



Ein Spiel von
T. Camenzind & R. Stoop

Zoff am Herd!

Ein Spiel für 3 bis 6 Spieler ab 7 Jahren
Spieldauer ca. 30 Minuten

In der Küche ist die Hölle los: Alle Gäste wollen ihre Suppe und bei den Köchen geht es drunter und drüber. Während der Chef de Cuisine den Takt angibt, nach dem die Köche die Zutaten in die Töpfe werfen, möchte jeder Koch natürlich die beste Suppe auf den Tisch bringen.

Spielmaterial

- 108 Spielkarten:
 - 60 Gemüse bzw. Köche, 12 Startgemüse (mit schwarzem Hintergrund), 15 Koch-löffel, 5 Deckel, 9 Töpfe (Querformat), 5 Köche in fünf Spielerfarben
- Spielanleitung



Es werden außerdem Papier und Stift benötigt, um den Punktestand zu notieren.

Spielziel

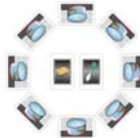
Wer am Ende seine Kochlöffel in den besten Töpfen hatte, erhält die meisten Punkte.

Nachfolgend sind die Regeln für 4 bis 6 Spieler beschrieben. Die Anleitung für 3 Spieler befindet sich am Ende der Anleitung.

Spielvorbereitung

Der älteste Spieler wird zum Chef de Cuisine erklärt. Er legt die Karte Chef de Cuisine vor sich ab. Die anderen Spieler sind die Köche. Der Chef bereitet die erste Runde vor. Hat er 3 Köche als Mitstreiter, legt er 6 **Töpfe** in der Tischmitte im Kreis aus, bei 4 Köchen legt er 8, bei 5 Köchen 9 Töpfe aus. Anschließend nimmt er die 12 **Startgemüsekarten**, mischt sie und gibt jedem Spieler 2 Karten verdeckt auf die Hand.

Die restlichen Startgemüsekarten werden in zwei Stapeln mit der Gemüsesseite nach oben in die Mitte der Kochtöpfe gelegt.



Dann gibt der Chef jedem Koch folgende Karten einer Farbe: 1 **Koch** zur Bestimmung der Spielerfarbe, 1 **Deckel** und 3 **Kochlöffel**. Die Köche legen ihre Karten offen vor sich auf den Tisch.



Zum Schluss wird das **Gemüse** vorbereitet: Je nach Spieleranzahl werden alle Karten aussortiert, die nicht benötigt werden: Bei 4 Köchen sind lediglich die Karten mit den Zahlen 1 bis 4 im Spiel, bei 3 Köchen sind lediglich die Karten mit den Zahlen 1 bis 3 im Spiel usw. Der Chef mischt die restlichen Karten und nimmt sie als **einen** Stapel so auf die Hand, dass er die Kochseite sieht.

Spielablauf

Der Chef de Cuisine gibt den Takt in der Küche an. Er nennt laut die Nummer des obersten Koches, den er auf der Hand hält. Danach legt er die Karte **mit der Gemüsesseite nach oben** auf einen der beiden Gemüsestapel in der Mitte der Töpfe und nennt sofort die Nummer auf seiner nächsten Karte usw. Karten, deren Nummern er genannt hat, legt er abwechselnd auf die beiden Gemüsestapel.

Der Koch, dessen Nummer aufgerufen wurde, kann nun eine seiner **Handkarten** offen auf einen beliebigen Kochtopf legen. Das kann am Anfang Gemüse, später aber auch ein Kochlöffel oder Deckel sein.

Ein Koch muss sehr schnell sein und darf nur solange eine Karte nach der anderen ablegen, bis eine neue Nummer aufgerufen wird. Hat er zu lange gezögert, muss

er auf einen neuen Aufruf seiner Nummer warten.

Hat ein Koch eine Karte abgelegt, muss er eine Karte nachziehen. Das kann entweder eine Karte sein, die vor ihm liegt (Kochlöffel oder Deckel), oder ein Gemüse von einem der beiden offen liegenden Stapel.

Wichtig: Ein Koch **muss** immer erst eine Karte aus der Hand abgelegt haben, bevor er eine Karte nachziehen darf. Unter keinen Umständen darf er eine der vor ihm liegenden Karten direkt auf einen Topf legen.

Das Nachziehen ist auch dann noch möglich, wenn bereits der nächste Koch aufgerufen wurde.

Wichtig: Auf Töpfe mit Deckel, dürfen keine weiteren Karten mehr abgelegt werden.

Der Chef de Cuisine ist für den reibungslosen Ablauf in seiner Küche verantwortlich. Er unterbricht das Spiel, sobald er eine Unstimmigkeit entdeckt und korrigiert diese bevor er einen neuen Koch aufruft.

Außerdem gibt der Chef das Arbeitstempo vor. Je schneller er die Nummern nennt, umso mehr Stress haben die Köche. Wer ZOFF AM HERD! zum ersten Mal spielt, sollte es also nicht zu bunt treiben mit dem Tempo. Erfahrende Köche werden sich allerdings bei einem allzu langsamen Chef langweilen!

Ende einer Runde und Auswertung

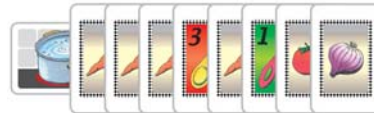
Sobald ein Chef de Cuisine die letzte Nummer aufgerufen hat und dieser Koch eine Handkarte auf einen Kochtopf gelegt hat, ist eine Runde beendet. Nacheinander werden alle Töpfe gewertet. Der Chef nimmt die Karten **eines** Topfes und legt sie, nebeneinander auf den Tisch. Er be-

ginnt mit der **untersten** Karte des Stapels und legt die Karten von links nach rechts auf den Tisch, ohne ihre Reihenfolge zu verändern.

Der Spieler, dem der oberste Kochlöffel im Kartenstapel gehört, (das ist der in der Auslage der Kochlöffel, der am weitesten rechts liegt), erhält alle Punkte für diese Suppe. Suppen, in denen sich kein Kochlöffel befindet, gehen nicht in die Wertung ein. Die Punkte werden wie folgt ermittelt: Für die Gemüsesorte, die in der Suppe am häufigsten vorhanden ist, gibt es einen **Pluspunkt** pro Karte. Für die zweithäufigste Gemüsesorte gibt es einen **Minuspunkt** pro Karte. Sind mehrere Gemüsesorten in gleicher Menge vorhanden, wird immer nur eine Sorte berücksichtigt. Befinden sich in einer Suppe mindestens drei Gemüsekarten einer Sorte, gibt es einen Bonus von 3 Punkten für diese gehaltvolle Suppe.

Der Chef notiert die Punkte seiner Köche.

Beispiel:



= 6 Punkte für Koch 5
(er hat den letzten Kochlöffel gelegt)

4 Punkte gibt es für die Karotten, da sie am häufigsten vorkommen,
1 Minuspunkt gibt es für die Tomate bzw. Zwiebel, als zweithäufigste Gemüsesorte,
3 Punkte Bonus gibt es dafür, dass eine Sorte (Karotten) mindes-tens 3 Mal vorhanden ist.



= 2 Punkte für Koch 3

2 Punkte gibt es für Lauch bzw. Zwiebeln. Bei gleicher Anzahl wird nur eine Sorte gewertet.

Nächste Runde und Spielende

Die Rolle des Chef de Cuisine wechselt im Uhrzeigersinn reihum. Der neue Chef sortiert die Karten und bereitet die nächste Spielrunde wie oben beschrieben vor.

Das Spiel endet, wenn alle Spieler einmal Chef de Cuisine waren. Der Spieler mit den meisten Punkten, ist der Starkoch und gewinnt das Spiel.

Zoff am Herd! für 3 Spieler

Bei drei Spieler spielen zwei Köche mit je zwei Kochlöffel-Sets. Ein Koch erhält die Kochlöffel mit den Nummern 1 und 2, der andere die Nummern 3 und 4. Der Chef de Cuisine legt 8 oder 6 ?? Kochtöpfe aus. Jeder Koch bekommt 3 Gemüsekarten auf die Hand. Von den roten Gemüsekarten nimmt er alle mit den Nummern 1 bis 4. Der Chef ruft also vier verschiedene Nummern auf. Ein Koch darf eine Karte ablegen, wenn eine seiner

beiden Nummern aufgerufen wurde.

Variante für Fortgeschrittene

Der Chef de Cuisine darf nicht nur die Nummern der Köche, sondern auch deren Farbe aufrufen. Ein Koch darf eine Karte ablegen, wenn entweder seine Nummer oder seine Farbe genannt wurde.

Steigerung für Fünf-Sterne-Köche

Der Chef darf zu den Farben und Nummern auch die Vornamen der Köche aufrufen.

Kitchen Chaos

A fast-paced card game for 3 to 6 players

Chaos in the kitchen: all the guests have ordered a soup but the cooks are falling behind. The chef de cuisine set the pace and the cooks throw the ingredients into the pots as fast as they can. Each cook

wants to accomplish the best soup, of course. If in the end you have your wooden spoons in the right pots you will get points. The player with the most points wins.

Game material

- 60 vegetable cards (with a cook on the backside, numbered 1 to 5), 12 starting vegetable cards (black background), 9 cooking pot cards, 15 wooden spoon cards and 6 lid cards numbered 1 to 5, 6 cook cards (with grey background), 1 card "chef de cuisine", 1 rule card

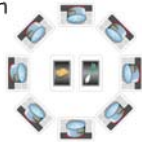
Additionally the players need a pen and paper to keep record of the score.

Below you will find the rules for 4 to 6 players. At the end there are the rules for 3 players.



Preparation:

One player is assigned chef de cuisine, the other players are cooks. After each round the roles rotate. (Example: with five players there are four cooks and one chef de cuisine.) The chef de cuisine prepares the game. Depending on the number of players some cards are not needed and go back into the box. He places the cook-ing pot cards in a circle in the middle of the table. You need 6 pots for 3 cooks, 8 pots for 4 cooks and 9 pots for 5 cooks.



Each cook gets a set of five cards: 3 wooden spoons, 1 lid and 1 cook of the same number (and color). The cooks place these cards face up on the table in front of them. Now the chef de cuisine takes the 12 starting vegetable cards, shuffles them and deals each cook two

cards as their starting hand. He places the remaining cards on two piles in the middle of the pots.



He takes then the 60 vegetable cards and sorts out all cards with a number greater than the participating cooks. (Example: with four cooks, you sort out all cards with the number 5.) Then he shuffles these cards and takes them into his hand, cook-side up.

Now the game starts!

The chef de cuisine calls the number of the first card on the deck then places this card vegetable-side up on one of the two piles in the middle. He continues calling the next number and places the card on

the other pile and so on until he has called all cards. Whenever a cook is called by the chef de cuisine he places a card from his hand into one of the pots. This can be a vegetable but later in the game also a wooden spoon or a lid. Important: you can not place a card on a pot with a lid card on it.

The cooks have to be quick placing their cards. Once the chef de cuisine called the next number, they are no longer allowed to play but have to wait until next time, when their number is called.

Whenever a cook placed a card on a pot, he may draw a card. He may draw a card even if the next number has already been called by the chef de cuisine. He may either draw a vegetable from one of the piles in the middle or a card in front of him (wooden spoon or lid).

Important: A cook always has to play a card first before he draws a card. And

under no circumstances may he places a card directly from the table into a pot. The chef de cuisine watches the actions of his cooks and stops the game when he detects a mistake. He corrects the mistake before he continues to call the cooks.

The chef de cuisine sets the pace. The faster he calls the numbers, the higher the pressure is on the cooks.

If you play the game for the first time, do not push the speed too hard. But cooks with some experience will be annoyed by a lame chef de cuisine.

During the game, each cook will be called twelve times, but the order in which the cooks can place their cards is determined randomly by the deck.

End of a round and scoring points
As soon as the chef de cuisine has called the last card of the deck and the last cook

played his card the round ends.

The chef de cuisine will now "open" the pots one after another. He places all cards of a pot in a row, ascending from bottom to top.

How many points does a soup score?

The vegetable with the most cards in the soup counts one point for each card. The vegetable with the second most cards in the soup counts minus one point for each card. If there are two or more kinds of vegetable with the same amount of cards in the soup, take only one into account.

If a soup has at least three vegetable cards in it and all are of the same kind, this soup scores an additional bonus of 3 points.

Who scores the points?

The cook who placed his spoon in this pot scores the points. If there are several

spoons in the pot, the cook who played his spoon last, scores the points and the others miss out.

The chef de cuisine scores all points from each pot and writes them down.

Example of scores (they have by coincidence all 6 cards)

- = $(4 - 1)$ points for cook no. 2
- = $(3 - 1)$ points for cook no. 5
- = $(4 + 3)$ points for cook no. 5
- = 2 points for cook no. 2 (there are two onions and two leeks in this soup so only one sort is taken into account. Cook no. 2 scores the points only once even though he has two spoons in this soup).

New round and end of game

Now the chef de cuisine rotates to the next player. The chef de cuisine of the

last round is now a cook. The new chef de cuisine prepares the next round as described above.

The game ends after all players where once chef de cuisine. The player with the most points wins.

The game for 3 players

There is one chef de cuisine and two cooks. The cooks play with two numbers. For instance one cook gets the wooden spoons with numbers 1 and 2 and the other with numbers 3 and 4. The chef de cuisine places 8 pot cards in the middle. Each cook gets a hand of three starting vegetable cards. The chef de cuisine calls four different numbers. A cook may place a card whenever one of his numbers is called.

Option for experienced players

The chef de cuisine calls the cooks either by their number or their color. He switches freely between number and color. (For instance: 3 – yellow – 1 – blue – 2 – red ...) A cook may place a card whenever

either his number or his color was called. You can try an additional increase if you like: the chef de cuisine calls the number, the color or the name of the cook.

Du grabuge en cuisine

Un jeu frénétique de réaction pour 3 à 6 joueurs.

Du grabuge en cuisine: tous les clients ont commandé une soupe et malheureusement les cuisiniers prennent du retard. Le chef de cuisine donne le tempo et les cuisiniers ajoutent les ingrédients dans les marmites aussi vite qu'ils le peuvent. Chaque cuisinier essaye bien sûr, de faire la meilleure soupe. Celui qui aura ses spatules dans les bonnes marmites marquera des points. Le cuisinier avec le plus de points remporte la partie.

Matériel

60 cartes «Légume» (avec un cuisinier au dos de la carte), 12 cartes «Légume» initiales (au dos de la carte à fond noir)
9 cartes «Marmite», 15 cartes «Spatule» (numérotées de 1 à 5), 5 cartes «Couvercle» (numérotées de 1 à 5), 5 cartes «Cuisinier» (à bord gris), 1 carte «Chef de cuisine», 1 carte résumant les règles

Les joueurs auront besoin de papier et d'un crayon pour noter les points. Les règles qui suivent s'appliquent pour 4 à 6 joueurs.

Les règles pour 3 joueurs se trouvent en fin du texte.



But du jeu: totaliser un maximum de points en mettant sa spatule dans les bonnes soupes.

Mise en place

Un joueur prend le rôle du chef de cuisine, les autres seront les cuisiniers pour cette partie. Le chef de cuisine change à chaque partie et on jouera autant de parties qu'il y a de joueurs. Chacun sera donc une fois chef de cuisine.

Le chef de cuisine fait la mise en place: selon le nombre de joueurs certaines cartes ne seront pas utilisées. Tout d'abord, il place les marmites en cercle au centre de la surface de jeu. Pour 3 cuisiniers il faut 6 marmites, pour 4 il en faut 8 marmites et pour 5 il faut 9 marmites.



Chaque cuisinier reçoit un set de 5 cartes : 3 cuillères, 1 couvercle et 1 cuisinier ayant le même chiffre et la même couleur. Chaque cuisinier place ses cartes ouvertement devant lui, visible pour tous les autres joueurs.



Le chef de cuisine mélange les 12 cartes «Légume» (à fond noir), et en distribue 2 à chaque cuisiniers (qui les prennent en mains). Les cartes restantes sont réparties en deux piles placées au centre des marmites et forme la pioche.

Le chef de cuisine défausse toutes les cartes «Légume» ayant un chiffre supérieur au nombre de cuisiniers (pas de joueurs !) participant au jeu (avec 4 cuisiniers, toutes les cartes avec un chiffre 5 sont défaussées et ne seront pas utilisées pour ce jeu). Il brasse les cartes restantes et les prend en main «coté cuisinier» vers le haut.

Et c'est parti!

Le chef de cuisine appelle un cuisinier en lisant à voix haute le chiffre figurant sur la première carte de la pile qu'il a en mains et place cette carte «coté Légume» vers le haut sur une des deux piles de la pioche. Selon un tempo de son choix, il continue ainsi d'appeler des cuisiniers jusqu'à ce qu'il n'ait plus de carte en mains. Lorsque le chef de cuisine dépose une carte, il alterne toujours entre les deux piles de la pioche.

Dès qu'un cuisinier est appelé, il dépose une des deux cartes qu'il a en mains sur une des marmites au début de la partie, ce sera un légume, mais par la suite, cela pourra également être une spatule ou un couvercle.

Remarque importante: il n'est pas possible de déposer un Légume sur une marmite ayant déjà un couvercle.

Les cuisiniers doivent être rapides, car dès que le chef de cuisine appelle le cuisinier suivant, ils ne sont plus autorisés à déposer une carte mais doivent attendre d'être appelés de nouveau.

Après qu'un cuisinier ait déposé une carte sur une marmite, il en pioche une, soit parmi celles qui se trouvent devant lui (spatule, couvercle) soit dans la pioche se trouvant au centre des marmites. Le cuisinier pioche sa carte même si le chef de cuisine a déjà appelé le cuisinier suivant.

Remarque importante: un cuisinier doit toujours déposer une carte de sa main avant d'en piocher une autre, et sous aucun prétexte il ne déposera sur une marmite une carte qu'il vient de piocher. Le chef de cuisine prend la responsabilité du bon fonctionnement de la cuisine et il est de son devoir de stopper le jeu si une erreur est commise. Il devra la corriger

avant de continuer.

Le chef de cuisine donne le tempo, plus il lit les chiffres rapidement, plus les cuisiniers sont mis sous pression. Si vous jouez pour la première fois, ne poussez pas le bouchon trop loin, par contre si vous avez à faire à des cuisiniers expérimentés, ne les ennuyez pas avec un chef de cuisine somnolent.

Durant la partie chaque cuisinier sera sollicité 12 fois, mais de manière aléatoire, déterminé par la pile de cartes en mains du chef de cuisine.

Fin de la partie et répartitions des points:

La partie prend fin dès que le dernier cuisinier a déposé sa carte sur une des marmites. Le chef de cuisine goûte et critique les soupes de chaque marmite, pour ce faire il prend toutes les cartes se trouvant sur une marmite et les dispose en colonne en plaçant la dernière carte

de la pile en haut de la colonne.

Combien de points donne une soupe ?
Le Légume dont il y a le plus de cartes dans une soupe, compte pour un point (+1) par carte.

Pour le légume ayant le second plus grand nombre de cartes on soustraira un point (-1) par carte.

Si deux sortes (ou plus) de Légumes sont présents en nombre égal une seule sorte sera prise en considération pour le décompte des points.

Si une soupe contient au minimum 3 cartes «Légume», et que toutes les cartes sont de la même sorte, cette soupe donnera un bonus de 3 points pour une soupe «pure» qui s'ajoutera au total des points obtenus.

Qui marque les points ?

Le cuisinier ayant sa spatule dans la marmite marque les points. Si il y plusieurs

cuillères dans la marmite, le cuisinier ayant mis sa spatule en dernier dans la marmite obtient tout les points.

Le chef de cuisine totalise les points pour chaque marmite et les note pour chaque cuisinier.

Exemple de score (C'est par hasard qu'il a y 6 cartes a chaque fois)

- = (4 – 1) points pour le cuisinier no. 2
- = (3 – 1) points pour le cuisinier no 5
- = (4 + 3) points pour le cuisinier no. 5
- = 2 points pour le cuisinier no. 2 (il y a 2 oignons et 2 poireaux dans cette soupe et par conséquent une seule sorte est prise en considération pour le décompte des points). Le cuisinier no. 2 marquerait 2 points même s'il avait 2 spatules dans cette soupe (pas de cumulation).

Nouveau tour et fin de la partie:

Le chef de cuisine passe son rôle au prochain joueur, suivant l'ordre du tour.

Le chef de cuisine du dernier tour devient maintenant cuisinier.

Le nouveau chef de cuisine fait la mise en place comme décrit plus haut.

Le jeu est terminé lorsque chacun des joueurs a été à son tour chef de cuisine.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Jeu pour 3 joueurs

Il y a 1 chef de cuisine et 2 cuisiniers. Les cuisiniers jouent avec 2 chiffres. Par exemple, un des cuisiniers reçoit les spatules n°1 et 2, et l'autre cuisinier les spatules n°3 et 4. Le chef de cuisine place 8 cartes «Marmite» au centre de la surface de jeu. Chaque cuisinier reçoit une main de trois légumes pour commencer. Un cuisinier peut déposer une carte dès que l'un de ses deux chiffres est appelé.

Option pour joueurs expérimentés:

Le chef appelle les cuisiniers soit par leur

chiffre ou leur couleur.

Il change librement entre couleur et chiffre (par exemple: 3 – jaune – 1 – bleu – 2 – rouge ...) Un cuisinier peut déposer une carte, qui du à sa couleur ou son chiffre a été appelé.

Vous pouvez essayer d'ajouter encore une difficulté supplémentaire si vous voulez: Le chef de cuisine appelle les cuisiniers par leur chiffre, leur couleur ou leur nom.



Caos in cucina

gioco di carte a ritmo rapido per 3 a 6 persone

Principio del gioco - Caos in cucina :

Tutti gli ospiti hanno ordinato una minestra, ma i cuochi sono in ritardo. Lo "Chef di cucina" da il ritmo e i cuochi buttano in fretta gli ingredienti nelle marmitte.

Naturalmente ogni cuoco vuole fare la minestra migliore. Se alla fine avete il vostro mestolo nelle marmitte giuste, guadagnate punti. Il vincitore della partita sarà colui che avrà più punti.

Materiale

- carte con le seguenti funzioni:
60 carte di verdura (dietro ogni carta c'è un cuoco con un numero), 12 carte di verdura per iniziare (carte con fondo nero), 9 carte con una marmitta, 15 carte con un mestolo e 5 carte con un

coperchio, avendo i numeri da 1 a 5, 1 carta per lo "Chef di cucina" e 5 carte con un colore diverso per ogni cuoco (i bordi sono grigi), 1 carta con le regole del gioco

In più i giocatori dovranno munirsi di carta e penna per notare i punti. Più avanti troverete le regole del gioco per 4 a 6 persone. Alla fine ci sono le regole per 3 giocatori

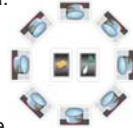


Principio del gioco :

Un giocatore è designato "Chef di cucina", gli altri giocatori sono i cuochi. (Esempio : con 5 giocatori ci sono 4 cuochi e 1 "Chef di cucina"). Dopo ogni giro i ruoli cambiano a turno. Lo "Chef di cucina" prepara il gioco: Secondo il numero di giocatori certe carte non sono necessarie

e ritornano nella scatola.

Lo "Chef di cucina" dispone le carte delle marmitte in cerchio in mezzo al tavolo. Sono necessarie 6 marmitte per 3 cuochi, 8 marmitte per 4 cuochi e 9 marmitte per 5 cuochi.



Ogni cuoco riceve 5 carte con lo stesso numero e colore: 3 mestoli, 1 coperchio e 1 cuoco. I cuochi mettono le carte davanti a loro sul tavolo, visibile per gli altri giocatori. Ora lo "Chef di cucina" prende le 12 carte di verdura che servono per iniziare, li mescola e distribuisce 2 carte a testa che i cuochi prendono in mano. Poi con le carte restante fa due pile disponendole nel centro delle carte delle marmitte. Dopo di che prende le 60 carte di verdura e ne toglie tutte le carte con i numeri che non partecipano al gioco. (Esempio : con 4 cuochi, si deve togliere



tutte le carte che hanno il numero 5). Poi mescola le carte restante e prende la pila in mano, faccia con il cuoco visibile.

Adesso inizia il gioco!

Lo "Chef di cucina" chiama il numero della prima carta della pila che tiene in mano dopo di che gira questa carta e la mette con la verdura visibile su una delle pile di carte che si trovano nel cerchio delle marmitte. Dopo di che continua chiamando il numero della carta seguente e mette la carta sull'altra pila nel cerchio e così di seguito fino a quando ha chiamato tutte le carte. Quando lo "Chef di cucina" chiama un

cuoco egli prende una delle carte che tiene in mano e la mette in una delle marmitte. Può essere una verdura, ma più avanti nel gioco potrebbe essere pure un mestolo ossia un coperchio.

Importante : Se una marmitta ha già un coperchio è impossibile metterci sù una carta.

I cuochi devono essere veloci a mettere le loro carte nelle marmitte: Quando lo "Chef di cucina" chiama il numero seguente i cuochi non possono più giocare, dovranno aspettare un'altro turno per che il loro numero venga chiamato di nuovo.

Dopo che un cuoco ha messo una carta sù una marmitta, deve tirare una carta sia da una delle due pile in mezzo alle marmitte, sia da una delle carte che si trovano davanti a lui. Può pure prendere una carta anche quando lo "Chef di

cucina" ha già chiamato il numero seguente. Oppure prendere una carta di verdura da una delle pile in mezzo al cerchio. Può anche prendere una delle carte con mestolo o coperchio che si trovano davanti a lui.

Importante : Un cuoco deve sempre giocare una carta prima di poter tirare un'altra carta. Non c'è nessuna circostanza dove un cuoco può prendere una carta dal tavolo e metterla direttamente nella marmitta questo non si può fare. Lo "Chef di cucina" sorveglia ciò che fanno i suoi cuochi e ferma il gioco se si accorge di un errore, lo corregge prima di continuare a chiamare i cuochi.

Tocca allo "Chef di cucina" di fissare il ritmo Più è veloce a chiamare i numeri, più forte sarà la pressione sui cuochi. Se d'è la prima volta che giocate non andate troppo veloce Certo i cuochi con esperienza si annoieranno con un "Chef

di cucina" lento. Durante la partita, ogni cuoco sarà chiamato 12 volte. Tuttavia l'ordine in cui i cuochi dispongono delle loro carte viene determinato dal caso.

Alla fine di ogni turno si contano i punti. Non appena lo "Chef di cucina" ha chiamato l'ultima carta del mazzo e che l'ultimo cuoco ha giocato la sua carta, il turno è allora finito. Ora, lo "Chef di cucina" apre le marmitte una dopo l'altra. Mette tutte le carte di ogni marmitta in fila, mettendo sopra l'ultima carta trovata nella marmitta.

Quanti punti deve valere una minestra ?

La verdura che ha di più carte nella minestra vale 1 punto per ogni carta. La verdura che viene in secondo posto con il numero di carte nella minestra dovrà sottrarre 1 punto per ogni carta. Se ci sono due o più carte di verdure della stessa specie nella minestra se ne dovranno prendere in conto una sola.

Se in una minestra ci fosse almeno 3 carte di verdure della stessa specie, questa minestra dovrà giungere al suo totale 3 punti di bonus

A chi vengono attribuiti i punti ?

Il cuoco che ha messo il suo mestolo nella marmitta riceve i punti. Se nella marmitta ci sono altri mestoli, i punti vengono attribuiti al cuoco che ha messo il suo mestolo per ultimo, e gli altri sono fuori. Lo "Chef di cucina" conta tutti i punti di ogni marmitta e li scrive su un foglio.

Esempi di punteggio (è una coincidenza che tutti hanno 6 carte)

- a.. = (4 - 1) punti per il cuoco n° 2
- b.. = (3 - 1) punti per il cuoco n° 5
- c.. = (4 + 3) punti per il cuoco n° 5
- d.. = 2 punti per il cuoco n° 2 (ci sono due cipolle e due porri in questa minestra, quindi sarà preso in conto un solo punto per ogni verdura. I punti del cuoco n° 2

veranno dunque contati una volta sola, nonostante il fatto che lui abbia 2 mestoli in questa minestra.)

Nuovo turno e fine del gioco

Ora la funzione di "Chef di cucina" tocca a un altro giocatore. Quindi lo "Chef di cucina" del turno precedente diventerà un cuoco. E tocca al nuovo "Chef di cucina" di preparare il gioco come scritto all'inizio delle regole.

Gioco per 3 giocatori

C'è uno "Chef di cucina" e due cuochi. I cuochi giocano con due numeri. Ad esempio se a un cuoco viene dato i mestoli con i numeri 1 e 2. L'altro cuoco avrà i mestoli numero 3 e 4. Quindi lo "Chef di cucina" dovrà mettere in mezzo del tavolo 8 carte di marmite. Ad ogni cuoco saranno date per iniziare tre carte di verdure (con fondo nero). In questo caso lo "Chef di cucina" avrà la possibilità

di chiamare quattro numeri diversi. Se uno dei numeri di uno dei due cuochi viene fuori, questo cuoco può giocare una carta.

Opzione per giocatori esperti

Lo "Chef di cucina" chiama i cuochi sia con il loro numero o il loro colore. Scambiando liberamente numero o colore. (Esempio 3 - giallo - 1 blu - 2 - rosso...) Un cuoco può buttare giù una carta quando il suo numero o il suo colore è uscito. Potete anche provare di aumentare le difficoltà se volete: Lo "Chef di cucina" potrebbe chiamare il numero, il colore o il nome del cuoco...

Buon Appetito...!!

Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

GOLDRÄUSCH

... finde was die Anderen suchen!
Am kleinen Fluss Blue Creek wurde Gold gefunden. Viele Goldsucher machen sich auf, nach dem Gold zu schürfen. Doch nicht jeder "Digger" hat das nötige Werkzeug, ein gutes Näschchen für den richtigen Ort und die Portion Glück, um die begehrten Nuggets zu finden.

Ein Nehmen- und Geben-Kartenspiel für 3-5 Spieler von 9-109 Jahren.

Kette Schnecke

Wer bekommt seine Schnecken-Immobilien als Erster von der Hand?

Alle Spieler sind gleich zeitig am Zug und nur der Schnellste kann mit seiner Schnecken-bude den Wunsch einer Schnecke erfüllen. War es jedoch das richtige Haus? Kein Spiel für lahme Schnecken!



Ein turboschnelles Hin- und Wegspiel für 2-6 Spieler von 7-107 Jahren.

KLAUMAU!

...ein „diebisches“ Vergnügen für alle Mau-Mau-Liebhaber.
Mit einfachen Regeln und schnellem Einstieg bietet



Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

KLAU MAU einen risikofreudigen Spielspaß mit kleinen Gaunereien. Wer hat am Ende eines Raubzuges die beste Beute auf der Hand? Etwas Glück, eiskalter Bluff und hinterlistige Beobachtungen bringen die begehrte Beute.



Abgedrehtes Mau-Mau für 2-8 Spieler von 7-99 Jahren.



Jeder Spieler erhält 7 Karten, die geschickt abgelegt werden sollen. Loch auf Loch oder Loch auf Zahl. Denn zu erreichen ist der Gesamtwert: **SIEBEN!**

Ein Familienspiel für 2-7 Spieler ab 7 Jahren.



OCHSEN SOXEN

In diesem raffinierten Kartenspiel müssen die Ochsen und Kühe geschickt auf die Weide platziert und der richtige Zeitpunkt für einen kühlen Flirt gefunden werden.

Für 2-4 "kühle Flirter" von 8-99 Jahren.



Wir wünsche Ihnen viel Spaß mit unseren Spielen

Internet: www.nsv.de
E-Mail: info@nsv.de

Wir wünschen Ihnen viel Spaß
beim

**ZOFF AM
HERD!**



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

Oberasbacher Straße 8-10
D-90513 Zirndorf

Tel.: 0911 - 96 96 7 - 0
Fax: 0911 - 96 96 777

Internet: www.nsv.de
E-Mail: info@nsv.de

T935088