

EN, DE, FR, ES, NL, PT, HU, CZ, PL, SK



# Chefs

AT MARBUŠKA

## Chefs

game of tactics for 2-6 players from age 7

Do you know how many zucchinis you need for a chocolate cake? It's no problem if you don't know, you'll find out during the game! You can make wonderful meals for high points. You can try what you would be like as a chef in a busy kitchen where you have to compete with the other chefs for the best kitchen counters and to get the ingredients. The story takes place in multiple locations, and in the end you will see that making the meals is really a serious strategic task!

### Preparing the game (fig. 1):

Choose which chef you want to be, and put in front of yourself:

- the chef
- the card with the chef drawn on it
- and the three action marker discs belonging to it.

Put the chefs that are not playing and the items belonging to them (discs, chef cards) back in the box.

Shuffle the deck of ingredients cards and meal cards (separately), and place them next to the board, these will be the drawing decks. You are going to deal from these decks at the beginning of the first round, and later you will place new cards at the locations at the beginning of each round from these decks. Next to the drawing decks, leave some space for the discarded cards, too. If the drawing deck runs out, shuffle the corresponding discarded deck, and put it back in the game.

There are five locations on the board (fig. 2):

1. counter of ingredients – you can pick up ingredients needed for the meals here
2. cooker at the window – where you can prepare the food
3. door – where you can exchange things with the supplier
4. cooker at the wall – where you can prepare the food
5. service counter – where you have to place the finished meals

At the beginning of the game, place cards next to the board (fig. 2):

for 2 chefs: 4 „ingredients” cards to the counter of ingredients, 1 „meal” card each to the cookers

for 3-4 chefs: 6 „ingredients” cards to the counter of ingredients, 2 „meal” cards each to the cookers

for 5-6 chefs: 8 „ingredients” cards to the counter of ingredients, 3 „meal” cards each to the cookers

If you're done with this, deal 2 cards for everyone from the ingredients cards, and place your chefs by the open door. Choose the starting player, who should take the starting player card. Now the game can begin!

**The goal of the game** is to acquire as many meal cards with as many points as possible, and exchange them for steps. The person who passes field 20 and gets the farthest in the last round, wins the game.

**Playing the game:** The game consists of rounds, and one round has three phases:

1. Placing the action markers
2. Executing the action (acquiring ingredients, cooking, placing on the service counter)
3. Preparing for the next round

1. Placing the action markers

Before you put down your action markers, think over the following:

What kind of ingredients do you have in your hand? Then look at the meal cards placed by the cookers! What ingredients do you need to make them? How many points are they worth? Is it worth risking for them?

After this, put your action marker on the location where you want to execute an action (fig. 3). The action markers placed on the board determine where and in what order the chefs will execute the actions. The starting player places an action marker on the location of their choosing, then, going around clockwise, the other chefs put down 1 action marker each. Repeat this process until all players have put down all three of their action markers. You can never put down more than one action marker when it's your turn! There can be one action marker in each circle, but one chef can have more than one marker at the same location. When you're done with this, the first phase is over, now you can execute the actions!

## 2. Executing the action

The player who placed their action marker on the first circle of the first location begins. After executing the action, they should take the action marker from the location and place it in front of themselves, because they will need it again in the next round. Then the chef in the second circle executes their action and takes their disc... and so on. Important: Only one action can be executed for each disc.

You have to go along the locations in the following order (fig. 2), and you can execute the following actions:

### • **1st location: Counter of ingredients**

An action makes it possible to take two ingredients of your choosing from the „ingredients” cards found here (fig. 4). If there are none left by the time it's your turn, then you're out of luck. Suggestion: If there are only things left that you didn't need, pick it up anyway and next time, place your action marker at the door where you can exchange it.

### • **2nd location: Cooker by the window**

An action makes it possible to pick up (make) a meal card, of course only if you can put in (place on the deck of discarded cards) the right ingredients in the needed amount (fig. 6). Take a good look at your chef card! There is an ingredient in his hand, too, so you can use this card instead of an ingredients card to get the meal card (fig. 7). You can keep your chef card even after this, and during the round you can still use it at the other cooker. It is only valid once at one location, and you can not use it more than once for the same meal card. There is a number on every meal card – that's how many steps you can take if you exchange it at the service counter. Until then, place it by yourself.

### • **3rd location: Door**

Here you can exchange your ingredients card/cards that you don't need. You can choose an exchange option in the order the action markers were placed. There are five separate chests with different options (fig. 5): You can exchange 1 card for 1 card, 1 for 2, 2 for 2, 2 for 3, 3 for 4. The player who placed their action marker on the first field in this location may choose first how many cards they will exchange, and place their action marker on the corresponding chest. This means that other players can not choose this option. You can exchange the ingredients cards by throwing as many ingredients cards on the discarded deck as is shown by the first number on the exchange chest, and you get as many cards from the drawing deck as is shown by the second number.

### • **4th location: Cooker by the wall**

Here you have the same options as in location Cooker by the window (fig- 6-7.). You can use your chef card here, too, regardless of whether you have used it at the other cooker.

### • **5th location: Service counter**

Action here makes it possible to exchange the number on your meal card for points that you can use as steps. When it is your turn in this location, place ONE of your meal cards on the tray and take as many steps with your chef as the card shows (fig. 8). If you have placed multiple action markers in the location, and it is your turn multiple times, of course you can put another meal card on the service counter and step forward.

## 3. Preparing for the next round:

After you are done with all five locations, get ready for the next round:

Fill up the counter of ingredients and the cookers from the drawing decks with as many cards as is defined by the number of chefs in the game. In this round, the starting chef (player) will be the one to the left of the previous starting chef (player), they should take the starting player card.

### **The end of the game:**

The game ends in the round when a chef passes field 20 and inevitably goes on from the beginning (field one is 21, field two is 22... and so on). The player whose chef reaches the farthest by the end of the round wins.

**Contents of the game:** 1 game board, 6 chef figures, 6 chef cards, 1 starting player card, 3x6 action marker discs, 6x10 ingredients cards, 29 meal cards

## Chefs

Taktikspiel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren

Weißt du, wie viel Zucchini man für einen Schokoladenkuchen braucht? Mach dir keinen Kopf, falls es dir gleich nicht einfällt, im Laufe des Spiels kommt es sowieso ans Licht. Du kannst immer bessere Speisen für immer bessere Punkte zubereiten. Du kannst ausprobieren, was für ein Chef du in einer gut besuchten Küche wärst, in der du mit den anderen Chefs um die besten Küchentheken und Zutaten konkurrieren musst. An mehreren Orten finden die Ereignisse statt und am Ende wirst du sehen, dass die Zubereitung der Speisen tatsächlich eine seriöse taktische Aufgabe ist.

### Spielvorbereitungen (fig. 1):

Wählt aus, mit welchem Chef ihr spielen möchtet und nimmt zu euch:

- den Chef
- die Karte mit eurem Chef (Chefkarte)
- und die dazugehörigen 3 Aktionsscheiben

Die Chefs und ihre Zubehöre (Scheiben, Chefkarten), mit denen im Laufe des Spiels nicht gespielt wird, kommen in die Schachtel zurück.

Mischt den Kartenstapel der Zutaten und der Speisen (getrennt) gut und legt sie neben das Spielbrett, diese sind eure Ziehstapel. Von diesen werdet ihr am Anfang der ersten Runde teilen und im Späteren am jeden Rundenanfang die neuen Karten an die abgebildeten Orte der Küche legen. Lasst Platz neben dem Ziehstapel für die weggeworfenen Karten. Falls der Ziehstapel zu Ende ist, mischt den Abwurfstapel gut und spielt damit weiter.

Fünf Orte befinden sich auf dem Brett (fig. 2):

1. Zutatentheke – hier kannst du die zu den Speisen nötigen Zutaten besorgen
2. Ofen am Fenster – wo du die Speise zubereiten kannst
3. Tür – wo du beim Kaufmann/Zulieferer Sachen eintauschen kannst
4. Ofen an der Wand – wo du die Speise zubereiten kannst
5. Serviertheke – auf die die gefertigten Speisen gelegt werden sollen

Legt Karten am Spielanfang neben das Brett (fig. 2):

- bei 2 Chefs: 4 Zutatentkarten zur Zutatentheke, je 1 Speisekarte zu den Öfen
- bei 3-4 Chefs: 6 Zutatentkarten zur Zutatentheke, je 2 Speisekarten zu den Öfen
- bei 5-6 Chefs: 8 Zutatentkarten zur Zutatentheke, je 3 Speisekarten zu den Öfen

Wenn ihr fertig seid, teilt jedem Spieler je 2 Zutatentkarten aus und legt eure Chefs vor die offene Tür. Wählt einen Spieler, der beginnt und die Spielstartkarte zu sich nimmt. Jetzt kann das Spiel beginnen.

**Ziel des Spiels:** immer mehr Speisekarten mit immer größeren Punkten zu erwerben und diese gegen Schritte einzutauschen. Wer das zwanzigste Feld überschreitet und in der letzten Runde am weitesten kommt, gewinnt das Spiel.

**Spielablauf:** Das Spiel besteht aus Runden und eine Runde aus 3 Phasen:

1. Ablage der Aktionsscheiben
2. Durchführung der Aktion (Zutatenbesorgung, Kochen, Servieren)
3. Vorbereitung auf die nächste Runde

1. Ablage der Aktionsscheiben

Bevor ihr eure Aktionsscheiben auf das Spielbrett legt, überlegt euch folgendes gut:

Welche Zutaten habt ihr auf der Hand? Checkt die Speisekarten neben den Öfen! Mit welchen Zutaten können die Speisen zubereitet werden? Für wie viele Punkte? Sind sie das Risiko wert?

Lege dann deine Aktionsscheibe an den Ort der Küche, wo du die Aktion durchführen möchtest (fig. 3). Die auf das Brett gelegten Aktionsscheiben bestimmen, wo und in welcher Reihenfolge die Chefs die Aktionen durchführen sollen. Der jüngste Chef legt eine Aktionsscheibe an einen Ort seiner Wahl, dann die nächsten Chefs im Uhrzeigersinn legen je eine Aktionsscheibe ab. Ihr sollt diesen Prozess wiederholen, bis jeder Spieler seine 3 Aktionsscheiben niederlegt. Auf einmal kannst du nur eine Aktionsscheibe ablegen. In jedem Ringelchen darf nur eine Aktionsscheibe sein, aber ein Chef darf mehrere Aktionsscheiben an demselben

Ort haben. Wenn ihr fertig seid, endet die erste Phase. Jetzt dürft ihr die Aktionen durchführen.

## 2. Durchführung der Aktion

Derjenige Spieler beginnt, der seine Aktions­scheibe auf das erste Ringelchen des ersten Ortes gelegt hat. Nach der Durchführung der Aktion soll er seine Scheibe vom Brett zurücknehmen und vor sich ablegen, denn er wird sie auch in der nächsten Runde brauchen. Danach ist der Chef auf dem zweiten Ringelchen mit seiner Aktion am Zug und nimmt seine Scheibe zu sich... und so weiter. Achtung: Für jede Scheibe ist nur eine Aktion durchzuführen.

Die Orte sollen in der nachstehenden Reihenfolge besucht werden und die im Folgenden stehenden Aktionen könnt ihr durchführen (fig. 2):

### 1. Ort: Zutatentheke

Eine Aktion hier ermöglicht dir, aus den Zutatenkarten beliebig zwei zu ziehen (fig. 4). Wenn alle Karten aufgebraucht sind und du dran bist, hattest du leider kein Glück. Vorschlag: falls nur Karten übrig geblieben sind, welche du nicht brauchst, nimm sie schön brav auf und lege deine Aktions­scheibe nächstes Mal vor die Tür, wo du diese dann eintauschen können wirst.

### 2. Ort: Ofen am Fenster

Eine Aktion hier ermöglicht dir die Aufnahme einer Speisekarte (Zubereitung einer Speise), aber natürlich nur im Falle, wenn du die passenden Zutaten in der notwendigen Menge hinzugeben (also auf den Abwurfstapel legen) kannst (fig. 6). Schau dir deine Chefkarte gut an! In seiner Hand ist auch eine Zutat zu finden, deshalb kannst du diese Karte auch als Zutatenkarte verwenden, um dir die Speisekarte zu holen (fig. 7). Deine Chefkarte kannst du auch weiterhin behalten und im Laufe der Runde bei dem anderen Ofen verwenden. An einem Ort ist diese nur einmal gültig und du darfst sie mehrmals für dieselbe Speisekarte nicht ausspielen. Auf jeder Speisekarte ist eine Nummer zu sehen – so viel kannst du dich fortbewegen, wenn du die Karte bei der Serviertheke einlöst. Halte sie bis dahin neben dir.

### 3. Ort: Tür

Hier kannst du deine Zutatenkarte(n) eintauschen, welche du nicht mehr brauchst. Ihr könnt mit euren Eintauschmöglichkeiten entsprechend der Ablage-Reihenfolge eurer Aktions­scheiben leben. Es gibt fünf verschiedene Kisten mit verschiedenen Möglichkeiten (fig. 5). Du kannst eine Karte gegen eine, eine gegen zwei, zwei gegen zwei, zwei gegen drei, drei gegen vier eintauschen. Wer seine Aktions­scheibe hier auf das erste Feld abgelegt hat, kann entscheiden, wie viele Karten er eintauschen will, und legt dann seine Aktions­scheibe auf die entsprechende Kiste. Dies bedeutet: diese Möglichkeit kann keiner mehr wählen. In diesem Fall soll die Aktions­scheibe so lange auf der Kiste gelassen werden, bis jeder Spieler an diesem Ort fertig ist. Indem du so viele Zutatenkarten wegwirfst, wie die erste Nummer der Eintauschkiste zeigt, kannst du deine Zutatenkarten eintauschen, für die du so viele Karten vom Ziehstapel bekommst, wie die zweite Nummer der Kiste angibt.

### 4. Ort: Ofen an der Wand

Hier hast du dieselben Möglichkeiten, wie am Ort „Ofen am Fenster“ (fig. 6-7). Deine Chefkarte kannst du auch hier benutzen, unabhängig davon, ob du diese bereits beim anderen Ofen verwendet hast.

### 5. Ort: Serviertheke

Die Aktion hier gibt dir die Möglichkeit, die Nummer auf der Speisekarte abzuschreiben. Wenn du an diesem Ort an der Reihe bist, lege EINE deiner Speisekarten auf das Tablett und schreite mit deinem Chef so viel vorwärts, wie die Karte anzeigt (fig. 8). Hast du am Ort mehrere Aktions­scheiben abgelegt, weswegen du mehrmals am Zug bist, kannst du natürlich noch weitere Speisekarten auf die Serviertheke legen und dich fortbewegen.

## 3. Vorbereitung auf die nächste Runde

Habt ihr bereits alle fünf Orte besucht, sollt ihr euch auf die nächste Runde vorbereiten: Füllt die Theke der Zutaten und die Öfen mit so vielen Karten vom Ziehstapel auf, wie die Anzahl der am Spiel teilnehmenden Chefs verlangt. In dieser Runde wird zum Spielanfänger, der sich links neben dem vorherigen Spielanfänger befindet. Der soll die Spielstartkarte auf die Hand nehmen.

**Ende des Spiels:** Das Spiel endet in der Runde, in der ein Chef das zwanzigste Feld überschreitet und je nach Bedürfnis von vorne weiterspielt (das erste Feld ist das 21., das zweite Feld ist das 22... und so weiter.) Wessen Chef am Ende der Runde am weitesten kommt, gewinnt das Spiel.

**Spielinhalt:** 1 Spielbrett, 6 Chefs, 6 Chefkarten, 1 Spielstartkarte, 3x6 Aktions­scheiben, 6x10 Zutatenkarten, 29 Speisekarten

## Chefs

Un jeu tactique pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

Quel chef serez-vous dans cette cuisine de restaurant, face à d'autres chefs cuisiniers qui veulent comme vous les meilleurs ingrédients et les meilleures préparations ? L'histoire se passe à plusieurs endroits dans la cuisine, et vous verrez que préparer les plats est un travail très sérieux, qui demande de la stratégie !

### Préparation du jeu (fig.1) :

Choisissez le chef que vous voulez être, et mettez devant vous :

- le chef cuisinier
- la carte avec le chef dessiné
- les trois pastilles d'action qui lui correspondent.

Remettez les chefs qui ne jouent pas et les éléments leur appartenant (pastilles et carte de chef) dans la boîte.

Mélangez séparément les cartes Ingrédient et les carte Plat, et placez-les à côté du plateau, ce seront les pioches. Vous allez utiliser ces cartes au début du premier tour de jeu, et vous ajouterez de nouvelles cartes au début de chaque tour. À côté de ces pioches, laissez un peu d'espace pour les cartes défaussées. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées et remettez-les en jeu.

Il y a cinq emplacements sur le plateau de jeu (fig.2) :

1. Comptoir des ingrédients - où vous pouvez vous procurer les ingrédients nécessaires à la préparation des plats
2. Cuisinière côté fenêtre - où vous pouvez préparer les plats
3. Porte - où vous pouvez échanger des ingrédients avec le fournisseur
4. Cuisinière côté mur - où vous pouvez préparer les plats
5. Comptoir de service - où vous mettez les plats, prêts à être servis.

Au début du jeu, mettez les cartes suivantes sur le plateau (fig.2) :

Pour un jeu avec deux chefs :

4 cartes Ingrédient au comptoir des ingrédients, et une carte Plat à chacune des cuisinières

Pour un jeu à trois ou quatre chefs :

6 cartes Ingrédient au comptoir des ingrédients, deux cartes Plat pour chacune des cuisinières

Pour un jeu à cinq ou six chefs :

8 cartes Ingrédient au comptoir des ingrédients, et trois cartes Plat pour chacune des cuisinières.

Quand vous avez terminé, distribuez deux cartes Ingrédient à chaque joueur, et placez vos chefs devant la porte de la cuisine (devant la case 1). Choisissez le premier joueur, qui prendra la carte de départ. Maintenant, le jeu peut commencer !

**Le but du jeu** est de préparer le plus de plats possibles, chaque plat servi donnant des points, qui permettent d'avancer sur les cases. Le gagnant est le joueur qui dépasse la case 20 et va le plus loin dans le dernier tour.

### Déroulement du jeu :

Le jeu se compose de tours, et chaque tour comporte trois phases :

1. Mise en place des pastilles d'action
2. Exécution des actions indiquées par les pastilles (acquisition des ingrédients, cuisson, mise sur le comptoir)
3. Préparation du tour suivant

1. Mise en place des pastilles d'action

Avant de déposer vos pastilles d'action, réfléchissez à ce qui suit :

Quel types d'ingrédients avez-vous dans votre jeu ? Regardez les cartes Plat placées sur les cuisinières : de quels ingrédients avez-vous besoin pour les réaliser ? De combien de points vous permettront-elles d'avancer ? Est-ce que cela en vaut la peine ?

Après cela, mettez votre pastille d'action sur l'emplacement où vous voulez exécuter une action (fig.3). Les pastilles d'action mises sur le plateau de jeu vont déterminer le lieu et l'ordre dans lequel les chefs vont

exécuter leurs actions. Le premier joueur place une pastille d'action sur l'emplacement de son choix, puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des joueurs va à son tour placer une pastille. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leurs trois pastilles d'action. Vous ne pouvez jamais déposer plus d'une pastille d'action quand c'est votre tour. Il ne peut y avoir qu'une pastille d'action dans chaque cercle, mais un chef peut avoir plus d'une pastille par emplacement. Lorsque vous avez terminé, la première phase est finie, vous pouvez alors exécuter les actions.

## 2. Exécution de l'action

Le joueur qui a placé sa pastille d'action sur le premier cercle du premier emplacement commence. Après l'exécution de l'action, il doit reprendre sa pastille et la placer devant lui, car les pastilles serviront à nouveau au tour suivant. Puis le chef placé dans le deuxième cercle exécute l'action et reprend sa pastille ... et ainsi de suite. Important : une seule action doit être exécutée pour chaque pastille.

Vous devez aller tout au long des emplacements dans l'ordre, en exécutant les actions là où vous avez placé une pastille action (fig.2) :

### **1er emplacement : Comptoir des ingrédients**

Permet de prendre deux cartes Ingrédient de votre choix parmi les cartes Ingrédient trouvées à ce comptoir (fig.4). S'il n'y en a plus quand vient votre tour, pas de chance ! Suggestion : s'il reste des cartes Ingrédient dont vous n'avez pas besoin, ramassez-les quand même, et au tour suivant, placez votre pastille d'action à la porte des fournisseurs, où vous pouvez les échanger.

### **2ème emplacement : Cuisinière côté fenêtre**

Permet de prendre une carte Plat, à condition bien sûr d'avoir les bons ingrédients qui figurent sur la carte Plat, et dans la quantité indiquée (fig.6). Regardez la carte de votre chef, il a un ingrédient dans sa main : vous pouvez utiliser cette carte à la place d'une carte Ingrédient, pour prendre la carte Plat (fig.7). Vous gardez votre carte chef, et pendant le tour, vous pouvez encore l'utiliser pour l'autre cuisinière. La carte chef n'est valable qu'une seule fois à un endroit, et vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois pour un même Plat. Il y a un chiffre sur chaque carte Plat : ce chiffre indique de combien de cases vous pourrez avancer, quand vous aurez déposé votre Plat sur le comptoir de service. Gardez votre carte Plat, jusqu'à ce que vous arriviez à ce comptoir.

### **3ème emplacement : Porte des fournisseurs**

Ici vous pouvez échanger les cartes Ingrédient dont vous n'avez pas besoin. Vous choisissez une option d'échange, selon l'ordre dans lequel les pastilles d'action ont été placées. Il y a cinq cageots numérotés (fig.5) : Vous pouvez échanger soit 1 carte contre 1 carte, 1 contre 2, 2 contre 2, 2 contre 3, et 3 contre 4. Le joueur qui a placé sa pastille d'action sur le premier cercle peut choisir en premier combien de cartes il échange, et place sa pastille d'action sur le cageot correspondant. Cela signifie que les autres joueurs ne peuvent plus choisir ce cageot. Chacun à la suite choisit le nombre de carte Ingrédient qu'il pourra échanger.

Ne complétez pas après chaque joueur.

### **4ème emplacement : Cuisinière côté mur**

Mêmes possibilités que pour l'autre cuisinière (fig.6-7). Vous pouvez réutiliser votre carte de chef.

### **5ème emplacement : Comptoir de Service**

Permet d'avancer d'autant de cases, que de points indiqués sur la carte Plat que vous déposez (fig.8). Si vous avez placé plusieurs pastilles d'action à cet emplacement, et que c'est à nouveau votre tour vous pouvez mettre une autre carte Plat sur le comptoir de service, et avancer d'autant de cases.

## 3. Préparation pour le tour suivant :

Après avoir fait le tour des cinq emplacements, préparez-vous pour le tour suivant :

Prenez des cartes Ingrédient et Plat dans la pioche, comme indiqué selon le nombre de joueurs, et remettez-les sur les emplacements correspondants. Le joueur qui avait la carte de départ la donne à son voisin de gauche, qui commencera le tour.

## **La fin du jeu :**

Quand un chef passe la case 20 ou la dépasse, le joueur dont le chef atteint la case la plus éloignée à la fin de ce tour, a gagné.

**Contenu du jeu :** 1 plateau de jeu, 6 pions chef, 6 cartes chef, une carte de départ, 3 x 6 pastilles d'action, 6 x 10 cartes Ingrédient, 29 cartes Plat.

## Cocineros

Juego táctico, de 2 a 6 jugadores, a partir de 7 años.

¿Sabes cuántos calabacines necesitas para preparar un pastel de chocolate? No te preocupes si no lo sabes: ¡lo descubrirás durante el juego! Elaborarás riquísimos platos con los que conseguir muchos puntos. Experimentarás lo que supone trabajar de cocinero en una ajetreada cocina, en la que compites con tus compañeros para conseguir los mejores ingredientes y las recetas más apetecibles. Irás corriendo de un sitio a otro y descubrirás que preparar un delicioso festín requiere una pizca de estrategia.

### Preparación (fig. 1):

Cada jugador elige el cocinero con el que quiere jugar y sitúa delante de él:

- la ficha de cocinero,
- la carta de cocinero correspondiente
- y los tres discos de acción que le pertenecen.

Vuelve a guardar el material de los cocineros que no juegan (fichas, cartas y discos) en la caja.

Mezcla por separado las cartas de receta y las de ingredientes, forma dos mazos y colócalos boca abajo junto al tablero. Al principio de cada ronda rellenarás los huecos del tablero con cartas de estos mazos. Junto a cada mazo deja un espacio para los descartes. Si un mazo se agota, mezcla los descartes correspondientes y forma un nuevo mazo.

Hay cinco zonas en el tablero (fig. 2):

1. Mostrador de ingredientes - donde puedes recoger los ingredientes necesarios para elaborar las recetas.
2. Fogones junto a la ventana - donde puedes preparar las recetas.
3. Puerta - donde puedes intercambiar ingredientes con el proveedor.
4. Fogones junto a la pared - donde puedes preparar las recetas.
5. Mostrador de servicio - donde tienes que colocar los platos terminados.

Al principio del juego, en función del número de jugadores, coloca estas cartas junto al tablero (fig. 2):

Si juegan 2 cocineros:

4 cartas de ingrediente en el mostrador de ingredientes, 1 carta de receta en cada uno de los fogones.

Si juegan 3 o 4 cocineros:

6 cartas de ingrediente en el mostrador de ingredientes, 2 cartas de receta en cada uno de los fogones.

Si juegan 5 o 6 cocineros:

8 cartas de ingrediente en el mostrador de ingredientes, 3 cartas de receta en cada uno de los fogones.

A continuación, reparte 2 cartas del mazo de ingredientes a cada jugador y coloca las fichas de cocinero en la entrada. Sorteada quién empezará el juego. El jugador inicial coge la carta de primer jugador. ¡A cocinar!

**El objetivo del juego** es conseguir el mayor número posible de puntos preparando recetas. Los puntos te permiten avanzar por la pista de la cocina. Cuando un jugador haya superado la casilla 20, aquel que haya llegado más lejos gana la partida.

**Desarrollo:** La partida se divide en rondas. Cada ronda consta de tres fases:

1. Colocación de los discos de acción.
2. Ejecución de las acciones (conseguir los ingredientes, cocinar, colocar el plato terminado en el mostrador de servicio).
3. Preparación de la siguiente ronda.

1. Colocación de los discos de acción

Antes de colocar tus discos de acción, piensa: ¿Qué tipo de ingredientes tienes en la mano? Después observa las cartas de receta que hay en los fogones. ¿Qué ingredientes necesitas para hacerlas? ¿Cuánto puntúan? ¿Vale la pena correr el riesgo por ellas? En esta fase los jugadores ponen sus discos de acción en las zonas en la que desean ejecutar una acción (fig. 3). Los discos de acción colocados sobre el tablero determinan dónde y en qué orden los cocineros ejecutan las acciones. El primer jugador coloca UNO de sus discos de acción sobre una zona de su elección. Después el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj coloca UNO de sus discos de acción en la zona que prefiera. Se repite el proceso hasta que todos los jugadores hayan colocado sus tres discos de acción. ¡Importante!: los discos se colocan uno a uno, un jugador nunca puede colocar dos discos seguidos. Sólo puede haber un disco de acción en cada espacio (es



decir, cada círculo), pero un cocinero puede tener más de un disco en la misma zona del tablero si lo desea. Cuando todos los discos han sido colocados, acaba la primera fase.

## 2. Ejecución de las acciones

El jugador que haya colocado su disco de acción en el primer espacio de la primera zona comienza. Una vez finalizada la acción, recoge el disco de acción del tablero (lo necesitará de nuevo en la siguiente ronda). A continuación, el cocinero que se encuentre en el siguiente espacio ejecuta su acción y recoge su disco... y así sucesivamente: resolviendo en orden todos los discos de una zona y pasando entonces a la siguiente zona. ¡Importante!: cada disco da derecho a ejecutar una sola acción.

Las zonas se resuelven en el orden siguiente (fig. 2), pudiendo ejecutar las siguientes acciones:

### **Zona 1:** Mostrador de ingredientes

Si has colocado un disco de acción en esta zona cogerás dos ingredientes de tu elección de los que se encuentran en este mostrador (fig. 4). Si al llegar tu turno, no quedan ingredientes, ¡mala suerte! Sugerencia: coge ingredientes aunque no los necesites de momento. Más adelante podrás intercambiarlos en la puerta.

### **Zona 2:** Fogones junto a la ventana

Si has colocado un disco de acción en esta zona puedes coger una carta de receta y cocinarla. Pero para ello necesitarás tener los ingredientes adecuados en la cantidad necesaria (fig. 6). Para conseguir la carta de receta, tienes que descartarte de los ingredientes mostrados en la receta. Si lo haces, quédate con la carta, podrás intercambiarla por puntos (tantos como indica la carta) en el mostrador de servicio. Fíjate en tu carta de cocinero: ¡tiene un ingrediente en la mano! Así que puedes prescindir de este ingrediente una vez en la receta (fig. 7). ¡Nunca pierdes tu carta de cocinero! Puedes usarla tantas veces como quieras, pero sólo una vez por ronda en cada fogón y por cada receta. Es decir, si cocinas dos recetas en el mismo fogón, sólo podrás usar tu carta de cocinero en una de ellas. Asimismo, si una receta necesita dos veces el ingrediente de tu carta de cocinero, sólo podrás usarla para cubrir uno de esos ingredientes.

### **Zona 3:** Puerta

Si has colocado un disco de acción en esta zona puedes intercambiar las cartas de ingredientes que no necesitas. Como siempre, los jugadores eligen la opción de intercambio deseada en el mismo orden en que se colocaron los discos de acción. Hay cinco cajones diferentes con distintas opciones (fig. 5): puedes intercambiar 1 carta por 1 carta, 1 por 2, 2 por 2, 2 por 3 o 3 por 4. El jugador que colocó su disco de acción en la primera posición elige el número de cartas que quiere intercambiar y pone su disco de acción en el cajón correspondiente. Esto significa que el resto de jugadores no podrán elegir ese cajón. Para intercambiar las cartas de ingredientes descarta tantas de ellas como indica el primer número del cajón escogido y coge tantas del mazo de ingredientes como indica el segundo número.

### **Zona 4:** Fogones junto a la pared

Esta zona funciona igual que los fogones junto a la ventana (fig. 6-7). Recuerda que puedes utilizar tu carta de cocinero incluso si ya la has usado en los fogones anteriores.

### **Zona 5:** Mostrador de servicio

Si has colocado un disco de acción en esta zona puedes intercambiar una de las recetas que hayas preparado por puntos, que a su vez se convierten en pasos para avanzar por la cocina. Cuando recojas tu disco de acción, descarta una de tus cartas de receta y avanza tu cocinero tantos pasos como se muestra en la carta (fig. 8). Si has colocado varios discos de acción en esta zona puedes descartar varias cartas de receta en el mostrador de servicio y avanzar los pasos correspondientes.

## 3. Preparación de la siguiente ronda:

Después de haber resuelto las cinco zonas, hay que preparar el tablero para la siguiente ronda:

Rellena el mostrador de ingredientes y los fogones con tantas cartas de los mazos correspondientes como se indica en función del número de cocineros. En esta ronda, el jugador inicial será el situado a la izquierda del jugador inicial de la ronda anterior. Que coja la carta de primer jugador.

## **Fin del juego:**

El juego termina en la ronda en que un cocinero supere la casilla 20. Inicia una segunda vuelta para contar los puntos adicionales (la casilla 1 es la 21, la casilla 2 es la 22... y así sucesivamente). El jugador cuyo cocinero haya llegado más lejos al final de esta ronda gana la partida.

**Contenido del juego:** 1 tablero de juego, 6 fichas de cocinero, 6 cartas de cocinero, 1 carta de primer jugador, 3x6 discos de acción, 6x10 cartas de ingredientes, 29 cartas de receta

## Chefs

Strategische spel voor 2-6 spelers vanaf 7 jaar

Weet jij hoeveel courgettes je nodig hebt voor een chocoladetaart? Je ontdekt het allemaal tijdens dit culinaire spel. Ervaar hoe het is om een chef in een drukke keuken te zijn, waar je moet concurreren met de andere chefs voor de beste gerechten en de beste ingrediënten.

Het verhaal speelt zich af op verschillende plekken in de keuken en aan het eind zal je zien dat culinaire gerechten maken een serieuze strategische taak is.

### Het spel voorbereiden (fig1.)

Kies welke chef je wilt zijn en zet voor je neer

- De chef
- De kaart met de chef erop afgebeeld
- En de kleine actie fiches met de chef erop

Een actie fiche is een kenmerk waarmee je aangeeft waar en welke actie je gaat uitvoeren!

Doe alle resterende niet meespelende figuren en de bijbehorende spelonderdelen (fiches en chef kaarten) terug in de doos.

Schud de ingrediëntenkaarten en de maaltijdkaarten en maak aparte stapels van beiden. Plaats de afneemstapels naast het spelbord. De eerste ronde speel je vanaf deze stapels.

Later vul je bij elke nieuwe ronde de kaarten behorende bij de locaties aan vanaf deze stapels. Laat naast de afneemstapels ruimte over voor de aflegstapels.

Als de laatste kaart van de afneemstapel is gebruikt, schudt dan alle gebruikte kaarten en maak een nieuwe afneemstapel.

Er zijn vijf actie locaties op het bord (fig. 2)

1. 'Mis en Place', de ingrediëntenbalie
2. Het fornuis bij het raam
3. De deur, de plek waar je dingen met de leverancier kunt ruilen.
4. Het fornuis bij de muur, waar je het eten klaarmaakt
5. De uitgifte-/servicebalie, waar je gerechten uitserveert.

Aan het begin van het spel plaats je de volgende kaarten naast het spel (fig. 2).

Bij 2 chefs, 4 ingrediëntenkaarten bij de 'Mis en Place' en 1 maaltijdkaart bij beide fornuizen

Bij 3-4 chefs, 6 ingrediëntenkaarten bij de 'Mis en Place' en 2 maaltijdkaarten bij beide fornuizen

Bij 5-6 chefs, 8 ingrediëntenkaarten bij de 'Mis en Place' en 3 maaltijdkaarten bij beide fornuizen

Deel daarna aan elke speler 2 ingrediëntenkaarten uit en plaats je chef bij de open deur.

Kies wie mag beginnen en geef die chef de beginkaart (de kaart met de grote '1')

### Het doel van het spel

Verzamel zoveel mogelijk maaltijdkaarten met daarop zoveel mogelijk punten en verwissel ze voor 'stappen'.

De speler die voorbij plaats 20 komt en het verst in de laatste ronde, wint het spel.

**Speel het spel:** Het spel bestaat uit rondes en elke ronde kent drie fasen

1. Plaats de actie fiches
2. De acties uitvoeren: ingrediënten verzamelen, koken en maaltijd klaarzetten
3. Voorbereiden van de volgende ronde

1. Plaats de actie fiches

Voordat je je actie fiches plaatst, denk na over het volgende! Welke ingrediënten heb je in je hand? En kijk naar de maaltijdkaarten bij de fornuizen. Welke ingrediënten heb je nodig om ze te maken? Hoeveel punten zijn ze waard? Is het waard om risico's te nemen?

Daarna plaats je de actie fiches op de plaats waar je een actie wilt uitvoeren (fig. 3). De actie locaties op het bord bepalen waar en in welke volgorde de chefs de acties zullen uitvoeren. De startspeler plaatst een actie fiche op de plaats van zijn keuze. Vervolg met de richting van de klok. De andere chefs plaatsen ook één actie fiche. Herhaal dit proces totdat alle spelers alle drie hun actie fiches hebben geplaatst. Er kan per persoon maar één actie fiche bij een locatie worden neergelegd. Alleen bij de uitgifte-/servicebalie kun je meer

dan één fiche plaatsen. Als je hiermee klaar bent, is de eerste fase voorbij, nu kun je de acties uitvoeren!

## 2. Het uitvoeren van de actie

De speler die zijn actie fiche op de eerste plek van de eerste locatie heeft geplaatst, begint. Na het uitvoeren van de actie moet de chef de actie fiche van de locatie wegnemen, want je hebt hem in de volgende ronde weer nodig. Dan voert de chef die op de tweede plek ligt zijn actie uit en haalt zijn fiche weg.... en ga zo maar door.

Belangrijk! Er kan slechts één actie worden uitgevoerd per actie fiche.

Je gaat steeds op volgorde langs de locaties (fig. 2), waar je de volgende acties uitvoert.

### • 1e locatie: 'Mis en Place' (ingrediëntenbalie)

Een actie hier, maakt het mogelijk om twee ingrediënten naar keuze te kiezen uit de ingrediëntenkaarten die daar liggen (fig. 4). Als er niets meer ligt op het moment dat het je beurt is, dan heb je pech.

Tip: als alleen kaarten overblijven die je niet nodig hebt, neem ze toch mee, en de volgende keer plaats je je actie fiche bij de deur waar je ze kunt ruilen!

### • 2e locatie: fornuis bij het raam

Hier kun je een maaltijdkaart ophalen, als je natuurlijk de juiste benodigde ingrediënten bezit om op de aflegstapel te leggen (fig. 6).

Kijk goed naar je chef kaart! Deze heeft ook een ingrediënt in zijn hand, die je kunt gebruiken in plaats van een ingrediëntenkaart om de maaltijd te bereiden (fig. 7).

Je kunt je chef kaart ook hierna gewoon behouden, en tijdens de ronde kun je hem ook gebruiken bij een ander fornuis. Je kunt hem één keer per locatie en één keer per maaltijdkaart gebruiken, maar je behoud hem wel.

Op elke maaltijdkaart staat een nummer dat staat voor het aantal stappen dat je mag zetten nadat je de maaltijd hebt bereid en hebt afgegeven bij de servicebalie. Leg de kaart als afgerond voor je neer (fig. 8).

### • 3e locatie: de deur

Hier kan je jouw ingrediëntenkaart(en), die je niet nodig hebt, ruilen. Je kunt een ruiloptie kiezen in de volgorde waarin de actie fiches werden geplaatst. Er zijn vijf aparte kisten met verschillende opties (fig. 5): je kunt ruilen 1 kaart voor 1 kaart, 1 voor 2, 2 voor 2, 2 voor 3 of 3 voor 4 kaarten.

De speler die zijn actiefiche heeft liggen op de eerste plek op deze locatie mag als eerste kiezen hoeveel kaarten hij wil ruilen en plaatst zijn actie fiche op het bijbehorende kistje.

Dit betekent dat andere spelers dit kistje niet meer kunnen kiezen als optie.

Je kunt de ingrediëntenkaarten ruilen door zoveel ingrediëntenkaarten op de aflegstapel te leggen, zoals blijkt uit het eerste cijfer op het kistje, en je krijgt zoveel kaarten van de afneemstapel, zoals blijkt uit het tweede cijfer op het kistje.

### • 4e locatie: fornuis langs de muur

Hier heb je dezelfde opties als bij locatie 2, fornuis bij het raam (fig. 6-7). Je kunt hier ook je chef kaart gebruiken, ongeacht of je hem bij het andere fornuis ook hebt gebruikt.

### • 5de locatie: uitgifte/servicebalie

De acties hier maken het mogelijk om het nummer op je maaltijdkaart(en) om te ruilen voor stappen. Als het jouw beurt is op deze locatie, plaats dan één van je maaltijdkaarten op de balie en neem met je chef zoveel stappen als op de kaart staat (fig. 8).

Als je meerdere actie fiches op deze locatie hebt geplaatst, dan is het jouw beurt voor meerdere keren. Je kunt dan nog een maaltijdkaart op de balie leggen en je stappen zetten.

## 3. Voorbereiden voor de volgende ronde

Als je klaar bent met alle vijf de locaties, breng je het spel in gereedheid voor de volgende ronde. Vul met de afneemstapel de 'Mis en Place'/ingrediëntenbalie en beide fornuizen bij met zoveel kaarten behorende bij het aantal chefs in het spel (zie eerder uitleg bij begin van het spel).

In deze ronde begint de speler links van de vorige beginnende speler. Die krijgt nu ook de speciale 'beginkaart'.

## Het einde van het spel

Het spel eindigt in de ronde wanneer een chef veld 20 passeert en dan gaat het spel verder totdat de laatste chef veld 20 is gepasseerd (veld één is 21, veld twee is 22 ... en ga zo maar door). De chef die voorbij plaats 20 komt en het verst in de laatste ronde, wint het spel.

**Inhoud van het spel:** 1 spelbord, 6 chef figuren, 6 chef kaarten, 1 startspelerkaart, 3 × 6 actie fiches, 6 × 10 ingrediëntenkaarten, 29 maaltijdkaarten.



FIG. 1.

COOKER AT THE WALL

3.

DOOR

4.



FIG. 5.

AT THE WINDOW

2.

COOKER



SERVICE COUNTER

5.

OPEN DOOR

/START HERE/  
FIG. 2.

1.

COUNTER OF INGREDIENTS



FIG. 3.



# Chefs

AT MARBUSHKA

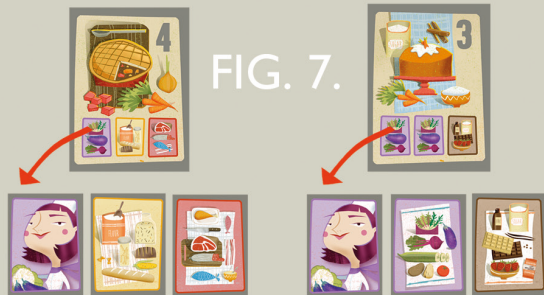
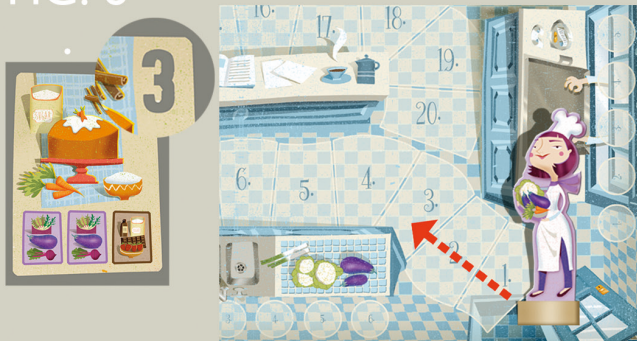


FIG. 8



## Chefs

Jogo de estratégia para 2 a 6 jogadores, a partir dos 7 anos

Sabe quantas curgetes são precisas para fazer um bolo de chocolate? Não se preocupe se não souber, vai descobrir durante o jogo! Pode cozinhar refeições fantásticas para receber pontos mais altos. Pode testar que tal se daria como chef numa cozinha atarefada. Terá de competir com outros chefs pelos melhores ingredientes e balcões. A história tem lugar em vários pontos da cozinha, e no fim vai ver que preparar um prato delicioso é mesmo uma tarefa estratégica!

### Preparação do jogo (fig. 1):

Os jogadores escolhem que chef querem ser e põem à sua frente:

- o cozinheiro
- a carta com a figura do chef
- os três discos marcadores de acção que lhes pertencem

Colocam-se os chefs que não entram no jogo e os elementos que lhes pertencem (discos, cartas de cozinheiro) na caixa.

Baralham-se as cartas de pratos e as cartas dos ingredientes e colocam-se os dois baralhos ao lado do tabuleiro. Estes são os dois baralhos de bisca. No início da primeira ronda, distribuem-se cartas destes baralhos. No início das rondas seguintes, bescam-se cartas destes baralhos e colocam-se nos diferentes pontos da cozinha. Deixa-se espaço ao lado destes baralhos para as cartas descartadas. Se o monte da bisca acabar, baralham-se as cartas descartadas correspondentes e põem-se de novo em jogo.

Há cinco pontos no tabuleiro (fig. 2):

1. Balcão dos ingredientes – de onde os jogadores podem retirar os ingredientes necessários para os pratos
2. fogão junto à janela – onde os jogadores podem preparar os pratos
3. porta – onde os jogadores podem trocar produtos com o fornecedor
4. fogão junto à parede – onde os jogadores podem preparar os pratos
5. balcão de serviço – onde os jogadores colocam os pratos que estão prontos

No início do jogo, colocam-se as cartas ao lado do tabuleiro (fig.2):

- para 2 chefs: 4 cartas de ingredientes no balcão dos ingredientes, 1 carta de prato em cada um dos fogões.
- para 3-4 chefs: 6 cartas de ingredientes no balcão dos ingredientes, 2 cartas de prato em cada um dos fogões.
- para 5-6 chefs: 8 cartas de ingredientes no balcão dos ingredientes, 3 cartas de prato em cada um dos fogões.

Depois, distribuem-se 2 cartas de ingredientes a cada jogador. Colocam-se os chefs ao pé da porta aberta. Escolhe-se o primeiro jogador, que tira a carta de partida. O jogo pode começar!

**Objectivo do jogo:** conseguir o maior número possível de cartas de prato com o maior número possível de pontos. Os pontos transformam-se em passos. O jogador que passar a casa 20 e chegar mais longe na última ronda, ganha o jogo.

**Como se joga?** A partida tem várias rondas e cada ronda tem três fases:

1. Colocar os marcadores de acção
2. Executar a acção (comprar ingredientes, cozinhar, colocar os pratos no balcão de serviço)
3. Preparar a ronda seguinte

1. Colocar os marcadores de acção

Antes de colocar os marcadores de acção é preciso prestar atenção a: que ingredientes é que o jogador tem? Que cartas estão nos fogões? Que ingredientes são necessários para os cozinhar? Quantos pontos valem? Vale a pena correr o risco por eles?

Depois, o jogador coloca o seu marcador no ponto onde quer executar uma acção (fig.3). Os marcadores de acção colocados no tabuleiro indicam onde e por que ordem os chefs vão executar as suas acções. O primeiro jogador coloca um marcador de acção sobre a localização que escolher. Depois, pela ordem dos ponteiros do relógio, os restantes jogadores colocam um marcador cada um. Repete-se até que todos os jogadores tenham posto no tabuleiro os seus três marcadores de acção. Os jogadores só podem colocar um marcador de acção de cada vez! Só pode haver um marcador de acção em cada círculo, mas um chef pode ter mais do que um marcador no mesmo ponto do tabuleiro. A primeira fase acabou, agora os jogadores podem executar as acções!

## 2. Executar a acção

Começa o jogador que colocou um marcador de acção no primeiro círculo do primeiro ponto da cozinha. Depois de executada a acção, o jogador retira o marcador de acção do tabuleiro e coloca-o à sua frente. Este vai ser necessário na ronda seguinte. Depois, o chef no segundo círculo executa a sua acção e retira o marcador... e assim por diante. Importante: Só pode ser executada uma acção por disco.

Os jogadores avançam pela ordem seguinte (fig. 2), podendo executar as seguintes acções:

### **Ponto 1:** Balcão dos ingredientes

A acção neste ponto consiste em retirar dois ingredientes das cartas de ingredientes que se encontram no balcão (fig. 4). Se já não houver nenhuma quando chegar a sua vez, teve azar. Dica: os jogadores devem tirar cartas mesmo que não precisem desses ingredientes e, na ronda seguinte, colocar o marcador de acção na porta, onde os poderão trocar por outros ingredientes.

### **Ponto 2:** Fogão junto à janela

A acção neste ponto consiste em retirar (cozinhar) uma carta de prato, ainda que isso só seja possível se conseguir colocar os ingredientes necessários na quantidade necessária (fig.6). Atenção à carta de chef! O chef tem um ingrediente na sua mão e pode ser usado em vez de uma carta de ingredientes para conseguir a carta de prato (fig. 7). A carta de chef pode ser guardada e utilizada novamente no fogão seguinte. Só é válida uma vez em cada ponto e não pode ser utilizada mais do que uma vez para o mesmo prato.

As cartas de ingredientes que foram utilizadas são postas no monte das cartas descartadas. Há um número em cada carta de prato que corresponde aos passos que o jogador pode avançar quando a entregar no balcão de serviço. Esta carta é guardada até chegar a esse balcão.

### **Ponto 3:** Porta

Aqui os jogadores podem trocar as cartas de ingredientes de que não precisam. Escolhem--se as opções de troca pela ordem em que os marcadores de acção foram colocados. Há cinco caixas com diferentes opções (fig.5): pode-se trocar 1 carta por 1, 1 por 2, 2 por 2, 2 por 3, 3 por 4. O jogador que tiver colocado o seu marcador de acção na primeira posição decide o número de cartas que quer trocar e põe o seu marcador de acção na caixa correspondente. Isto significa que os outros jogadores não podem escolher esta opção. As cartas de ingredientes trocam-se colocando o número de cartas que indica o primeiro número da caixa no monte das cartas descartadas, e biscando do baralho o número de cartas que indica o segundo número da caixa.

### **Ponto 4:** Fogão junto à parede

Nesta posição os jogadores têm as mesmas opções que no fogão junto à janela (fig. 6-7). A carta de chef pode ser usada aqui, mesmo que já tenha sido utilizada no balcão anterior.

### **Ponto 5:** Balcão de serviço

A acção neste ponto consiste em converter o número indicado na carta de prato em pontos e depois em passos. Na sua vez, o jogador coloca uma das suas cartas de prato na bandeja e o seu chef avança o número de passos que a carta indicar (fig. 8). Se um jogador tiver colocado vários marcadores de acção neste ponto e tiver, portanto, vários turnos para jogar, pode pôr outra carta no balcão de serviço e avançar as casas indicadas.

## 3. Preparar a ronda seguinte

Depois de se terem percorrido os cinco pontos, os jogadores preparam-se para a ronda seguinte: Coloca-se no balcão dos ingredientes e nos fogões o número de cartas definidas para o número de jogadores. Nesta ronda, o primeiro chef (jogador) será o que está à esquerda do chef (jogador) que iniciou a ronda anterior. Este jogador deve ter a carta de partida.

### **Final do jogo:**

O jogo termina na ronda em que um chef passar pela casa número 20 e, inevitavelmente, começar uma segunda volta do princípio (a casa 1 é a casa 21, a casa 2 é a 22... e assim sucessivamente). O jogador cujo chef chegar mais longe no final da ronda ganha.

**Conteúdo:** 1 tabuleiro de jogo, 6 figuras chef, 6 cartas chef, 1 carta de partida, 3x6 discos marcadores de acção, 6x10 cartas de ingredientes, 29 cartas de pratos

## Séfek

taktikai játék 2-6 játékos részére 7 éves kortól

Tudod, hogy hány cukkini kell egy csokitortához? Nem baj, ha most nem ugrik be, a játék során erre úgyis fény derül! Jobbnál jobb ételeket készíthetsz jobbnál jobb pontszámokért. Kipróbálhatod, hogy milyen szakács lennél egy forgalmas konyhában ahol a többi séffel versenyre kell kelned a legjobb konyhapultokért és a hozzávalók megszerzéséért. Több helyszínen zajlanak az események, és a végén látni fogod, hogy az ételek elkészítése valójában komoly stratégiai feladat!

### A játék előkészülete (fig. 1):

Válasszátok ki, hogy melyik szakáccsal szeretnétek lenni, és vegyétek magatokhoz:

- a szakácsot,
- a szakácsot ábrázoló kártyát,
- és a hozzá tartozó három akciójelző korongot.

A szakácsokat, akik nem szerepelnek a játékban, és a hozzájuk tartozó elemeket (korongok, szakács kártyák) tegyétek vissza a dobozba.

A hozzávalók pakliját meg az ételek pakliját is jól keverjétek meg (külön-külön) és tegyétek a tábla mellé, ezek lesznek a húzó paklik. Ebből fogtok osztani az első kör elején, a későbbiekben pedig ebből tesztek új kártyákat a helyszínekre minden kör kezdetén. A húzó paklik mellett hagyjatok helyet az eldobott kártyáknak is. Ha a húzó pakli elfogy, keverjétek meg az annak megfelelő eldobott paklit, és állítsátok újra játékba.

Öt helyszín található a táblán (fig. 2):

1. a hozzávalók pultja – itt veheted fel az ételekhez szükséges hozzávalókat
2. tűzhely az ablaknál – ahol az ételt elkészítheted
3. ajtó – ahol a beszállítónál becserélhetsz dolgokat
4. tűzhely a falnál – ahol az ételt elkészítheted
5. tálalópult – ahová az elkészült ételt kell letenned

A játék kezdetekor helyezzetek ki kártyákat a tábla mellé (fig. 2):

- 2 szakács esetén: 4 „hozzávalók” kártya a hozzávalók pultjához, 1-1 „étel” kártya a tűzhelyekhez  
 3-4 szakács esetén: 6 „hozzávalók” kártya a hozzávalók pultjához, 2-2 „étel” kártya a tűzhelyekhez  
 5-6 szakács esetén: 8 „hozzávalók” kártya a hozzávalók pultjához, 3-3 „étel” kártya a tűzhelyekhez

Ha ez megvan, osszatok mindenkinek 2-2 lapot a hozzávalók kártyák közül, és helyezzetek a szakácsaitokat a nyitott ajtóhoz. Válasszátok ki a kezdő játékos, aki magához veszi a kezdő játékos lapot. Most már indulhat a játék!

**A játék célja,** hogy minél több és minél nagyobb pontszámú étel kártyát szerez meg és válts be lépésekre. Aki átlépi a húszas mezőt és legmesszebb jut az utolsó körben, az nyeri a játékot.

### A játék menete:

A játék körökből áll és egy körnek három fázisa van:

1. Az akciójelzők elhelyezése
2. Az akció végrehajtása (hozzávalók beszerzése, főzés, tálalóra helyezés)
3. Felkészülés a következő körre

#### 1. Az akciójelzők elhelyezése

Mielőtt letennétek az akciójelzőiteket, gondoljátok át jól a következőket:

Milyen hozzávalók vannak a kezetekben? Utána nézzétek meg a tűzhelyeknél elhelyezett étel kártyákat! Milyen hozzávalókkal lehet őket elkészíteni? Hány pontot érnek? Érdemes értük kockáztatni?

Ezek után az akciójelződet arra a helyszínre tedd, ahol akciót szeretnél végrehajtani (fig. 3). A lehelyezett akciójelzők határozzák meg, hogy hol és milyen sorrendben hajtják végre az akcióikat a szakácsok.

A kezdő játékos lerak egy akciójelzőt az általa választott helyszínre, majd az óramutató járása szerint következő szakácsok is leraknak 1-1 akciójelzőt. Addig ismételjétek ezt a folyamatot, amíg minden játékos le nem tette mindhárom akciójelzőjét. Sohasem rakhatsz le egy akciójelzőnél többet, amikor rajtad van a sor! Minden karikában egy akciójelző lehet, de egy szakácsnak lehet egyenél több jelzője ugyanazon a helyszínen. Amikor ez kész, akkor az első fázisnak ezennel vége, most hajthatjátok végre az akciókat!



## 2. Az akció végrehajtása

Az a játékos kezd, aki az első helyszínen első karikájára rakta az akciójelzőjét. Az akció végrehajtása után vegye el a helyszínről az akciójelzőjét és tegye maga elé, mert a következő körben ismét szükség lesz rá. Ezután a második karikán lévő szakács hajtja végre az akcióját és veszi el a korongját... és így tovább. Fontos: Minden korongért csak egy akció hajtható végre.

A helyszíneken az alábbi sorrendben (fig. 2) kell végighaladni és a következőkben leírt akciókat hajthatjátok végre:

### 1. helyszín: A hozzávalók pultja

Egy akció lehetővé teszi, hogy az itt található „hozzávalók” kártyák közül tetszőlegesen elvegyél kettőt (fig. 4). Ha már mind elfogyott, mire sorra kerülsz, akkor sajnos nem volt szerencséd. Javaslat: Ha olyasmiről maradt csak, amire nem volt szükséged, vedd fel bátran és legközelebb tedd az akciójelződet az ajtóhoz, ahol majd becserélheted.

### 2. helyszín: Tűzhely az ablaknál

Egy akció lehetővé teszi egy étel kártya felvételét (elkészítését), persze csak akkor, ha a megfelelő hozzávalókat a kellő mennyiségben be tudod adni (a dobott kártyák paklijára tenni) (fig. 6). Nézd meg jól a szakács kártyádat! Az ő kezében is van egy hozzávaló, ezért ezt a kártyádat felhasználhatod egy hozzávalók kártya helyett, hogy megszerezd az étel kártyát (fig. 7). Ezután is megtarthatod a szakács kártyádat, és a kör során a másik tűzhelynél még felhasználhatod. Egy helyszínen csak egyszer érvényes és nem használhatod többször ugyanazért az étel kártyáért. Mindegyik étel kártyán egy szám található – ennyit léphetsz majd, ha a tálalópultnál beváltod. Addig tedd magad mellé.

### 3. helyszín: Ajtó

Itt becserélheted a hozzávalók kártyádat/kártyáidat, melyekre nincs szükséged. Az akciójelzők elhelyezése sorrendjében választhatok becserélési lehetőséget. Öt különböző láda van különböző lehetőségekkel (fig. 5): Lehet cserélni kártyát 1-et 1-re, 1-et 2-re, 2-t 2-re, 2-t 3-ra, 3-at 4-re. Aki az első mezőre tette az akciójelzőjét ezen a helyszínen, az választ először, hogy hány kártyát cserél be, és akciójelzőjét ráteszi a megfelelő ládára. Ez azt jelenti, hogy más már nem választhatja ezt a lehetőséget. Az akciójelzőt ebben az esetben addig kell a ládán hagyni, amíg nem végzett minden játékos ezen a helyszínen. A hozzávalók kártyákat úgy tudod becserélni, hogy annyi hozzávalók kártyát kell a dobott paklira dobnod, amennyit a csere ládán lévő első szám mutat, és annyit kapsz helyette a húzó pakliból, amennyit a második szám mutat.

### 4. helyszín: Tűzhely a falnál

Itt ugyanazok a lehetőségeid, mint a Tűzhely az ablaknál helyszínen (fig. 6–7) Itt is használhatod a szakács kártyádat, függetlenül attól, hogy a másik tűzhelynél használtad-e.

### 5. helyszín: Tálalópult

Az itteni akció lehetővé teszi, hogy leléphető pontokra váltsd az étel kártyán látható számot. Mikor ezen a helyszínen rád kerül a sor, EGY étel kártyádat tedd a tálcára és lépj előre a szakácsoddal annyi mezőt, amennyit a kártya mutat (fig. 8). Ha a helyszínen több akciójelzőt is elhelyeztél, és így többször kerül sorra, természetesen újabb ételkártyát helyezhetsz a tálalóra és léphetsz előbbre.

## 3. Felkészülés a következő körre:

Miután mind az öt helyszínen végeztetek, készüljetek fel a következő körre:

Töltsétek fel a hozzávalók pultját és a tűzhelyeket a húzó pakliból annyi lappal, amennyit a játékban részt vevő szakácsok száma meghatároz. Ebben a körben a kezdő szakács (játékos) az előző kezdő szakácstól (játékostól) balra lévő lesz, ő vegye magához a kezdő játékos kártyát.

**A játék vége:** A játék abban a körben ér véget, ha egy szakács áthalad a húszas mezőn és szükség szerint folytatja az elejéről (az egyes mező a 21-es, a kettes mező a 22-es... és így tovább). Az nyer, akinek a szakácsa messzebb jut a kör végéig.

**A játék tartalma:** 1 db játéktábla, 6 db szakács figura, 6 db szakács kártya, 1db kezdő játékos kártya, 3x6 db akciójelző korong, 6x10 db összetevő kártya, 29 db étel kártya

## Šéfkuchaři

Hra pro 2 – 6 hráčů, vhodná pro děti od 7 let.

Víte, kolik cuket potřebujete na čokoládový dort? Nevíte? Nevadí. Dozvíte se to při této hře. Připravíte báječné pokrmy za mnoho bodů. Vyzkoušíte si, jací byste byli šéfkuchaři v plně vyižtené kuchyni a jak byste dokázali čelit svým zdatným konkurentům v získávání ingrediencí a přípravě pochoutek. Příběh se odehrává na několika místech a na závěr si uvědomíte, že vaření je skutečně těžký strategický oříšek!

### Příprava hry (fig. 1):

Vyberte si svého šéfkuchaře/ku a položte ho před sebe na stůl spolu s kartou, na které je vyobrazen, a třemi žetony, které k němu náleží.

Šéfkuchaře, kteří se hry nebudou účastnit, vraťte spolu s kartou a žetony, které k nim náleží do krabice.

Zamíchejte zvlášť balíček karet s ingrediencemi a balíček karet s pokrmy. Položte je vedle hrací desky – budete si z nich lízat karty. Na začátku prvního kola hry z těchto balíčků vyložíte karty podle návodu níže a poté vyložíte nové karty na potřebná místa v dalších kolech. Vedle balíčků ponechte kousek místa na odložené karty. Když vyčerpáte všechny karty z balíčku, vezměte příslušnou hromádku odložených karet, zamíchejte ji, otočte lícem dolů a hrajte dál.

Na hrací desce je pět různých oblastí:

1. přípravný pult – zde můžete získat ingredience potřebné k přípravě pokrmů
2. vaříč u okna – zde budete pokrmy připravovat
3. sklad – zde můžete měnit ingredience s dodavatelem
4. vaříč u zdi – druhé místo k přípravě pokrmů
5. výdejní pult – zde budete pokládat vámi připravené pochoutky

Na začátku hry položte karty vedle hrací desky (fig. 2):

pro 2 šéfkuchaře: 4 karty ingrediencí k přípravnému pultu, 1 pokrmovou kartu vedle každého vaříče

3-4 šéfkuchaři: 6 karet ingrediencí k přípravnému pultu, 2 pokrmové karty vedle každého vaříče

5-6 šéfkuchařů: 8 karet ingrediencí k přípravnému pultu, 3 pokrmové karty vedle každého vaříče

Jakmile máte vše připravené, rozdejte každému hráči 2 karty z balíčku s ingrediencemi a postavte své figurky k otevřeným dveřím. Hráč, který bude začínat, dostane kartu pro prvního hráče.

A hra může začít!

**Cílem hry** je získat co nejvíce Pokrmových karet s co největším počtem bodů a vyměnit je za jednotlivé kroky. Šéfkuchař, který se dostane za 20 políčko a dostane se nejdále v posledním kole vyhrává.

**Jak hrát hru:** Hra má několik kol. Každé kolo je rozděleno na 3 fáze:

1. umístění žetonů šéfkuchaře
2. provedení činnosti (získání ingrediencí, vaření, položení pokrmu na výdejní pult)
3. příprava na další kolo

1. umístění žetonů šéfkuchaře

Předtím, než umístíte své žetony, dobře si promyslete následující: jaké ingredience máte k dispozici? Podívejte se na pokrmové karty, které leží u vaříčů! Jaké ingredience potřebujete, abyste je mohli uvařit? Z kolik bodů jsou? Stojí to za to pro ně riskovat?

Nyní položte jeden ze svých žetonů k oblasti, kde chcete pracovat (fig. 3). Žetony položené na hrací plochu určují kde, a v jakém pořadí budou šéfkuchaři pracovat. Hráč, který začíná, položí jeden ze svých žetonů na libovolné místo (přípravný pult, jeden z vaříčů...), potom ho následují ostatní šéfkuchaři podle směru hodinových ručiček – každý umístí jeden žeton. Pokračujte dalším kolem, dokud všichni hráči nebudou mít na hrací ploše všechny své žetony. V jednom tahu může šéfkuchař umístit vždy pouze jeden žeton. V každém kolečku může být pouze jeden žeton, ale jeden šéfkuchař může mít více žetonů v jedné oblasti (např. Vaříč u okna). Jakmile rozmístíte všechny žetony, končí první fáze hry a můžete se pustit do akce!

## 2. Příprava pokrmů

Začíná hráč, který umístil svůj žeton na první místo první oblasti. Jakmile dokončí svůj tah, vezmou si žeton a položí ho před sebe. Použijí ho v dalším kole. Potom hraje šéfkuchař, který má žeton v druhém kolečku, dokončí svůj tah a vezme si zpět žeton... A tak dále. **Důležité:** jeden žeton znamená pouze jednu činnost. Pokud potřebujete v té oblasti učinit více tahů, musíte umístit daný počet žetonů.

Jednotlivé oblasti procházíte v následujícím pořadí (fig. 2). Pokud jste do oblasti umístili žeton můžete vykonat tyto činnosti:

### 1. První oblast: Přípravný pult

Pokud v této oblasti máte svůj žeton, můžete si vzít libovolně 2 karty s ingrediencemi, z karet, které zde najdete (fig. 4). Pokud se v této oblasti v době vašeho tahu žádné karty nenachází, máte smůlu. Doporučení: Pokud na pultu zbyly pouze ingredience, které nepotřebujete, vezměte si je stejně a vyměňte je v oblasti dveří za jiné.

### 2. Druhá oblast: Vaříč u okna

v případě, že jste zde umístili svůj žeton, můžete si zde „uvařit“ svůj pokrm (vezmete si pokrmovou kartičku), samozřejmě pouze pokud máte všechny potřebné ingredience (kartičku položte na hromádku odložených ingrediencí) (fig. 6). Dobře se podívejte na svou kartičku šéfkuchaře! Má v ruce ingredienci, která se také počítá, můžete tuto kartu použít místo karty s ingrediencemi (fig. 7)! Kartu šéfkuchaře si necháte a můžete ji použít znovu u dalšího vaříče. V každé oblasti a na dvě stejná jídla ji můžete použít pouze jednou. Na každé pokrmové kartě je číslo, které odpovídá počtu kroků, o které můžete postoupit dále, jakmile pokrm odevzdáte u výdejního pultu. Do té doby si kartičku nechte u sebe.

### 3. Třetí oblast: Sklad

Zde můžete měnit své karty s ingrediencemi, které nepotřebujete. Můžete si vybrat jednu z možností výměny, podle toho, jak byly umístěny žetony. Ve skladu je pět boxů s různými možnostmi (fig. 5): Můžete měnit 1 kartu za 1 kartu, 1 za 2 karty, 2 za 2, 2 za 3 a 3 za 4 karty. Hráč, který má svůj žeton na prvním místě v této oblasti, si může vybrat jako první, která možnost mu nejlépe vyhovuje a položí svůj žeton na daný box. Znamená to, že ostatní hráči již tento box nemohou použít. Když všichni hráči, kteří měli v této oblasti žeton, umístí své žetony na vybrané boxy, provedou výměnu karet si ingrediencemi. Odloží daný počet karet a vezmou si z balíčku nové.

### 4. Čtvrtá oblast: Vaříč u zdi

Zde platí stejná pravidla jako u vaříče u okna (fig. 6-7). I zde můžete jednou použít svou kartu šéfkuchaře bez ohledu na to, zda už jste ji použili u okna, či ne.

### 5. Pátá oblast: výdejní pult

Zde si měníte pokrmovou kartu za počet kroků, o které můžete postoupit na hrací desce. Jakmile jste na řadě, položte JEDNU kartu s pokrmem na výdejní pult a postupte o daný počet kroků (číslo na kartě (fig. 8)). Více karet s pokrmem, můžete na pult položit pouze v případě, že jste do této oblasti položili více žetonů. Za každou zde odloženou kartu s pokrmem dostáváte body (počet kroků), které jsou uvedeny na pokrmové kartě.

## 3. Příprava na další kolo.

Když projdete všech 5 oblastí, připravte se na další rundu: Doplněte kartičky ingrediencí a pokrmů, aby počet souhlasil s pokyny na začátku hry (dle počtu šéfkuchařů). V tomto kole začíná hru šéfkuchař, který sedí nalevo od šéfkuchaře, který začínal v minulém kole – vezme si od něho kartu začínajícího hráče.

**Hra končí:** Hra končí v kole, ve kterém jeden ze šéfkuchařů překročí dvacáté políčko a pokračuje dále (První políčko je 21, druhé 22, atd.) Vyhrává hráč, jehož šéfkuchař stojí na konci kola nejdál.

**Obsah balení:** 1 hrací deska, 6 šéfkuchařů, 6 karet šéfkuchařů, 1 karta začínajícího hráče, 3x6 žetonů, 6x10 karet s ingrediencemi, 29 pokrmových karet

## Kucharze

dla 2 - 6 osób od 7. roku życia

Czy wiecie, ile cukinii potrzeba, by upiec ciasto czekoladowe? Nie? - nie martwcie się, dowiecie się w trakcie gry! Za przygotowanie wspaniałych dań będziecie zdobywać punkty. Wcielicie się w postaci kucharzy, którzy rywalizują o miejsca przy stole kuchennym i o najlepsze składniki. Opowieść toczy się w wielu lokalizacjach i pokaże, że przygotowywanie potraw to poważne, strategiczne zadanie!

### Przygotowanie gry (fig. 1):

Wybierzcie i ułóżcie naprzeciw siebie:

- figurkę kucharza,
- kartę kucharza oraz
- trzy krążki działania, które do niego przynależą.

Figurki kucharzy, którzy nie biorą udziału w grze i ich przedmioty (krążki, karty) odłóżcie do pudełka.

Potasujcie karty składników i karty potraw. Ułóżcie je obok planszy na osobnych stosikach. Będziecie z nich pobierać karty na początku każdej z rund. Obok stosików pozostawcie miejsce na wykorzystane karty. Kiedy jeden ze stosików zostanie wyczerpany, potasujcie wykorzystane już karty i stwórzcie nowy.

Na planszy dostępnych jest pięć lokalizacji (fig. 2):

1. lada ze składnikami – można tu zdobyć składniki niezbędne do przygotowania potraw,
2. kuchenka przy oknie – gdzie przygotowuje się posiłki,
3. drzwi – gdzie można dokonać wymiany z dostawcą,
4. kuchenka przy ścianie – gdzie przygotowuje się posiłki,
5. lada obsługowa – gdzie należy dostarczyć gotowe potrawy

Na początku gry połóżcie obok planszy, zależnie od liczby graczy (fig. 2):

- 2 kucharzy: 4 karty składników przy ladzie ze składnikami, po 1 karcie potraw przy każdej z kuchenek,
- 3-4 kucharzy: 6 kart składników przy ladzie ze składnikami, po 2 karty potraw przy każdej z kuchenek,
- 5-6 kucharzy: 8 kart składników przy ladzie ze składnikami, po 3 karty potraw przy każdej z kuchenek.

Następnie rozdajcie każdemu z kucharzy po 2 karty składników i ustawcie ich przy otwartych drzwiach. Wybierzcie gracza, który rozpoczyna pierwszą rundę rozgrywki. Otrzymuje on kartę rozpoczynającego rundę. Niech wygra najlepszy!

**Celem gry** jest zdobycie jak największej liczby kart potraw z możliwie jak najwyższą liczbą punktów i ich wymiana na kroki na planszy. Gracz, który przekroczy pole nr 20 i dotrze jak najdalej w ostatniej rundzie, wygrywa.

### Zasady rozgrywki:

Gra składa się z kolejnych rund podzielonych na etapy:

1. rozmieszczania krążków działania,
2. wykonywania działań (uzyskanie składników, przygotowanie potraw, umieszczenie ich na ladzie obsługowej)
3. przygotowywania kolejnej rundy.

#### 1. Rozmieszczanie krążków działania

Przed podjęciem decyzji o rozmieszczeniu kart, weźcie pod uwagę następujące kwestie: jakie składniki posiadamy? Jakie składniki niezbędne będą do przygotowania potraw, których karty znajdują się przy kuchenkach? Ile punktów można dzięki nim uzyskać? Czy warto zaryzykować? Dopiero wówczas położcie krążki działania w lokalizacjach, gdzie chcecie wykonać czynność/czynności. Ich rozmieszczenie określili gdzie i w jakiej kolejności kucharze wykonują poszczególne działania.

Gracz rozpoczynający rundę umieszcza jeden ze swoich krążków w dowolnym miejscu na planszy (fig. 3). Następnie pozostali gracze czynią podobnie - w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Czynność należy powtórzyć do momentu, aż wszyscy gracze umieszczą na planszy po trzy krążki działania. W trakcie każdej z rund gracze umieszczają na jednym polu na planszy tylko jeden krążek. Nie jest możliwe położenie dwóch krążków na tym samym polu, jednak w tej samej lokalizacji umieszcząć można więcej niż jeden krążek działania tego samego kucharza. Po zakończeniu tego etapu należy przejść do wykonywania działań!

## 2. Wykonywanie działań

Gracz, który umieścił krążek działania na pierwszym polu w pierwszej lokalizacji na planszy, rozpoczyna. Po wykonaniu zaplanowanej czynności usuwa krążek działania z tej lokalizacji i kładzie go przed sobą – do wykorzystania w kolejnej rundzie. Następnie działanie wykonuje kucharz, który położył krążek na drugim polu w pierwszej lokalizacji. W ten sam sposób określa się kolejność wykonywania działań przez pozostałych graczy. Jeden krążek umożliwia tylko jedno działanie.

Od lokalizacji do lokalizacji przemieszczać trzeba się w określonej kolejności i zrealizować następujące czynności (fig. 2):

### 1. Pierwsza lokalizacja: lada ze składnikami

Krążek działania umożliwia tutaj uzyskanie dwóch składników spośród kart składników umieszczonych w tej lokalizacji (fig. 4). Jeśli do czasu ruchu danego gracza nie został już żaden składnik do wyboru – a to pech! Jeśli są tam tylko takie składniki, których nie potrzebujecie, warto mimo wszystko zabrać je ze sobą, by w następnej rundzie umieścić krążek działania w lokalizacji „drzwi” i dokonać interesującej nas wymiany.

### 2. Druga lokalizacja: kuchenka przy oknie

Gracz ma tutaj możliwość przygotowania potrawy (czyli pobrania karty potrawy umieszczonej w tej lokalizacji) tylko wówczas, gdy posiada właściwe składniki w określonej ilości (wykorzystane karty składników odkładacie obok stosika (fig. 6)). Przyjrzyjcie się dobrze karcie waszego kucharza! W jego dłoni znajduje się konkretny składnik, który zastępuje jego kartę i który można wykorzystać do przygotowania potraw (fig. 7). Mimo wykorzystania karta kucharza pozostaje zawsze w rękach gracza i można z niej skorzystać jeszcze w trakcie tej samej rundy ponownie przy drugiej z kuchenek. Jednak w każdej z lokalizacji można z niej skorzystać tylko raz. Podobnie, można ją wykorzystać tylko raz, by zdobyć tą samą kartę potrawy. Na karcie potrawy znajduje się liczba, która wskazuje, o ile kroków może przesunąć się kucharz na planszy po jej dostarczeniu do lady obsługowej. Do tego momentu gracze trzymają karty wykonanych potraw przed sobą.

### 3. Trzecia lokalizacja: drzwi

Tutaj można wymienić te karty składników, które nie są graczom potrzebne, na inne. O kolejności wyboru opcji wymiany decyduje kolejność, w jakiej kucharze umieścili swoje karty działania. Gracz, który kartę działania położył na pierwszym polu w tej lokalizacji, wybiera jako pierwszy umieszczając ją na wybranej skrzyni. Każda z nich określa dostępne opcje (fig. 5): wymianę 1 karty na 1 kartę, 1 na 2, 2 na 2, 2 na 3 oraz 3 na 4. W danej rundzie z danej skrzyni można skorzystać tylko raz. Wymiana następuje poprzez odłożenie niechcianych kart obok stosika z kartami składników i pobranie z niego właściwej liczby kart.

### 4. Czwarta lokalizacja: kuchenka przy ścianie

Gracze mogą wykonać tu te same czynności, jak przy kuchence przy oknie (fig. 6-7). Do zdobycia kart potraw można skorzystać tu ponownie ze składnika umieszczonego na karcie kucharza, niezależnie od tego, czy gracz skorzystał już z tej opcji przy pierwszej z kuchenek.

### 5. Piąta lokalizacja: lada obsługowa

Gracze dokonują tutaj wymiany punktów określonych na kartach potraw na liczbę kroków, które mogą wykonać. Każdy gracz posiadający kartę działania w tej lokalizacji może wymienić na kroki punkty tylko z JEDNEJ karty potraw (fig. 8). Jeśli w tej lokalizacji posiadacie więcej niż jedną kartę działania, dajcie to możliwość wymiany odpowiednio większej liczby punktów z kart potraw na kroki na planszy, co następuje niezwłocznie po każdej wymianie.

## 3. Przygotowanie kolejnej rundy:

Po wykonaniu działań we wszystkich pięciu lokalizacjach przygotowywana jest kolejna runda. Lada ze składnikami i kuchenki są uzupełniane o karty składników i potraw, zgodnie z liczbą kucharzy biorących udział w grze. Rundę rozpoczyna gracz znajdujący się po lewej stronie gracza, który rozpoczął poprzednią rundę. Otrzymuje on kartę rozpoczynającego rundę.

## Koniec gry:

Rozgrywka kończy się w rundzie, w której jeden z kucharzy przekroczy pole z numerem 20. Gracz, którego kucharz do końca tej rundy dotrze najdalej, wygrywa. Wówczas pole nr 1 jest odpowiednio równoważne 21, pole nr 2 polu nr 22 itd.

**Zawartość gry:** 1 plansza, 6 figurek kucharzy, 6 kart kucharzy, 1 karta rozpoczynającego rundę, 3x6 krążki działania, 6x10 kart składników, 29 kart potraw

## Kuchári

Hra pre 2 - 6 hráčov, vhodná pre deti od 7 rokov.

Viete, koľko cukiet potrebujete na čokoládovú tortu? Neviete? Nevadí. Dozviete sa to pri tejto hre. Pripravíte lahodné pokrmy za mnoho bodov. Vyskúšate si, akí by ste boli šéfkuchári v plne vyťaženej kuchyni a ako by ste dokázali čeliť svojim zdatným konkurentom v získavaní ingrediencií a príprave pochúťok. Príbeh sa odohráva na niekoľkých miestach a na záver si uvedomíte, že varenie je skutočne ťažký strategický oriešok!

### Príprava hry (obr. FIG.1):

Vyberte si svojho šéfkuchára / ku a položte ho pred seba na stôl spolu s kartou, na ktorej je vyobrazený a tromi žetónmi, ktoré k nemu patria. Šéfkuchárov, ktorí sa hry nebudú zúčastňovať, vráťte spolu s kartou a žetónmi, ktoré k nim patria do krabice.

Zamiešajte zvlášť balíček kariet s ingredienciami a balíček kariet s pokrmami. Položte ich vedľa hracej dosky - budete si z nich ťahať karty. Na začiatku prvého kola hry z týchto balíčkov vyložíte karty podľa návodu nižšie a potom vyložíte nové karty na potrebné miesta v ďalších kolách. Vedľa balíčkov ponechajte trochu miesta na odložené karty. Keď vyčerpáte všetky karty z balíčka, vezmite príslušnú kôpku odložených kariet, zamiešajte ju, otočte lícom nadol a hrajte ďalej.

Na hracej doske je päť rôznych oblastí:

1. prípravný pult - tu môžete získať ingrediencie potrebné na prípravu pokrmov
2. sporák pri okne - tu budete pokrmy pripravovať
3. sklad - tu môžete meniť ingrediencie s dodávateľom
4. sporák pri stene - druhé miesto na prípravu pokrmov
5. výdajný pult - tu budete podávať vami pripravené pochúťky

Na začiatku hry položte karty vedľa hracej dosky (obr. FIG.2):

- 2 šéfkuchári: 4 karty ingrediencií k prípravnému pultu, 1 pokrmovú kartu vedľa každého sporáka
- 3-4 šéfkuchári: 6 kariet ingrediencií k prípravnému pultu, 2 pokrmové karty vedľa každého sporáka
- 5-6 šéfkuchárov: 8 kariet ingrediencií k prípravnému pultu, 3 pokrmové karty vedľa každého sporáka

Akonáhle máte všetko pripravené, rozdajte každému hráčovi 2 karty z balíčka s ingredienciami a postavte svoje figúrky k otvoreným dverám. Hráč, ktorý bude začínat, dostane kartu pre prvého hráča. A hra môže začať!

**Cieľom hry** je získať čo najviac JEDLÝCH kariet s čo najväčším počtom bodov a vymeniť ich za jednotlivé kroky. Šéfkuchár, ktorý sa dostane za 20. poličko a dostane sa najďalej v poslednom kole vyhŕava.

**Ako hrať hru:** Hra má niekoľko kôl. Každé kolo je rozdelené na 3 fázy:

1. umiestnenie žetónov šéfkuchára
2. vykonanie činnosti (získanie ingrediencií, varenie, polozenie pokrmu na výdajný pult)
3. príprava na ďalšie kolo

#### 1. Umiestnenie žetónov šéfkuchára

Skôr než umiestníte svoje žetóny, si dobre premyslite nasledujúce: Aké ingrediencie máte k dispozícii? Pozrite sa na pokrmové karty, ktoré ležia pri sporákoch! Aké ingrediencie potrebujete, aby ste ich mohli uvariť? Za koľko bodov sú? Stojí to za to pre ne riskovať?

Teraz položte jeden zo svojich žetónov k miestu, kde chcete pracovať (obr. FIG.3). Žetóny položené na hraciu plochu určujú kde a v akom poradí budú šéfkuchári pracovať. Hráč, ktorý začína, položí jeden zo svojich žetónov na ľubovoľné miesto (prípravný pult, jeden zo sporákov...), potom ho nasledujú ostatní šéfkuchári podľa smeru hodinových ručičiek - každý umiestni jeden žetón. Pokračujte ďalším kolom, kým všetci hráči nebudú mať na hracej ploche všetky svoje žetóny. V jednom ťahu môže šéfkuchár umiestniť vždy iba jeden žetón. V každom koliesku môže byť iba jeden žetón, ale jeden šéfkuchár môže mať viac žetónov v jednej oblasti (napr. Sporák pri okne). Akonáhle rozmiestníte všetky žetóny, končí prvá fáza hry a môžete sa pustiť do akcie!

## 2. Príprava pokrmov

Začína hráč, ktorý umiestnil svoj žetón na prvé koliesko prvej oblasti. Akonáhle dokončí svoj ťah, vezme si žetón a položí ho pred seba. Použije ho v ďalšom kole. Potom ide šéfkuchár, ktorý má žetón v druhom koliesku, dokončí svoj ťah a vezme si späť žetón... A tak ďalej. Dôležité: jeden žetón znamená len jednu činnosť. Ak potrebujete v tej oblasti urobiť viac ťahov, musíte umiestniť daný počet žetónov.

Jednotlivé oblasti prechádzate v nasledujúcom poradí (obr. FIG.2). Ak ste do oblasti umiestnili žetón, môžete vykonať tieto činnosti:

### 1. Prvá oblasť: Prípravný pult

Ak v tejto oblasti máte svoj žetón, môžete si vziať 2 ľubovoľné karty s ingredienciami, z kariet, ktoré tu nájdete (obr. FIG.4). Ak sa v tejto oblasti v čase vášho ťahu žiadne karty nenachádzajú, máte smolu. Odporúčanie: Pokiaľ na pulte ostali len ingrediencie, ktoré nepotrebujete, aj tak si ich vezmite a vymeňte ich v oblasti dverí za iné.

### 2. Druhá oblasť: Sporák pri okne

V prípade, že ste sem umiestnili svoj žetón, môžete si tu "uvariť" svoj pokrm (vezmete si pokrmovú kartičku), samozrejme iba ak máte všetky potrebné ingrediencie (kartičku položte na kôpku odložených ingrediencií, obr. FIG.6). Dobré sa pozrite na svoju kartičku šéfkuchára! Má v ruke ingredienciu, ktorá sa tiež počíta, môžete túto kartu použiť namiesto karty s ingredienciami (obr. FIG.7)! Kartu šéfkuchára si necháte a môžete ju použiť znova pri ďalšom sporáku. V každej oblasti a na dve rovnaké jedlá ju môžete použiť len raz. Na každej pokrmovej karte je číslo, ktoré zodpovedá počtu krokov, o ktoré môžete postúpiť ďalej, akonáhle pokrm odovzdáte pri výdajnom pulte. Dovedy si kartičku nechajte pri sebe.

### 3. Tretia oblasť: Sklad

Tu môžete meniť svoje karty s ingredienciami, ktoré nepotrebujete. Môžete si vybrať jednu z možností výmeny, podľa toho, ako boli umiestnené žetóny. V sklade je päť boxov s rôznymi možnosťami (obr. FIG.5): Môžete meniť 1 kartu za 1 kartu, 1 za 2 karty, 2 za 2, 2 za 3 a 3 za 4 karty. Hráč, ktorý má svoj žetón na prvom mieste v tejto oblasti, si môže vybrať ako prvý, ktorá možnosť mu najlepšie vyhovuje a položí svoj žetón na daný box. Znamená to, že ostatní hráči už tento box nemôžu použiť. Keď všetci hráči, ktorí mali v tejto oblasti žetón, umiestnia svoje žetóny na vybrané boxy, vykonajú výmenu kariet si ingredienciami. Odložia daný počet kariet a vezmú si z balíčka nové.

### 4. Štvrtá oblasť: Sporák pri stene

Tu platia rovnaké pravidlá ako pri sporáku pri okne (obr. FIG.6-7). Aj tu môžete raz použiť svoju kartu-šéfkuchára bez ohľadu na to, či už ste ju použili pri okne, alebo nie.

### 5. Piata oblasť: Výdajný pult

Tu si meníte pokrmovú kartu za počet krokov, o ktoré môžete postúpiť na hracej doske. Akonáhle ste na rade, položte JEDNU kartu s pokrmom na výdajný pult a postúpte o daný počet krokov (číslo na karte, obr. FIG.8). Viac kariet s pokrmom môžete na pult položiť iba v prípade, že ste do tejto oblasti položili na začiatku viac žetónov. Za každú tu odloženú kartu s pokrmom dostávate body (počet krokov), ktoré sú uvedené na pokrmovej karte.

## 3. Príprava na ďalšie kolo.

Keď prejdete všetkých 5 oblastí, pripravte sa na ďalšiu rundu: Doplníte kartičky ingrediencií a pokrmov, aby počet súhlasil s pokynmi na začiatku hry (podľa počtu šéfkuchárov). V tomto kole začína hru šéfkuchár, ktorý sedí naľavo od šéfkuchára, ktorý začínal v minulom kole - vezme si od neho kartu začínajúceho hráča.

**Hra končí:** Hra končí uzavretím kola, v ktorom jeden zo šéfkuchárov prekročí dvadsaťte políčko a pokračuje ďalej (prvé políčko je 21, druhé 22, atď.). Vyhráva hráč, ktorého šéfkuchár stojí na konci tohto posledného kola najďalej.

**Obsah balenia:** 1 hracia doska, 6 šéfkuchárov, 6 kariet šéfkuchárov, 1 karta začínajúceho hráča, 3x6 žetónov, 6x10 kariet s ingredienciami, 29 pokrmových kariet

Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickengefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.  
Peligro de asfixia.

Cuidado! Contém peças pequenas.  
Perigo de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.  
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.  
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.  
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,  
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.  
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.  
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.  
Choking Hazard.

