételt választ magának: olyan **színű** ételt kell választania, amelyet **még nem** sikerült elkészítenie. (Ha ez nem lehetséges, mert nincs ilyen, bármilyen színűt választhat.) A tüzhely gombját 0-ra kell állítani. Megjegyzés: új étel húzása nem számít akciónak (nem kerül fakanálba).

Példa egy elkészült ételre



2. A csillag érmék

Ha egy játékos tökéletesen fejezi be az ételt, egy csillag érmét kap. Tökéletesnek akkor nevezzük, ha **pontosan** a szükséges mennyiségű fűszerrel főzi meg, ráadásul só nélkül. (Természetesen az optimális főzési hőmérséklet itt is kritérium.) A játékos ráhelyezi a csillagot az elkészült ételre.

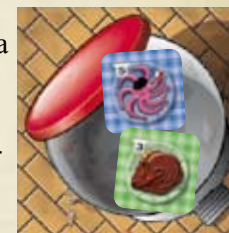


Megjegyzés: sosem jár csillag olyan ételekért, amelyeket egyáltalán nem kell fűszerezni (Breakfast Fidel, Eau pour le café à la Bocuse, palacsinta).

3. Ha egy étel odaégg vagy túlfűszerezik

Ha egy étel gallyramegy, ki kell venni a tepsiből. De csak a saját körödben veheted ki, azaz például ha egy jóindulatú játékos túlfűszerezi az ételéd, az a tepsidben marad mindaddig, amíg a köröd el nem kezdődik. Ugyanez a helyzet akkor is, ha valaki más égeti le a kajád. (Kockadobásnál mindenki tüzhelyét felfűtve.)

A gallyrament étel a kukába megy, a fűszerek (ha vannak) a mosogatóba. A játékos új ételt választ magának: most is olyan színű ételt kell választania, amelyet még nem sikerült elkészítenie. (Ha ez nem lehetséges, mert nincs ilyen, bármilyen színűt választhat.) A tüzhely gombját ismét 0-ra kell állítani. Új étel húzása most sem számít akciónak.



4. A fűszertartók újratöltése

A fűszertartót azonnal fel kell tölteni, ha kiürül, vagy csak só marad benne. Ilyenkor minden megfelelő színű fűszert ki kell venni a mosogatóból, és az üvegbe tölteni. A só kristályokat is ki kell egészíteni 5-re, kivéve, ha nincs elég só a mosogatóban.



5. Palacsintasütés

A soron levő játékos dönthet úgy, hogy rendes kaja helyett egy palacsintát tesz a tepsijébe.

Megjegyzés: a palacsintasütés nehéz meló, nem lehet otthagyni még egy kávészünet erejéig sem. (Más szóval, nincs kávészünet addig, amíg a palacsinta sült.)

Minden játékos csak egy palacsintát süthet (vagy égethet oda) egy játék során.



A palacsintasütésre az alábbi speciális szabályok vonatkoznak:

A játékos belerakja a tepsijébe a palacsintát, recept oldallal felfelé.

A játékos köre azonnal végetér.

A megmaradt fakanalakat a soron következő játékos azonnal átveszi.

Ily módon a játékos a fel nem használt akcióit elveszti.

Amikor legközelebb sorra kerül, megpróbálja elkészíteni a palacsintát.

Először dobnia *kell* a felfűtő kockával (ezzel felhasználja az első akcióját a játékos). A tűzhely állító gombját a dobásnak megfelelően kell változtatnia. (Ha kávéscsészét dobott, elvesz egy csészét, de fel most nem használhatja.)

Ezután a játékosnak *kettő* lehetősége van, hogy megforgassa a palacsintát (második és harmadik akció). Azaz: a játékos megfogja a tepsit, feldobja a palacsintát, és megpróbálja úgy elkapni, hogy a képes oldalával felfelé essen vissza a tepsibe.

A próbálkozások során az alábbi három lehetőség valamelyike adódhat:

A palacsintát sikerül elkapni, képes oldallal felfelé, és ily módon elkészül. A sütési hőmérséklet nem számít, ha kevesebb, mint 7 (még a 0 is megfelel). A játékos rárakja a többi elkészült ételére, és egy új ételt választ a tepsibe. A köre ezzel azonnal végetér, a következő játékos jön.

Másodjára sem sikerült megforgatni a palacsintát. (A recept oldallal felfelé esett vissza, vagy éppen a tepsire hullott.) A játékos köre végetér, és a következő játékos jön. Amikor ismét rákerül majd a sor, felfűtés és újabb 2 próbálkozás kezdődhet.

Elértük a hetes szintet, így a palacsinta odaégett. Megy a kukába, a játékos pedig új ételt választ a tepsibe. A játékos köre ezzel azonnal végetér, a következő játékos jön.

A játék vége

A játék végetér, amennyiben:

valamelyik játékos nem tud új ételt tenni a tepsijébe (mert elfogytak), vagy
valamelyik játékos befejezett 5 ételt (a palacsinta nem számít!), vagy
valamelyik játékos 3 csillagot szerzett*.

A játékosok összeadják a győzelmi pontjaikat. A legtöbb győzelmi pontot elért játékos nyeri a játékot. Egyenlőség esetén mindkettőn nyerne. A további helyezéseket is a győzelmi pontok száma dönti el.

*Ha egy játékosnak sikerül 3 csillag érmét szereznie, azonnal megnyeri a játékot, függetlenül attól, hány győzelmi pontja van. A további helyezéseket azonban ugyanúgy a többi játékos győzelmi pontjainak száma dönti el.

Credits

Designer: Karl-Heinz Schmiel

Illustration and Graphic: Christof Tisch

Cover Illustration: Jochen Eeuwyc

Editor and additional Layout: Heiko Eller

With the collaboration of: Selami Ileman, Harald Bilz, Oliver Erhardt, Christoph Lipsky, Petra Becker, Michael Kröhnert

Special thanks to: Family Trieb, the Spieleskreis Spielmilben, the kids from Kinderhaus Harthof

Magyar fordítás: kanaizol

Az ételek áttekintése:

