

A La Carte

Karl-Heinz Schmiel



Voor 3 tot 4 spelers, vanaf 10 jaar.

Spelidee

In 'A La Carte' wordt iedere speler een kok en bereidt verschillende gerechten.

Spelvoorbereiding

Iedere speler neemt een kookfornuis en plaatst, met behulp van de mini-wasknijper, het vuur op stand 0. De kookpan wordt op het kookfornuis geplaatst. Iedere speler krijgt een kaartje 'Fertige Gerichte' en een kaartje 'Versaute Gerichte', en plaatst die links naast zijn kookfornuis.

In het midden van de tafel worden de 20 recepten-tegels open gelegd en de 4 flesjes met kruiden: oregano, citroen, peper en paprika (elk met 7 gekleurde en 4 witte kruidenblokjes). Tenslotte komt ook de kaart 'Kaffeekränzchen' met daarop het zakje met de verschillende houten blokjes in het midden van de tafel.

De startspeler wordt willekeurig aangeduid. Hij kiest een recepten-tegel en plaatst die voor zich neer. Daarna kiezen alle andere spelers ook een recepten-tegel. De startspeler neemt nu 3 houten blokjes uit het zakje en legt die op het kaartje 'Kaffeekränzchen'.

Nu kan het spel beginnen.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is mag telkens 3 acties uitvoeren. Hij kan kiezen uit:
het kookfornuis verhogen
de gerechten kruiden
de gerechten naar de 'Kaffeekränzchen' brengen.

Hij kan die acties op verschillende manieren samenstellen:
vb: 2x het kookfornuis verhogen, en 1x de gerechten kruiden
vb: 3x de gerechten kruiden.

Na 3 acties is de volgende speler aan de beurt.

Het kookfornuis verhogen

Om een gerecht klaar te maken, moet elke speler zijn kookfornuis op een bepaalde stand brengen. Dit staat voor elk gerecht op de tegel vermeld, nl het groene cijfer links onder. Dit moet minstens bereikt worden om het gerecht gaar te krijgen. De stand op het kookfornuis mag ook hoger staan, maar heeft het de stand bereikt van het rode cijfer, dan is het gerecht verbrand.

Let op: de hoogste stand op het kookfornuis is 7.

Om de stand van het kookfornuis te verhogen, moet je dobbelen. De dobbelsteen heeft aan hoeveel standen het kookfornuis moet verhoogd worden.

Er staan echter nog 3 bijzonderheden op de dobbelsteen:

A (1x): alle koks moeten hun kookfornuis 1 stand hoger plaatsen.

W (2x): je moet bij een medespeler zijn gerecht 'bij-kruiden'. Neem een kruidenflesje en schudt 1 maal. Let op: je bent verplicht om een kruidensoort te nemen die in dit gerecht nodig is.

Het kruiden van de gerechten.

Naast de temperatuur is ook het kruiden van een gerecht noodzakelijk. Welke kruiden en hoeveel staat vermeld rechtsonder op de recepten-tegel. Je moet minstens die voorwaarde halen, maar let op: 3x hetzelfde kruid (=kleur) en je gerecht is mislukt.

Kruiden van een gerecht doe je op een speciale manier. Je neemt het flesje met de kruiden, draait die om (ZONDER TE SCHUDDEN) en hoopt dat de juiste kruiden in de pan vallen. Is er geen kruid in de pan gevallen, dan kan je nog eens proberen, maar dit kost 1 actie.

Het flesje aantikken of extra schudden boven de pan is verboden.

Kaffeekränzchen.

Een laatste actie kan zijn: het nemen van een houten blokje uit de zak in het midden van de tafel. Wanneer er 4 verschillende kleuren op de kaart 'Kaffeekränzchen' liggen, dan moet iedereen zijn kookpan doorgeven. De speler die de 4de kleur op de 'Kaffeekränzchen'-kaart gelegd heeft, bepaalt de richting waarin wordt doorgegeven. De 4 verschillende houten blokjes worden terug in het zakje gestopt.

Een gerecht is klaar.

Een gerecht is klaar als het groene cijfer op de recepten-tegel overeenstemt met de aangegeven temperatuur op het kookfornuis en het juiste aantal kruiden in de pan liggen. Opgepast: hij mag slechts zijn pan van het vuur afhaken, als hij aan de beurt is! De pan van het fornuis halen is 1 actie.

Het gerecht komt op het kaartje 'Fertige Gerichte' en het getal bovenaan de gerechten-tegel bepaald de waarde van dit gerecht. Het kookfornuis wordt opnieuw op nul gezet en je kiest een nieuwe gerechten-tegel.

Een gerecht is verbrand of over-gekruid.

Wanneer een gerecht verbrand of over-gekruid is, moet men het van het vuur afhaken. Je moet echter aan de beurt zijn en nog een actie over hebben. Het wegnemen van een mislukt gerecht kost immers 1 actie. Het gerecht komt op het kaartje 'Versaute Gerichte'. De speler kiest een nieuw gerecht en zet zijn fornuis op stand 0.

Kruiden bijvullen.

In het begin van het spel bevatten de 4 kruidenflesjes elk 7 gekleurde blokjes (kruid) en 4 witte (zout). Van zodra er in een flesje geen kruiden meer zitten of enkel nog zout (= wit), dan wordt het flesje bijgevuld.

Einde van het spel.

Het spel eindigt van zodra 1 speler 4 gerechten op zijn kaartje 'Fertige Gerichte' heeft. Alle punten worden samengeteld. Elke gerecht op het kaartje 'Versaute Gerichte' wordt -1 punt. Gerechten in de pan tellen niet mee. Wie de meeste punten heeft, is gewonnen.