

Spielregel

Inhalt

Drückt alle Komponenten vorsichtig aus den Stanzbogen.

4 Herde

Jeweils bestehend aus:

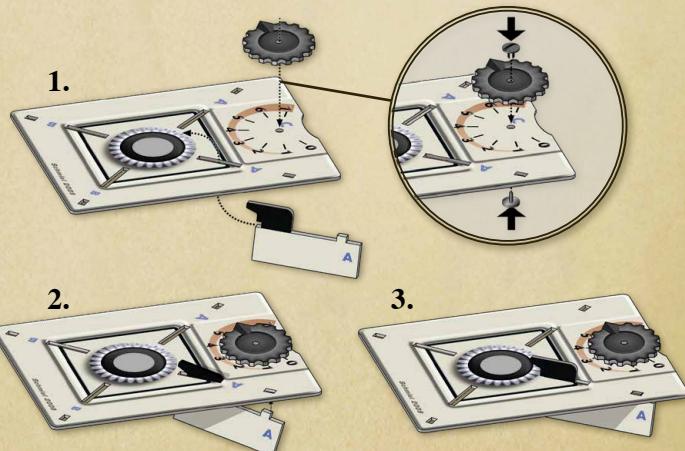
- 1 Deckplatte,
- 4 Stellfüße, 1 Drehscheibe,
- 1 zweiteiligen Buchschraube.



Baut die 4 Herde wie abgebildet zusammen, denn jeder Spieler hat Anspruch auf einen kompletten Schmiel 2020.

Die Buchschrauben für den Heizknopf werden von oben und von unten aufeinander gedrückt und ineinander gedreht. Dreht den Heizknopf dann ein paar Mal, bis er sich leicht einstellen lässt.

Danach werden die Stellfüße in die ihrer Beschriftung entsprechenden Löcher wie gezeigt eingesteckt.



Rezepte

4 leckere Crêpes

20 raffiniert schräge Gerichte



Gewürzset

4 Gewürzstreuer

25 Salzkristalle



80 Gewürze



20x Zitrone

20x Pfeffer

20x Kräuter

20x Paprika

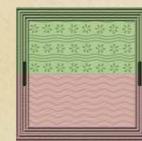
Füllt je 15 Gewürze einer Farbe sowie 5 Salzkristalle in die farblich passenden Gewürzstreuer.

Die restlichen Gewürze und Salzkristalle dienen nur als Ersatzmaterial!

Kaffeeservice

1 Kaffeetablett für Kaffeetassen

13 Kaffeetassen für Kaffeepausen



Weitere Küchenutensilien

1 Heizwürfel

9 Sternekoch-Plättchen



1 zweiteilige Spüle für verbrauchte Gewürze



4 Pfannen



3 Kochlöffel



4 Tablettis für fertige Gerichte



1 Müllimer für misslungene Gerichte



Spielüberblick

In *A la carte* versucht sich jeder Spieler als Koch und bereitet verschiedene Gerichte zu. Er muss seinen Herd anheizen und Speisen mit viel „Fingerspitzengefühl“ würzen. Fertige Gerichte bringen Siegpunkte (und evtl. Sterne), verbrannte oder verwürzte Speisen wandern in den Mülleimer und zählen nicht. Es gewinnt der Koch mit den meisten Siegpunkten (oder der erste mit 3 Sternen).



Spielaufbau

Jeder Spieler erhält:

- 1 Herd (der Heizknopf wird auf die Null gestellt)
- 1 Pfanne (kommt auf den Herd)
- 1 Kaffeetasse (zufällig gezogen) offen auslegen (rosa Seite nach oben)
- 1 Tablett für fertige Gerichte
- 1 Crêpe

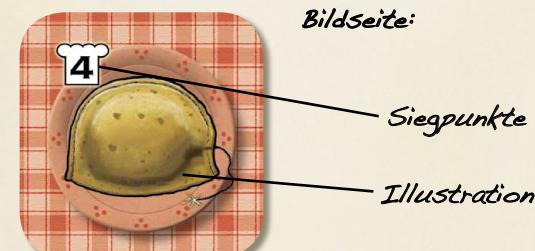
In die Tischmitte kommen:

- die 20 Gerichte (nach Farben geordnet, mit der Rezeptseite nach oben)
- die 4 gefüllten Gewürzstreuer (je 15 Gewürze + 5 Salzkristalle)
- die Spüle (beide Ringe aufeinander)
- das Kaffeetablett mit den restlichen Kaffeetassen darauf (grüne Seite nach oben)
- der Heizwürfel
- der Mülleimer
- die 9 Sternekoch-Plättchen

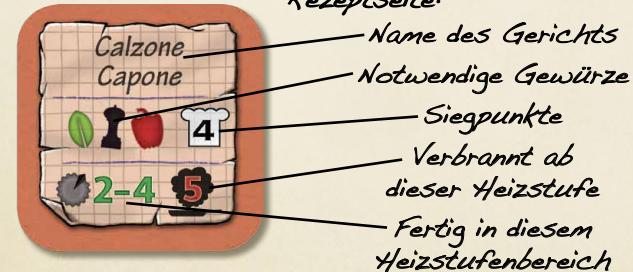
Wer als letztes etwas gekocht hat, wird Startspieler. Er wählt ein Gericht und legt es in seine Pfanne (Rezeptseite nach oben). Alle anderen Spieler tun dies reihum ebenso. Danach erhält der Startspieler die drei Kochlöffel.

Anatomie eines Gerichts

Bildseite:



Rezeptseite:



Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der am Zug ist, hat immer **drei reguläre Aktionen** zur Verfügung. Für jede Aktion stehen ihm zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

3x $\left\{ \begin{array}{l} \text{Heizen des Herdes (Würfeln)} \\ \text{Würzen der Gerichte} \end{array} \right.$

Er kann mit den Aktionen beliebig verfahren, z. B. 3x Würzen oder 3x Heizen oder auch Würzen und Heizen beliebig mischen.



Die Löffel dienen dazu, anzuzeigen, wieviele Aktionen der gerade am Zug befindliche Spieler noch hat. Nach jeder Aktion nimmt sich der nachfolgende Spieler einen Kochlöffel. Nach den 3 Aktionen hat der nächste Spieler die 3 Kochlöffel und ist an der Reihe.

Hinweis: Man kann die Kochlöffel natürlich auch dazu nutzen, um durch nerviges Klopfen darauf aufmerksam zu machen, dass der aktive Spieler schneller machen soll.

Jeder Spieler **kann** während seines Zuges zusätzlich

1x — Kaffeepause

machen und **eine** seiner offen vor ihm liegenden Kaffeetassen einsetzen. Dies verbraucht **keine** seiner 3 regulären Aktionen (siehe dazu Punkt 3 „Kaffeepausen“).

1. Heizen des Herdes

Um ein Gericht fertig zu kochen, muss der Spieler seinen Herd in den meisten Fällen (Ausnahme Kalt Speisen) auf eine Heizstufe innerhalb eines bestimmten Heizstufenbereichs anheizen. Der erforderliche Bereich steht auf dem Rezept als grüne Zahlen. Im Bereich der grünen Zahlen hat das Gericht die richtige Heizstufe. Erreicht der Spieler die Heizstufe der roten Zahl auf dem Rezept, ist sein Gericht verbrannt.

Zum Heizen würfelt der Spieler den Heizwürfel. Die gewürfelte Zahl (1, 2, 3) zeigt an, um wie viel Stufen er seinen Heizknopf **nach oben drehen muss**. Außerdem gibt es auf dem Würfel 3 Sonderflächen:

 alle Spieler stellen ihren Herd 1 Heizstufe höher.

 der Spieler hat die Wahl, ob er seine Heizstufe um 1, 2 oder 3 erhöhen will.

 der Spieler nimmt sich eine frische Kaffeetasse (grüne Seite oben) vom Kaffeetablett und legt sie offen vor sich ab. Gibt es keine „grünen“ Kaffeetassen mehr, so nimmt er sich von einem beliebigen Mitspieler eine Kaffeetasse (gespielte Siegpunktassen auf einem Tablett für fertige Gerichte sind davon ausgeschlossen!). Sind alle Kaffeetassen verbraucht, werden sie verdeckt, neu gemischt und auf das Kaffeetablett gelegt.

Der Herd kann nicht über die Stufe „7“ geheizt werden (überzähliges Heizen verfällt).

2. Würzen der Gerichte

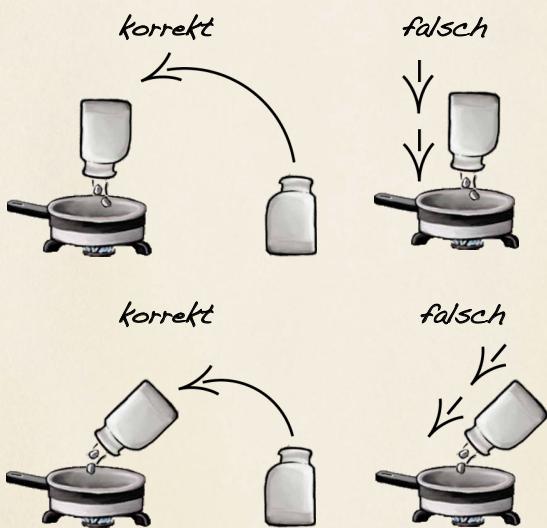
Um ein Gericht fertig zu kochen, muss der Spieler sein Gericht in der Pfanne würzen. Welche Gewürze erforderlich sind, steht auf der Rezeptseite. Es müssen sich alle abgebildeten Gewürze in der Pfanne befinden. Es dürfen auch mehr Gewürze sein. **Befinden sich aber 3 oder mehr gleichfarbige Gewürze in der Pfanne, ist das Gericht verwürzt!** Auch 3 oder mehr Salz (weiße Kristalle) verwürzen ein Gericht.

Zum Würzen nimmt sich der Spieler einen Gewürzstreuer und versucht, in **einer ununterbrochenen Bewegung** Gewürze in seine Pfanne zu streuen.

Die Geschwindigkeit der Bewegung ist egal. Kurzes Verweilen über der Pfanne ist gestattet.

Alle Gewürze, die beim Würzen herausfallen, kommen in die Pfanne – auch die, welche eventuell neben die Pfanne fallen.

Beispiele für Würzen



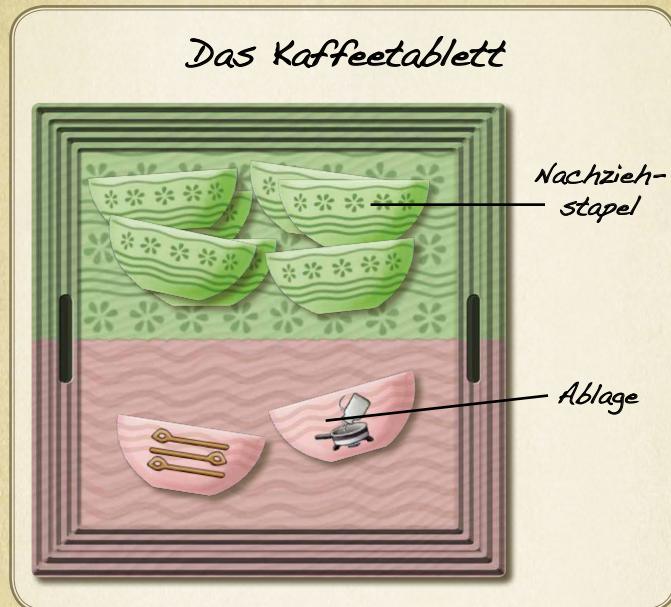
Der Spieler darf die Flasche vorher schütteln. Nicht erlaubt ist ein „Nachschütteln“ oder ein „Antippen“ des Gewürzstreuers über der Pfanne. Hat das Würzen nicht geklappt, zählt das dennoch als Aktion.

3. Kaffeepausen

Der Spieler kann 1x in seinem Zug eine Kaffeepause machen und eine seiner Kaffeetassen einsetzen.

Er führt den Effekt der Kaffeetasse aus und legt sie dann (in den meisten Fällen) **offen** auf das Kaffeetablett zurück. Der Kaffeetassen-Effekt ist kostenlos, d.h. er verbraucht keinen Kochlöffel.

Das Kaffeetablett



Es gibt folgende Kaffeetassen-Effekte:

- 3x **1 Siegpunkt:** Lege diese Kaffeetasse auf dein Tablett für fertige Gerichte. Sie zählt am Spielende 1 Siegpunkt und kann dir nicht weggenommen werden.
- 3x **Herd tauschen:** Tausche mit einem Mitspieler Herd samt Pfanne und Gericht. Beide Spieler kochen dann mit ihrem neuen Herd weiter. Verbrannte/verwürzte Gerichte und Herde mit Crêpe in der Pfanne dürfen nicht getauscht werden.
- 2x **3 Kochlöffel:** Du bekommst nach deinen normalen Aktionen 3 weitere Aktionen. Nimm die 3 Kochlöffel zurück. Du darfst aber keine weitere Kaffeetasse einsetzen.
- 3x **Nachwürzen:** Du darfst 1x bei einem Mitspieler nachwürzen, entsprechend der Würzregeln. Dazu darfst du sogar Gewürze benutzen, die nicht im Rezept stehen, sowie solche, die bereits 2x in der Pfanne liegen. Ein Gericht ist auch hier verwürzt, sobald sich 3 gleichfarbige Gewürze in der Pfanne befinden. Gerichte ohne Gewürze („Breakfast Fidel“, „Eau pour le café à la Bocuse“, Crêpe) dürfen nicht nachgewürzt werden.
- 2x **Heizstufe verringern:** Du darfst die Heizstufe deines Herdes bis zu 3 Stufen zurückdrehen, sogar wenn dein Gericht bereits verbrannt war (auch bei Stufe „7“).

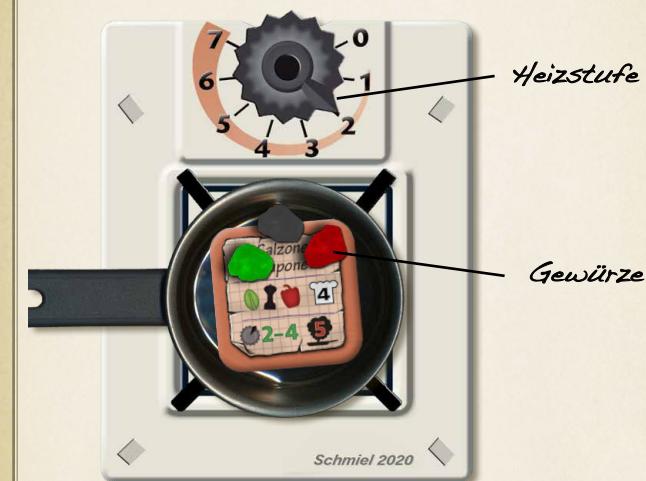
Besonderheiten

1. Ein Gericht ist fertig

Ein Gericht ist fertig, wenn 2 Bedingungen erfüllt sind:

- **Der Herd ist auf die entsprechenden Heizstufe hochgeheizt (grüner Zahlenbereich)**
- und
- **die geforderte Anzahl Gewürze ist in der Pfanne.**

Beispiel eines fertigen Gerichts



Der Spieler nimmt das Gericht aus der Pfanne und legt es auf sein Tablett für fertige Gerichte. Dabei wird das Plättchen auf die Bildseite gedreht. Es zählt am Spielende die angegebene Siegpunktzahl. Die Gewürze kommen in die Spüle. Der Spieler wählt ein neues Gericht. Dabei muss er ein Plättchen wählen, dessen Farbe er bisher noch nicht fertig gekocht hat. Ist dies nicht möglich, so hat er freie Wahl. Der Heizknopf wird wieder auf die Null gestellt.

Achtung: Das Wechseln des Gerichts verbraucht keine Aktion!

2. Die Sternekoch-Plättchen

Gelingt es einem Spieler, ein Gericht „fehlerfrei“ fertig zu kochen, erhält er einen Stern. Fehlerfrei heißt: es müssen **genau** die abgebildeten Gewürze in der Pfanne sein. Es darf kein zusätzliches Gewürz und kein Salz in der Pfanne sein. Selbstverständlich muss auch die Heizstufe korrekt sein. Der Spieler legt den Stern zu seinen fertigen Gerichten. Für Gerichte ohne Gewürze („Breakfast Fidel“, „Eau pour le café à la Bocuse“, Crêpe) werden keine Sterne vergeben.



3. Ein Gericht ist verbrannt oder verwürzt

Ist ein Gericht verbrannt oder verwürzt, so muss es vom Herd genommen werden. Der betreffende Spieler muss dafür an der Reihe sein. Durch freundliches Nachwürzen eines aufmerksamen Mitspielers verwürzte Gerichte werden erst zu Beginn des Zuges des betreffenden Spielers vom Herd genommen. Gleiches gilt für verbrannte Gerichte.

Ausnahme: Ein Spieler mit einem verbrannten Gericht in der Pfanne kann die Kaffeetasse „Heizstufe verringern“ einsetzen und damit die Heizstufe in den nicht verbrannten Bereich zurück drehen.

Das verbrannte oder verwürzte Gericht wird auf den Mülleimer gelegt. Es ist aus dem Spiel. Die Gewürze kommen in die Spüle. Der Spieler wählt sich ein neues Gericht. Dabei muss er ein Plättchen wählen, dessen Farbe er bisher noch nicht fertig gekocht hat. Ist dies nicht möglich, so hat er freie Wahl. Der Heizknopf wird wieder auf die Null gesetzt. Das Wechseln des Gerichts verbraucht keine Aktion.



4. Gewürze nachfüllen

Ein Gewürzstreuer wird nachgefüllt, wenn nur noch „Salz“ oder gar keine Gewürze mehr in der Flasche sind. In den Streuer kommen alle Gewürze der entsprechenden Farbe aus der Spüle. Zusätzlich wird das Salz auf 5 ergänzt, außer es befindet sich nicht genügend Salz in der Spüle.

5. Crêpes

Der aktive Spieler kann anstelle eines neuen Gerichts auch eine Crêpe in die Pfanne legen.

Für das Zubereiten der Crêpes gelten folgende Sonderregeln:

Jeder Spieler kann maximal eine Crêpe zubereiten oder verbrennen.

Der Spieler legt seine Crêpe mit der „Rezeptseite“ nach oben in die Pfanne.

- Sein Zug ist in diesem Fall sofort beendet.
- Er gibt alle noch verbliebenen Kochlöffel an seinen Nachbarn.
- Seine noch offenen Aktionen verfallen.
- Ist der Spieler wieder an der Reihe, versucht er, die Crêpe zuzubereiten.

Crêpe zubereiten



Liegt zu Beginn des Zuges eines Spielers eine Crêpe in seiner Pfanne, bereitet er sie folgendermaßen zu:

Heizen:

- Der Spieler würfelt vor jedem Zubereitungsversuch mit dem Heizwürfel (1. Aktion). Er setzt dann seine Heizstufe entsprechend der gewürfelten Zahl nach oben. Würfelt er die Kaffeetasse, nimmt er sich eine Kaffeetasse.
- Wurde die Heizstufe „7“ erreicht, verbrennt die Crêpe. Sie kommt in den Mülleimer und der Spieler wählt ein neues Gericht für seine Pfanne. Sein Zug ist damit beendet.

Crêpe wenden:

- Ist mindestens die Heizstufe 1 erreicht und der Crêpe nicht verbrannt, hat der Spieler nun 2 Versuche, um die Crêpe zu wenden (Aktion 2 und 3). Wenden heißt: er nimmt seine Pfanne, wirft die Crêpe hoch und versucht sie mit der Pfanne so zu fangen, dass sie nun mit der Bildseite nach oben in der Pfanne liegt.
- Die Crêpe landet mit der Bildseite nach oben in der Pfanne und ist damit fertig. Der Spieler legt die Crêpe zu den fertigen Gerichten und er wählt ein neues Gericht für seine Pfanne. Sein Zug ist damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Gelingt das Wenden beide Male nicht (die Crêpe landet also neben der Pfanne oder mit der Rezeptseite nach oben in der Pfanne), ist der Zug des Spielers beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ist der Spieler wieder an der Reihe, muss er wieder 1x Heizen und hat 2 neue Wendeversuche.

Spielende

A la carte endet:

- sobald ein Spieler kein neues Gericht mehr in seine Pfanne legen kann oder
- sobald ein Spieler 5 Gerichte fertig gekocht hat (auch eine Crêpe zählt als Gericht) oder
- sobald ein Spieler 3 Sterne erworben hat.*

Die Spieler ermitteln dann ihre Siegpunkte (Fertige Gerichte und Siegpunkt-Kaffeetassen). In Pfannen liegende fertige Gerichte zählen mit, unfertige jedoch nicht.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die Platzierungen der anderen Spieler werden ebenfalls über die Siegpunkte bestimmt.

* Hat ein Spieler 3 Sterne erworben, ist er der alleinige Sieger. Siegpunkte spielen für seinen Gewinn keine Rolle, nur für die Platzierungen der anderen Spieler.

Ein Tisch für 2

Prinzipiell läuft ein Spiel mit 2 Köchen genauso ab, wie das normale A la carte. Das Spiel endet jedoch erst bei 7 fertig gekochten Gerichten eines Spielers.



Unser Küchenpersonal

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Illustration und Grafik: Christof Tisch

Cover-Illustration: Jochen Eeuwyk

Redaktion: Heiko Eller-Bilz, Sabine Machaczek

Grafische Bearbeitung: Annika Brüning

Produktionsmanagement und ausführender Produzent: Heiko Eller-Bilz

Unter Mitarbeit von: Petra Becker, Harald Bilz, Oliver Erhardt, Marina Fahrenbach, Roland Goslar, Selami Ileman, Michael Kröhnert, Christoph Lipsky

Besonderen Dank an: Familie Trieb, den Spielekreis Spielmilben, die Kinder vom Kinderhaus Harthof, die Teilnehmer des „Gathering of Friends“

© 2019 HeidelBÄR Games. A la carte, the HeidelBÄR Games logo, and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games. Made in Germany. Actual components may vary from those shown. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 7 OR YOUNGER.



www.heidelbaer.de