



Spelregels

Inhoud



4 gasvuurtjes



4 pannen



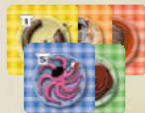
4 specerijenpotjes met gekleurd deksel



80 specerijen in 4 kleuren (20 citroen, 20 peper, 20 paprika, 20 kruiden)



25 zout kristallen



20 kunstig bizarre gerechten



4 heerlijke pannenkoeken



13 koffietassen



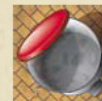
3 spatels



1 Koffiedienblad



4 dienbladen voor afgewerkte recepten



1 vuilnisbak



2 gootstenen

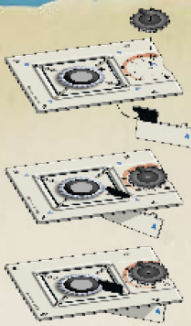


9 Sterren

1 kookdobbelsteen
Deze spelregels

Het eerste spel

Druk voorzichtig alle onderdelen uit de gestante kartons. De gasvuurtjes worden zoals hiernaast geïllustreerd in elkaar gezet, zodat elke speler zijn eigen Schmiel 2009 heeft. De plastic klip voor de regelknop wordt langs beide kanten door het karton gedrukt. Draai enkele malen aan de knop tot deze makkelijk draait.



Overzicht

In "A la carte" vervullen de spelers de rol van chef-kok, en bereiden ze allerlei gerechten. Ze zullen hun gasvuur op temperatuur moeten brengen, en hun gerechten vakkundig moeten kruiden. Afgewerkte gerechten leveren punten en/of sterren op. Verbrande of overkruidde gerechten gaan in de vuilbak en leveren niks op. De eerste chef die 3 sterren verzamelt of de meeste punten is de winnaar.

Voorbereiding

Elke speler ontvangt:

- 1 gasvuurtje (de regelknop wordt op 0 gezet)
- 1 pan (die wordt op het gasvuurtje gezet)
- 1 koffie tas (gedekt getrokken) open voor de speler neergelegd (roze kant naar boven)
- 1 dienblad voor de afgewerkte gerechten
- 1 pannenkoek



Leg alles klaar in het midden van de tafel

- de 20 gerechten (gesorteerd volgens kleur)
- de 4 specerijenpotjes (elk potje bevat 5 zoutkristallen en de 15 specerijenblokjes van een kleur overeenkomstig met de kleur van het deksel), de overige specerijen zijn reserve.
- Een gootsteen
- Het koffiedienblad, met daarop alle koffietassen (met groene zijde naar boven)
- De kookdobbelsesteen
- De vuilnisbak
- De 9 sterren

Bepaal wie de startspeler wordt. De startspeler kiest een gerecht en legt dit in zijn pan (met het recept zichtbaar). In de richting van de wijzers van de klok doen alle andere spelers hetzelfde. De startspeler ontvangt de 3 spatels, en begint het spel. Het spel verloopt verder in de richting van de wijzers van de klok.

Spelverloop

De actieve speler kan in zijn speelbeurt steeds 3 normale acties uitvoeren. De acties kunnen de volgende zijn

1. Het gasvuurtje warmer zetten

(dobbelsesteenworp)

2. Het gerecht kruiden.

De speler kan deze acties in een volgorde naar keuze uitvoeren, en meermaals dezelfde actie gebruiken. Na elke actie neemt de volgende speler een van de spatels. Als de 3 acties zijn opgebruikt gaat de beurt naar de volgende speler. Deze speler heeft nu de 3 spatels.

Opmerking: De spatels worden gebruikt om bij te houden hoeveel acties de actieve speler reeds heeft gebruikt. De volgende speler houdt zo bij dat de actieve speler niet meer dan 3 acties gebruikt. Je mag de spatels ook gebruiken om eens irritant op de tafel te meppen om de actieve speler aan te manen een beetje vaart te zetten in het nemen van zijn acties.

Een speler kan in zijn beurt ook een koffiepauze nemen, door een van de koffietassen te spelen. Dit telt niet mee als een normale actie. (zie ook punt 3 Koffiepauzes)

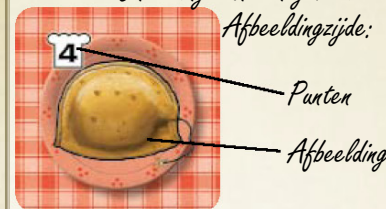
1. Het gasvuurtje warmer zetten

Om een gerecht klaar te maken zal de speler ervoor moeten zorgen dat het gasvuur op de juiste stand staat. (Uitzondering voor de koude gerechten). De benodigde stand van het gasvuur staat in het groen op het recept. Zolang de stand van het gasvuur zich binnen de aangegeven standen op het recept bevindt is het gerecht correct bereid. Van zodra het gasvuur op de stand staat die is aangegeven in het rood, is het gerecht verbrand.

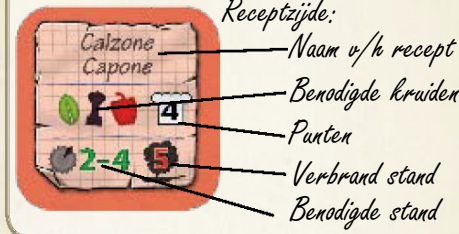
Om het gasvuur warmer te zetten wordt met de dobbelsteen geworpen. Wordt er een getal geworpen, dan **moet** de speler zijn gasvuur overeenkomstig warmer zetten.

Ontleding van een gerecht


Afbeeldingszijde:





Receptzijde:



Daarnaast staan er ook nog 3 andere symbolen op de dobbelsteen:

 Alle spelers draaien hun gasvuurtje 1 stand warmer

 De speler mag kiezen of hij zijn vuurtje 1, 2, of 3 standen warmer zet

 De speler neemt een koffietas van het koffiedienblad, als er geen koffietassen meer voorradig zijn, mag hij er een stelen bij een andere speler. (Het stelen van tassen met punten is echter niet toegestaan)

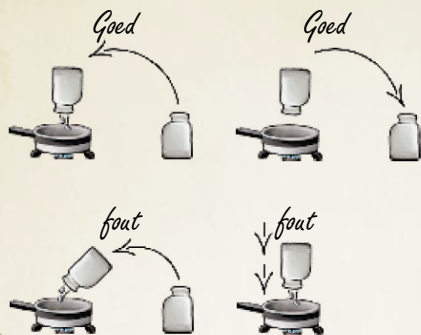
Het gasvuur kan nooit warmer worden gezet dan stand 7. (Alle dobbelsteenworp die een verhoging zouden betekenen, worden genegeerd)

2. Het gerecht kruiden.

Om een gerecht af te werken, zal een speler dit moeten bijkruiden in de pan. De benodigde specerijen staan op het recept. De speler moet minstens het benodigde aantal specerijen toevoegen, er mogen ook meer specerijen worden toegevoegd. Van zodra er echter 3 of meer van dezelfde specerij in de pan belandt is het gerecht overkruid en dus niet meer bruikbaar. Hetzelfde geldt ook voor 3 zoutkristallen.

Om een gerecht te kruiden, neemt de speler het benodigde kruidenpotje en tracht de specerijen in zijn pan te krijgen. Bij het kruiden moet het kruidenpotje in een beweging met de opening boven de pan worden gebracht, en weer terug. de snelheid waarmee je dit uitvoert, mag je zelf bepalen. Alle specerijen die bij deze beweging uit het specerijenpotje vallen gaan in de pan (ook de specerijen die eventueel naast de pan zijn gevallen). Het is toegestaan om het specerijenpotje boven de pan even stil te houden. De speler mag het specerijenpotje schudden voor gebruik.

Voorbeeld van het kruiden



Het is niet toegelaten om met de specerijenpotjes te schudden tijdens het kruiden, met een volgende actie kan je terug een poging wagen om te kruiden.

3. Koffiepauze

In elke speelbeurt kan een speler tijdens zijn koffiepauze een van zijn koffietassen gebruiken. De speler voert de actie van de koffietas uit en legt de tas op de aflegstapel, met de afbeelding naar boven. De koffiepauze kost geen actie (dus wordt hiervoor geen spatel genomen). De koffietassen kunnen volgende acties opleveren:



1 punt (3 stuks): De speler legt deze koffietas bij op zij dienblad voor afgewerkte gerechten. Deze kan niet worden weggenomen, en telt als 1 punt aan het einde van het spel



Gasvuurtjes wisselen (3 stuks): De speler wisselt zijn vuurtje, met pan en inhoud met een andere speler naar keuze. Beide spelers spelen daarna verder met hun nieuwe gasvuur. Verbrande of overkruide gerechten en pannenkoeken mogen niet worden verwisseld.



3 spatels (2 stuks): De actieve speler krijgt 3 extra acties. Hij neemt de 3 spatels terug, en gaat verder met zijn beurt, de speler mag nu echter geen 2de koffietas gebruiken.

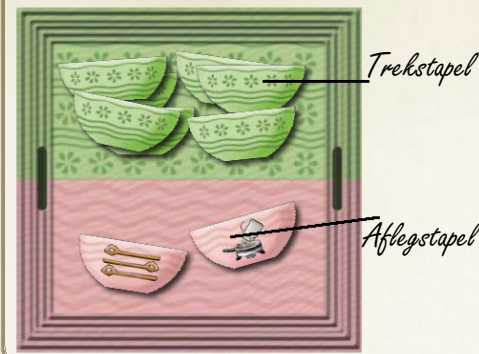


Bijkruiden (3 stuks): De actieve speler mag een gerecht van een andere speler naar keuze een keer bijkruiden. De keuze van specerij is volledig vrij, ook als deze niet op het recept staat of van een specerij waar reeds 2 van aanwezig is. Zoals gewoonlijk is een gerecht overkruid als er meer dan 3 van dezelfde specerij in een pan wordt toegevoegd. Gerechten zonder specerijen, mogen niet worden gekruid.



Stand v/h gasvuur verlagen (2 stuks): De speler mag de stand van zijn gasvuur met 1, 2 of 3 verlagen. Dit is ook toegestaan als het gerecht reeds is verbrand (zelfs op stand 7).

Koffiedienblad



Specialiteiten

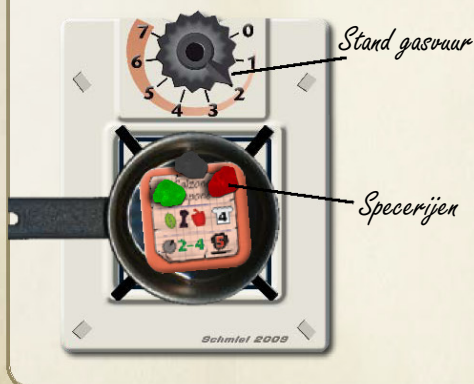
1. Een afgewerkt gerecht

Een gerecht wordt als afgewerkt beschouwd als de volgende 2 criteria voldaan zijn: Het gasvuur staat op de juiste stand. Het benodigde aantal specerijen is toegevoegd in de pan.

De speler neemt het gerecht uit de pan en legt dit op zijn dienblad voor afgewerkte gerechten, met da afbeelding naar boven. Op het einde van het spel levert dit gerecht het aantal punten op dat hierop is aangegeven. De specerijen worden in de gootsteen gegoten. De speler kiest een volgend gerecht uit. Bij de keuze van een nieuw gerecht moet je een kleur kiezen dat je nog niet hebt klaargemaakt. Als dat niet meer kan mag de speler een gerecht naar keuze uit een reeds afgewerkte kleur kiezen. De stand van het gasvuur gaat terug naar 0.

Opmerking: Het nemen van een nieuw gerecht kost geen actie.

Voorbeeld van een afgewerkt gerecht



2. De sterren



Als een speler er in slaagt een gerecht perfect te kruiden, ontvangt hij hiervoor een ster. Een afgewerkt gerecht wordt als perfect beschouwd als de exacte hoeveelheden specerijen zijn toegevoegd overeenkomstig met het recept, en zonder zout. Vanzelfsprekend moet ook de stand van het gasvuur correct zijn. De speler legt de ster bij zijn afgewerkte recepten, een speler kan geen sterren ontvangen voor gerechten die niet gekruid moeten worden.

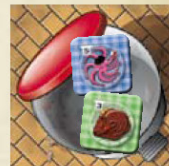
3. Een gerecht is verbrand of overkruid.

Als een gerecht verknoeid wordt, moet dit van het vuur worden genomen. Dit kan enkel gebeuren als de speler zelf aan de beurt is. Dus in het geval een van de medespelers jouw gerecht heeft overkruid, blijft dit gerecht in de pan, tot je zelf terug aan de beurt bent.

Hetzelfde geldt voor verbrande gerechten.

Het verknoiede gerecht wordt in de vuilnisbak gekieperd, de specerijen in de gootsteen.

De speler moet vervolgens een nieuw gerecht kiezen in een kleur dat hij nog niet heeft bereid. Als dat niet mogelijk is mag een gerecht van eender welke kleur worden gekozen. De stand van het vuur wordt terug op 0 gezet. Het nemen van een nieuw recept kost geen actie



4. Specerijenpotjes hervullen

Een specerijenpotje moet vervuld worden van zodra deze leeg is of enkel nog zout bevat. Alle specerijen van deze kleur worden uit de gootsteen gevist en terug in het potje gedaan, zorg ervoor dat er ook weer 5 zoutkristallen in het potje zitten. Als er niet voldoende zout in de gootsteen aanwezig is, mag het potje met minder zout worden gevuld.



5. Een pannenkoek bakken

De actieve speler kan ook in plaats van een gerecht ervoor kiezen een pannenkoek te bakken.

Opmerking: het bakken van een pannenkoek is een veeleisende taak, het is dus niet mogelijk om een koffiepauze te nemen zolang de pannenkoek in de pan ligt.

Elke speler mag tijdens het spel maar 1 pannenkoek bakken (of laten verbranden).



De volgende aangepaste regels zijn van toepassing op het bakken van een pannenkoek.

- De speler legt zijn pannenkoek met de receptkant zichtbaar in zijn pan.
 - De beurt van de speler eindigt onmiddellijk.
 - Alle overgebleven spatels worden naar de volgende speler doorgegeven.
 - Alle overgebleven acties van de speler in deze beurt is hij dus kwijt.
- Van zodra de speler terug aan de beurt is, tracht de speler de pannenkoek af te werken.
 - Eerst moet er met de dobbelsteen worden geworpen (1e actie). De stand van het vuur wordt overeenkomstig aangepast, wordt een koffietas geworpen, neemt de speler een koffietas, maar mag deze niet gebruiken.
 - Vervolgens heeft de speler 2 kansen (2de en 3de actie) om de pannenkoek om te draaien. Het omdraaien van de pannenkoek gaat als volgt: De speler neemt de pan in de hand en wipt de pannenkoek de lucht in, om deze vervolgens omgedraaid in de pan weer op te vangen, zodat de afbeeldingkant zichtbaar is.
- Elke poging levert 1 van de volgende 3 situaties op:
 - De pannenkoek landt in de pan met de afbeeldingkant zichtbaar, en is dus afgewerkt, de stand van het vuur is niet belangrijk zolang deze nog niet op stand 7 staat. (dus stand 0 is ok). De speler legt de pannenkoek op zijn dienblad voor afgewerkte gerechten. en neemt een nieuw recept, de beurt van de speler eindigt hier, de volgende speler is aan de beurt

- Het omdraaien van de pannenkoek is 2 keer mislukt (de pannenkoek landt naast de pan of terug met de receptkant zichtbaar). De speler zijn beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt. In zijn volgende beurt, zal hij dit nogmaals herhalen, dobbelen, vuur aanpassen en de pannenkoek trachten om te draaien.
- Het gasvuur bereikt stand 7, met als gevolg dat de pannenkoek verbrandt en dus is verknoeid. De pannenkoek gaat naar de vuilnisbak, en de speler kiest een nieuw gerecht. De speler zijn beurt onmiddellijk en de volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt als:

- Een speler geen nieuw gerecht meer in zijn pan kan leggen.
- Een speler 5 gerechten heeft afgewerkt (een pannenkoek geldt als een gerecht)
- Een speler 3 sterren heeft verdiend.

De spelers tellen hun punten. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel winnen alle spelers die bij het gelijkspel zijn betrokken. De positie van de andere spelers wordt bepaald door hun punten.

Als een speler 3 sterren heeft verdiend, is deze speler sowieso de enige winnaar. Deze speler zijn punten spelen in dat geval geen rol, de punten van de andere spelers worden gebruikt om hun positie te bepalen.

Credits

Designer: Karl-Heinz Schmiel

Illustration and Graphic: Christof Tisch

Cover Illustration: Jochen Eeuwijk

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, the participants of the "Gathering of Friends"

Vertaling: Christophe Mannaert
(Christophe.Mannaert@telenet.be)

Overzicht van de gerechten

