Chef à la Card

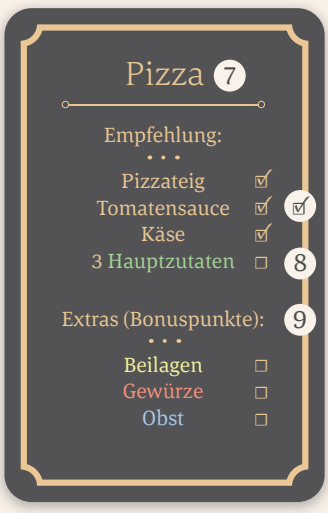
Bei Chef à la Card geht es darum, das leckerste Gericht zu erspielen und die Kreativität beim Kochen zu steigern.

Aufbau:

Zu Beginn werden alle Karten ihrer Farbe entsprechend sortiert.
Die Rezeptkarten (1) und die verschiedenen Zutaten (Beilagen (2) / Hauptzutaten (3) / Gewürze (4) / Obst (5)) werden mit der Rückseite nach oben in fünf Stapel eingeteilt und gründlich gemischt. Jede Spielerin und jeder Spieler erhält eine Ein- und eine Zwei-Punkte-Karte (6).

Spielbeginn:

Jede Spielerin und jeder Spieler zieht für sich ein Rezept vom Rezeptkartenstapel. Dies ist das Rezept, das zubereitet werden muss. Unterhalb des Titels (7) wird aufgezeigt, welche Zutaten immer zur Verfügung stehen und nicht gezogen werden müssen (☑), und welche empfohlenermaßen dazugegeben werden sollten (8).



Spielablauf

Sammelphase:

Es gibt keine Zugreihenfolge. Alle Spielerinnen und Spieler können jederzeit von jedem Zutatenstapel ziehen und beliebig viele Karten auf die Hand nehmen. Wenn jemand keine weiteren Karten mehr ziehen möchte, sagt er oder sie dies an und legt die Kartenhand verdeckt vor sich auf den Tisch. Die Sammelphase dauert so lange an, bis niemand mehr Karten ziehen möchte.

Abwurfphase:

In dieser Phase können alle Spielerinnen und Spieler bis zu zwei Karten von der eigenen Hand abwerfen. Abgeworfene Karten werden offen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Sobald eine Karte offen in der Spielfeldmitte liegt, kann sie von jeder Spielerin und jedem Spieler aufgenommen werden. Wer am schnellsten ist, erhält die Karte. Die Abwurfphase endet, wenn niemand mehr Karten ablegen, und von den ausliegenden Karten nehmen möchte.

Jokerphase:

Wenn eine Spielerin oder ein Spieler eine Jokerkarte auf der Hand hat, kann diese/r nun in Ruhe den entsprechenden Zutatenstapel nach einer Wunschzutat durchsuchen und auf die Hand nehmen.

Max hat sich Zutaten für einen Salat gesammelt und stellt diesen nun vor: „Für meinen Salat röste ich Süßkartoffelstifte und Sonnenblumenkerne in Vanille an und nutze diese dann als Topping auf Salatblättern, Cocktailtomaten und Kokosnusschips."

Spielende und Wertung:

Nun stellt jede/r reihum ihr oder sein erspieltes Gericht vor. Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass dies detailiert und so schmackhaft wie möglich geschieht, schließlich möchte ja jede/r sein eigenes Gericht gewinnen sehen. Wichtig ist, dass jede Zutat auf der Hand im Gericht verwendet wird. Zutaten, die auf der Rezeptkarte unter „Extras (Bonuspunkte)" aufgeführt werden (9), bringen nun jeweils einen Bonuspunkt pro Zutat (bis zu dem für die Spieleranzahl festgelegte Maximum, s.u.). Nachdem alle Gerichte vorgestellt wurden, beginnt die Wertungsphase. In dieser verteilen alle Spielerinnen und Spieler ihre Ein- und Zwei-Punktekarte verdeckt auf die ausliegenden Gerichte der anderen (nicht auf das eigene). Beide Punktekarten können auf ein Gericht gelegt werden. Es müssen alle Karten verteilt werden. Ist dies geschehen, werden die Karten aufgedeckt und die verteilten Punkte zusammengezählt und mit den Bonuspunkten des jeweiligen Gerichts addiert.
Das Gericht mit den meisten Punkten gewinnt die Runde und wird im Anschluss gemeinsam zubereitet.

In diesem Beispiel hat Max (10) von seinen Mitspielern 5 Punkte erhalten. Zusammen mit seinem Bonuspunkt (Gewürz) kommt er somit auf 6 Punkte.

Anne (11) hat einen Punkt von ihren Mitspielern bekommen. Da sie ein Gewürz und ein Obst in ihrem Gericht verwendet würde sie eigentlich zwei Bonuspunkte bekommen. Da im Spiel zu dritt aber nur maximal ein Bonuspunkt gesammelt werden kann, beendet sie das Spiel mit insgesamt 2 Punkten.

Tom (12) hat keine Bonuspunkte gesammelt und bleibt deshalb bei 3 Punkten.

Somit hat Max gewonnen und die drei dürfen sich nun auf einen leckeren Salat freuen!

3 Spieler: max. 1 Bonuspunkt
4 Spieler: max. 2 Bonuspunkte
5+ Spieler: max. 3 Bonuspunkte