



Regolamento

Contenuto



4 Fornelli (ognuno costituito da:
1 piano di lavoro, 4 piedistalli, 1
manopola di regolazione e 2
rivetti di plastica)



4 Tegami



4 Dosatori per condimenti con
relativo coredchio colorato



80 Condimenti in 4 colori (20 limone,
20 pepe, 20 paprika, 20 erbe)



25 Cristalli di Sale



20 Ricette per piatti artistici



4 Crêpes deliziose



13 Tazze per la pausa Caffè



3 Cucchi da cucina



1 Vassoio per le tazze di Caffè



4 Vassoi per i piatti ultimati



1 Bidone della spazzatura



2 Lavandini



9 Gettoni Stella

1 Dado

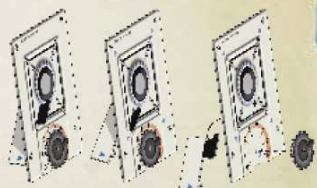
1 Regolamento

Prima di iniziare:

Piazzare tutti i pezzi sulla tavola. I 4 fornelli sono costruiti come da illustrazione.

Obiettivo del gioco:

In "A la carte" i giocatori vestono i panni di cuochi e provano a cucinare le loro specialità. Devono riscaldare i loro fornelli e con abilità preparare i propri piatti. I piatti eseguiti con successo fanno guadagnare dei punti stella mentre i piatti bruciati o inutilizzati non fanno guadagnare punti vittoria. Il primo cuoco che guadagna 3 stelle o la maggioranza dei punti vittoria è il vincitore.



Mettere al centro del tavolo:

- i 20 piatti (divisi per colore con la ricetta in vista)
- i 4 contenitori dispensers (ciascuno con 15 condimenti di un colore più 5 cristalli di sale) tutti i condimenti in più sono materiale di scorta
- un lavandino triarifiuti
- il vassoio per le tazze di caffè, con sopra tutte le tazze di caffè restanti (con lato verde in su)
- un dado
- la pattumiera
- le 9 stelle

Nominare il primo giocatore. Il primo giocatore sceglie un piatto e lo mette dentro al suo tegame (lato con la ricetta in su). Tutti gli altri giocatori fanno lo stesso in senso orario. Il primo giocatore riceve i tre cucchiaini ed inizia il gioco. Il gioco continua in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore attivo ha sempre tre azioni possibili.

Per queste azioni si può scegliere fra due opzioni:

1. Riscaldamento del fornello (lancio del dado)

2. Condimento del piatto

Le azioni possono essere fatte in tutti gli ordini possibili, per esempio tre volte condire, o tre volte riscaldare, o qualsiasi combinazione di riscaldamento e condimento.

Dopo ogni azione del giocatore attivo il giocatore alla sua sinistra prende un cucchiaino. Quando tutte e tre le azioni sono compiute il turno passa al giocatore successivo che avrà in mano i tre cucchiaini.

Nota: I cucchiaini vengono utilizzati per contare le azioni usate dal giocatore attivo. Così il giocatore seguente può controllare l'uso corretto delle azioni del giocatore attivo. Potete anche utilizzare i cucchiaini per battere sulla tavola in un modo irritante per ricordare al giocatore attivo di accelerare il gioco. Qualsiasi giocatore può scegliere di fare un intervallo per il caffè usando una delle sue tazze di caffè. Ciò non conta come una delle tre azioni (vedi il punto 3, "gli intervalli per il caffè").

1. Riscaldamento del fornello

Per finire un piatto, il giocatore deve riscaldare il suo fornello fino ad un determinato livello di calore (fanno eccezione i piatti freddi). I livelli di riscaldamento sono stampati in verde nelle ricette. Quando la temperatura del fornello raggiunge il livello verde il piatto risulta cucinato correttamente, se invece raggiunge il livello rosso il piatto risulta bruciato. Per riscaldare il fornello si tira il dado. Se esce un numero, il giocatore deve alzare la temperatura del suo fornello tanto quanto segnato nel dado.

Descrizione delle portate

Lato immagine:

Punti Vittoria

Illustrazione

Lato ricetta:

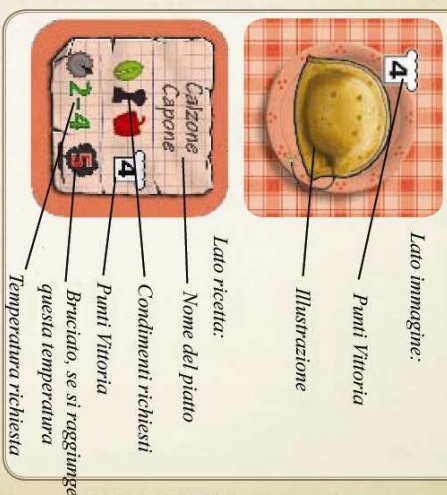
Nome del piatto

Condimenti richiesti

Punti Vittoria

Bruciato, se si raggiunge questa temperatura

Temperatura richiesta



Sul dado ci sono anche tre simboli speciali:

1. Tutti i giocatori alzano il fornello di un livello.

1-3. Il giocatore può scegliere di riscaldare il suo fornello di 1, 2, o 3 livelli.

Il giocatore prende una tazza di caffè dal vassoio e la posiziona rivolta verso l'alto davanti a lui. Se le tazze sono esaurite, il giocatore ruba una tazza da un altro giocatore (non è permesso rubare le tazze che danno punti vittoria).

Il fornello non può essere riscaldato mai sopra il "7" (tutti i numeri in eccedenza sono ignorati).

2. Condimento del piatto

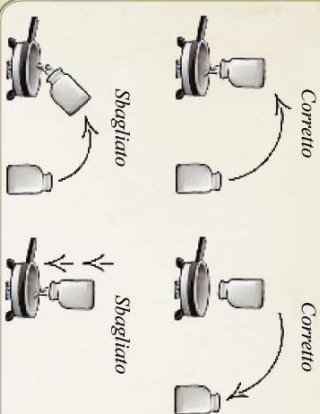
Per finire un piatto, il giocatore deve condirlo a dovere. Tutti i condimenti necessari sono descritti sulla ricetta. Si può eccedere con i condimenti oltre a quelli descritti. Tuttavia, se il giocatore ha tre o più condimenti dello stesso colore nella pentola, il piatto risulta inutilizzabile. Questo vale anche se nel tegame ci sono 3 cristalli di sale (condimento bianco). Per condire un piatto, il giocatore prende il dispenser del colore necessario e prova a far entrare i condimenti nel tegame. Mentre si condisce, il dispenser deve essere portato sopra al tegame con un singolo movimento. La Velocità del movimento non ha importanza. Tutti i condimenti che cadono dentro e fuori dal tegame contano come condimento valido e vanno messi dentro al tegame. È permesso soffermarsi sopra al tegame per un breve momento. Il giocatore può agitare l'erogatore prima del movimento ma NON gli è permesso agitare o colpire anche leggermente il dispenser durante l'azione di condimento del piatto.

Esempio: Materiale per un giocatore

- 1 tegame (posizionato sul fornello)
- 1 tazza di caffè (pescata a caso) rivolta a faccia in su
- 1 vassoio
- 1 crêpe



Esempio: Condimento dei piatti



Se non dovesse uscire nessun condimento, l'azione sarà sprecata e se ne potrà usare un'altra per fare un altro tentativo

3. Intervallo per il caffè

Una sola volta per turno il giocatore potrà fare una pausa caffè ed utilizzare una delle tazze in suo possesso. Il giocatore effettua l'azione prevista e scarta la tazza rimettendola sul vassoio del caffè rivolta verso l'alto. La L'intervallo per il caffè non conta come azione perciò nessun cucchiaino è perso.

Azioni consentite dalle tazze:

1 punto vittoria - (3 in gioco): il giocatore dispone immediatamente questo punto sul suo Vassoio. Questo punto non può essere tolto da nessun altro giocatore e vale 1 punto vittoria alla fine del gioco.

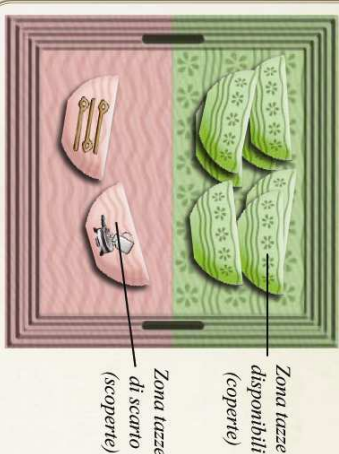
Scambio del fornello - (3 in gioco): il giocatore scambia il suo fornello compreso il tegame ed il piatto con un altro giocatore a scelta. Entrambi i giocatori continuano il gioco con i loro nuovi fornelli. Non si possono scambiare piatti bruciati, inutilizzabili e le crêpes.

3 cucchiaini - (2 in gioco): il giocatore attivo riceve tre azioni supplementari. Prende indietro i tre cucchiaini e continua con il suo turno. Tuttavia, al giocatore non è permesso utilizzare un'altra tazza di caffè per il resto del turno.

Aggiungere un condimento - (3 in gioco): il giocatore attivo può condire una volta il piatto di un altro giocatore a scelta. È permesso usare qualsiasi condimento. Come di consueto, un piatto è considerato inutilizzabile non appena tre o più condimenti dello stesso colore saranno presenti nel tegame. I piatti senza condimenti (prima colazione Fidel, acqua per il caffè La Bocuse e le Crêpe) non possono essere compromessi.

Diminuire la temperatura (2 in gioco): Il giocatore può ridurre la temperatura del suo fornello di 1, 2, o 3 livelli, anche se il piatto risulta già bruciato (anche a livello "7").

Vassoio per le tazze di Caffè



Specialità

1. Un piatto è finito

Un piatto è considerato finito, se due requisiti sono soddisfatti:

- **il fornello ha raggiunto la temperatura richiesta (gamma dei numeri in verde)**

- **il numero richiesto di condimenti si trova nel tegame.**

Il giocatore prende il piatto dal tegame e lo mette sul suo vassoio con il lato illustrato in su. Alla fine del gioco i punti segnati nel piatto sono punti vittoria.

I condimenti (se ce ne sono) sono messi nel lavandino. Il giocatore sceglie quindi un nuovo piatto, deve però sceglierne uno tra quelli di un colore che non ha ancora finito. Se questo non è possibile, il giocatore può sceglierne uno di qualsiasi colore. La manopola del fornello va rimessa sullo "zero".

Nota: Prendere un nuovo piatto non richiede un'azione.

Esempio: Piatto finito con successo



2. Le stelle

Se un giocatore riesce a finire perfettamente un piatto riceve una stella. Un piatto è considerato perfetto quando il giocatore è riuscito a condirlo con il numero esatto di condimenti e senza nessun sale. Naturalmente anche la temperatura del fornello deve essere corretta. Il giocatore mette quindi una stella sopra al piatto perfetto e lo pone assieme ai suoi piatti finiti.

Un giocatore non riceve nessuna stella per i piatti che non sono considerati da esperti (prima colazione Fidel, acqua per il caffè La Bocuse e le Crêpe).

3. Un piatto è bruciato o inutilizzabile

Ogni volta che un piatto viene guastato deve essere rimosso dal fornello. Tuttavia, questo accade all'interno del turno del giocatore. Così, ogni volta che un piatto è inutilizzato da un avversario "attento" il piatto rimane nel tegame del giocatore fino a che non sia ancora il suo turno. Lo stesso vale per i piatti bruciati. Il piatto guastato è disposto sulla carta pattumiera, i condimenti (se ce ne sono) vanno messi nel lavandino. Il giocatore sceglie un nuovo piatto. Il giocatore deve sceglierne uno tra quelli di un colore che non ha ancora finito.

Se questo non è possibile, il giocatore può scegliere un piatto di qualsiasi colore. La manopola del fornello va rimessa sullo "zero", come già spiegato, prendere un piatto nuovo non richiede un'azione.



4. Ricarica dei dosatori (dispenser)

Un dispenser deve essere riempito non appena risulta vuoto o nel caso ci siano all'interno soltanto cristalli di sale. Tutti i condimenti del colore del dosatore sono presi dal lavandino e sono messi nuovamente dentro la bottiglietta dispenser. Il numero dei cristalli di sale dovrebbe essere 5 - può capitare che nel dispenser ci sia meno sale soltanto se non c'è sale nel lavandino nella fase di ricarica.



5. Preparare una crêpe

Il giocatore attivo può decidere di mettere una crêpe nel suo tegame anziché un piatto normale.

Note: La preparazione di una crêpe è molto impegnativa, quindi non è possibile chiedere intervalli per il caffè finché una crêpe è all'interno del tegame.

Ogni giocatore può finire (o bruciare) soltanto una crêpe per partita.

Preparazione della Crêpe



Le seguenti regole speciali servono per la preparazione di una crêpe:

Il giocatore dispone la sua crêpe nel tegame con il relativo lato ricetta visibile.

- Questo conclude immediatamente il turno del giocatore.

- Tutti i cucchiaini restanti vanno al giocatore seguente.

- Tutte le sue azioni restanti sono perse.

Non appena sarà ancora il turno del giocatore, egli proverà a preparare la crêpe.

- Per prima cosa il giocatore tira il dado (la prima azione). La temperatura del fornello va alzata secondo il risultato del dado. Se è venuta fuori una tazza di caffè il giocatore prende una tazza come di consueto, ma non può usarla.

- Adesso il giocatore ha fino a due tentativi per girare la crêpe (azioni 2 e 3). Per girare la crêpe il giocatore prende il tegame, tira rapidamente la crêpe in aria e prova a prenderla ancora con il tegame in modo che il lato a vista sia la crêpe cotta.

Dopo ogni tentativo si verificherà una di queste tre situazioni:

- la crêpe atterra nel tegame con l'immagine della crêpe cotta in vista risultando quindi finita. Se il livello di temperatura, ad esclusione del "7" è stato raggiunto (quindi anche lo "0" è valido) il giocatore dispone la crêpe assieme agli altri suoi piatti finiti e sceglie un nuovo piatto da mettere nel tegame. Il giocatore termina quindi il turno che passa al giocatore successivo.

- Il tentativo di girare la crêpe fallisce per due volte (la crêpe atterra fuori dal tegame o con il lato della ricetta in vista). Il giocatore termina quindi il turno che passa al giocatore successivo. Al suo turno seguente, il giocatore tirerà di nuovo il dado e riproverà a girare la crêpe.

- Il livello di temperatura "7" è stato raggiunto, la crêpe risulta bruciata e va messa nella pattumiera. Il giocatore sceglie un nuovo piatto da mettere nel tegame. Il giocatore termina quindi il turno che passa al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando:

- un giocatore non può mettere un nuovo piatto nel suo tegame, oppure
- un giocatore ha finito 5 piatti (le crêpes contano come piatti), oppure
- un giocatore ha totalizzato 3 stelle*

I giocatori contano i loro punti vittoria. Il giocatore con la maggioranza di punti vittoria vince la partita. Nel caso di parità, tutti i giocatori pari vincono. La posizione degli altri giocatori è calcolato in base alla somma dei loro punti vittoria.

*Se un giocatore raccoglie 3 stelle, è il solo vincitore. In questo caso i punti vittoria di questo giocatore non hanno importanza, ma i punti vittoria degli altri giocatori sono usati per calcolare le relative posizioni.

Credits

Designer: Karl-Heinz Schmiel

Illustration and Graphic: Christof Tisch

Cover Illustration: Jochen Eenwyk

Editor and additional Layout: Heiko Eller

With the collaboration of: Selami Ilemann, Harald Bitz,

Oliver Erhardt, Christoph Lipsky, Petra Becker, Michael

Krönert

Special thanks to: Family Trieb, the Spieletkreis Spielm-
ibben, the kids from Kinderhaus Harthof, the participants
of the "Gathering of Friends"

Traduzione italiana by: TokiArtworks

Panoramica dei piatti

