



### IL CONTO

Questa carta è determinante per la vittoria, perché con questa finisce il gioco.

**OGNI VOLTA** che si completa il menù con le sei cornici di colore diverso, il giocatore deve chiamare a voce alta **"IL CONTO!"**.

Il giocatore vincerà la partita, **quando riuscirà**

**a pescare la carta conto avendo già le sei portate, senza doppioni, né carta azione.**

Il conto è l'unica carta azione che si può pescare dal mazzo coperto e dal mazzo di scarto.

Durante il gioco, ogni volta che un giocatore pesca il conto dal mazzo coperto e non ha ancora le sei portate, **deve immediatamente scartarlo, perché al momento non ha nessun valore.** A volte però questa situazione potrebbe favorire la vittoria del concorrente successivo, che pescando il conto appena scartato, vincerà.

**ATTENZIONE!** Se qualcuno dimentica di chiamare il conto, pur avendo già il menu completo per concludere il gioco (**6 portate più la carta "IL CONTO!"**), **perde, in quel turno, la possibilità di vincere.**

### IL VINCITORE

Vincerà chi rimarrà soltanto con le **sei portate**, più il conto. Il primo giocatore che metterà insieme le sei cornici di colore diverso, (avendo scartato tutte le portate doppie e le carte azione) e troverà poi la carta conto, sarà il vincitore.



**AVVERTENZE: Prodotto non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.**

Possibile creazione di piccole parti che se ingerite o inalate potrebbero causare soffocamento. Conservare l'imballo per qualsiasi informazione e/o futuro riferimento.



# Chef

ideato da  
**GIACOMO GIANLORENZI**

illustrazioni originali di  
**ALESSANDRO BACCHETTA**

grafica  
**ANDREA GUERRINI**



Video Tutorial su  
[www.youtube.com](http://www.youtube.com)



English instructions on  
[www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)



   Art. CG1901  
[www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)  
**100% MADE IN ITALY**

© 2020 - CHEFGAMES - All rights reserved - TUTTI I DIRITTI RISERVATI

I giochi a marchio CHEFGAMES sono prodotti e distribuiti da  
Digital Multimedia Production di Andrea Guerrini

Via del Giuncheto, 10 - 52037 Sansepolcro (AR) - Italia - P.I. 01567940513



# Chef

## ISTRUZIONI

# Chef



DA 2 a 8 GIOCATORI - DAI 6 ANNI

## CONTENUTO

100 carte suddivise come segue:

- 10 carte (cornice arancione) raffiguranti delle zuppe.
- 10 carte (cornice rossa) raffiguranti dei nigiri.
- 10 carte (cornice viola) raffiguranti degli uramaki.
- 10 carte (cornice verde) raffiguranti dei sashimi.
- 10 carte (cornice blu) raffiguranti dei dolci.
- 10 carte (cornice marrone) raffiguranti delle bevande.

- 5 carte penalità raffiguranti un piatto vuoto.
- 5 carte penalità raffiguranti il metro della cura dimagrante.
- 5 carte penalità raffiguranti un menu bianco.
- 5 carte penalità raffiguranti una pila di piatti sporchi.

- 10 carte raffiguranti lo Chef.
- 10 carte raffiguranti il conto.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a comporre il menu dello Chef, formato da 6 portate differenti, (riconoscibili attraverso il colore della cornice delle carte) più la carta conto.

## COME SI GIOCA

Si gioca a carte scoperte.

Dopo aver mescolato le carte, il mazziere non distribuisce nessuna carta ai giocatori, ma deposita il mazzo al centro del tavolo e gira la prima carta, per dare inizio al mazzo di scarto e al gioco. Nel caso in cui la prima carta girata fosse una carta azione, si continua a girarne altre fino a trovare una portata (zuppa, nigiri, uramaki, sashimi, dolce e bevanda), dopodiché il giocatore a sinistra del mazziere dà inizio al gioco (in senso orario), scegliendo tra le seguenti possibilità:

- Pescare dal mazzo coperto potendo anche scartare. (scartare è facoltativo)

- Pescare una portata utile dal mazzo di scarto, senza poter mai scartare.

- Giocare una carta azione tra le proprie carte, senza poter pescare o scartare.

- Scartare una portata tra le proprie carte senza poter pescare.

**Le carte che vengono pescate vanno posizionate scoperte davanti ad ogni giocatore alla vista di tutti.**

Al raggiungimento della sesta cornice di colore diverso, senza portate doppie né carte azione, il giocatore deve pronunciare ad alta voce "IL CONTO!". In questo modo se pescherà la carta conto sarà il vincitore. Se terminassero le carte del mazzo coperto prima della fine della partita, si dovrà semplicemente mischiare e girare il mazzo di scarto (che diventerà il nuovo mazzo coperto) lasciando come carta di avvio del mazzo di scarto l'ultima carta che è stata scartata.

## CARTE AZIONE

**Le carte azione non penalizzano chi le pesca ma vanno giocate contro il concorrente successivo.**

Le carte azione si possono pescare solo dal mazzo coperto. Si possono giocare appena pescate oppure al momento ritenuto opportuno. Nel secondo caso, se si gioca una carta azione presa dalle proprie carte, **non si può né pescare prima, né scartare dopo.** Quando si gioca una carta azione si deposita sul mazzo di scarto, dopodiché il concorrente successivo deve scontare la penalità scritta sopra. Le carte azione non si possono giocare se il concorrente che le subisce non ha portate sufficienti da scartare. Le carte azione sono le seguenti:



### ABBUFFATA (PERDI 2 PORTATE)

Quando si gioca questa carta il giocatore successivo **deve eliminare due portate nel mazzo di scarto e SALTARE IL TURNO.** Le carte da scartare vengono scelte dal giocatore che ha inflitto la penalità. *(Solamente nel caso in cui la partita si svolga fra due concorrenti, le carte scartate dalle penalità non potranno essere riutilizzate da nessuno dei due giocatori).*



### CURA DIMAGRANTE (PERDI 1 PORTATA)

Quando si gioca questa carta il giocatore successivo **deve eliminare una portata nel mazzo di scarto e SALTARE IL TURNO.** La carta da scartare viene scelta dal giocatore che ha inflitto la penalità. *(Solamente nel caso in cui la partita si svolga fra due concorrenti, le carte scartate dalle penalità non potranno essere riutilizzate da nessuno dei due giocatori).*



### PIATTO VUOTO (SALTA 1 TURNO)

Quando si gioca questa carta il giocatore successivo **SALTA IL TURNO.**



### MENÙ BIANCO (CAMBIA GIRO)

Quando si gioca questa carta si **INVERTE IL GIRO**



### CHEF

Lo Chef permette di prendere una qualsiasi portata dal concorrente successivo aggiungendola alle proprie carte. Non può essere scartato attraverso una penalità e nemmeno ripescato dal mazzo di scarto. Giocare lo Chef vuol dire semplicemente depositarlo nel mazzo di scarto, dopodiché il concorrente successivo **NON SALTA IL TURNO** e continua a giocare regolarmente.

Le carte Chef non si possono giocare se chi le subisce non ha almeno una portata disponibile. **Nota bene: solamente nel caso in cui hai completato il menù in attesa del conto e peschi lo Chef, hai la possibilità, scartandolo subito, di pescare una seconda volta. Se invece lo chef viene depositato tra le proprie carte mantiene la sua funzione di prendere una portata al concorrente successivo.**



### BILL CARD

This card is crucial for victory, as this card ends the game.

**EVERY TIME** the menu with the six different-coloured borders is completed, the player must call "THE BILL"!

The player wins the game when he successfully draws the bill card, having already completed the six dish cards, without duplicates or action cards.

The bill is the only action card that can be drawn from both the draw pile and from the discard pile.

In the course of the game, whenever a player draws the bill card from the draw pile but has not yet collected the six dish cards, he must immediately discard it as it has no value at this point. However, this situation may help the next player to win, since he will win if he draws the bill card that has just been discarded.

**Warning!** If a player forgets to call the bill, he will lose out on the chance of winning in that turn, even if he has already completed the menu (six dish cards plus "the bill!" card).

### THE WINNER

The winner is the player who is left with only the six dish cards, plus the bill.

The first player who completes the six different-coloured borders (having discarded all duplicate dish and action cards) and then draws the bill card, wins.



**WARNING: Product not suitable for children under 3 yrs.**

Small parts can be created which if swallowed or inhaled, may causing suffocation.  
Keep packaging for future reference.



# Chef

developed by  
**GIACOMO GIANLORENZI**

original illustrations  
**ALESSANDRO BACCHETTA**

graphic design  
**ANDREA GUERRINI**



Video Tutorial on  
[www.youtube.com](http://www.youtube.com)



English instructions on  
[www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)



   Art. CG1901  
[www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)  
**100% MADE IN ITALY**

© 2020 - CHEFGAMES - All rights reserved - TUTTI I DIRITTI RISERVATI

CHEFGAMES branded games are produced and distributed by:  
Digital Multimedia Production di Andrea Guerrini  
Via del Giuncheto, 10 - 52037 Sansepolcro (AR) - Italia - P.I. 01567940513



# Chef

## INSTRUCTIONS

# Chef



## INSTRUCTIONS

2 to 8 PLAYERS, AGE 6+

## CONTENT

100 cards, comprising:

- 10 cards (orange border) depicting soups.
- 10 cards (red border) depicting «nigiri».
- 10 cards (purple border) depicting «uramaki».
- 10 cards (green border) depicting «sashimi».
- 10 cards (blue border) depicting desserts.
- 10 cards (brown border) depicting beverages.

- 5 penalty cards depicting an empty plate.
- 5 penalty cards depicting a measuring tape.
- 5 penalty cards depicting a blank menu.
- 5 penalty cards depicting a pile of dirty plates.

- 10 cards depicting the Chef.
- 10 cards depicting the bill.

## AIM OF THE GAME

The aim is to be the first player to create the chef's menu, consisting of 6 different dish cards (identified by the colour of the card's border) plus the bill card.

## HOW TO PLAY

The dealer shuffles the cards but does not deal any cards to the players. He instead places the deck in the centre of the table and flips the first card so it is face-up to start both the discard pile and the game.

If the first card to be flipped is an action card, cards are flipped until a dish card (soup, nigiri, uramaki, sashimi, dessert and beverages) is found. The player on the dealer's left then starts the game (gameplay is clockwise) by doing one of the following:

- Drawing from the draw pile, with discard option (discarding is optional)

- Drawing a useful dish card from the discard pile, with no discard option.

- Playing an action card from his hand, with no draw or discard option.

- Discarding a duplicate dish card from his hand, without drawing.

**THE CARDS DRAWN MUST BE PLACED FACE-UP IN FRONT OF EACH PLAYER SO THAT EVERYONE CAN SEE THEM**

**CARDS ARE KEPT FACE UP THROUGHOUT THE GAME.**

When a player reaches the sixth different-coloured border, without duplicate dish or action cards, he must call "THE BILL!" If the player then draws the bill card he wins. If the last card in the draw pile is drawn before the end of the game, the discard pile is simply shuffled and turned face-up (and becomes the new draw pile), leaving the last card to be discarded as the first card of the discard pile.

## ACTION CARDS

**Action cards do not penalise the player who draws them but are played against the next player.**

Action cards can only be drawn from the draw pile. They can be played as soon as they are drawn or kept until the time is right. If kept, a player playing an action card from his own hand cannot **draw before or discard after playing the card.** **When an action card is discarded, it is placed on the discard pile and the next player is subject to the penalty written on the card.** Action cards cannot be played if the player penalised by the cards does not have enough dish cards to discard.

The following are action cards:



### BINGE EAT (LOSE TWO DISH CARDS)

When playing this card the next player **must discard two dish cards into the discard pile and SKIP A TURN.** The player who inflicted the penalty chooses which cards are discarded.

(In the case of two-player games only, dish cards discarded as the result of penalties cannot be used by either player).



### WEIGHT LOSS DIET (LOSE ONE DISH CARD)

When this card is played the next player **must discard a dish card into the discard pile and SKIP A TURN.**

The player who inflicted the penalty chooses which card is discarded.

(In the case of two-player games only, dish cards discarded as the result of penalties cannot be used by either player).



### EMPTY PLATE (SKIP A TURN)

When this card is played the next player **SKIPS A TURN.**



### WHITE MENU (CHANGE DIRECTION OF PLAY)

When this card is played the **DIRECTION OF PLAY IS REVERSED**



### CHEF CARD

The Chef card allows a player to take any dish card from the next player and add it to his own hand. It cannot be drawn through a penalty or drawn from the discard pile. **Playing the Chef card simply means placing it on the discard pile. The next player DOES NOT SKIP A TURN and CONTINUES TO PLAY AS NORMAL.**

Chef cards cannot be played if the player penalised by the cards does not have at least one available dish card.

**Please note: You will only be able to draw a second card if you draw and immediately discard the Chef card after you have completed the menu and are waiting for the bill.**

**If you instead add the chef card to your hand, the card retains the function of taking one dish card from the next player.**



空の皿のカード

(1回パス)

このカードを使うと、次のプレイヤーがその回をパスしなければなりません



白紙のメニューのカード

(逆回り)

このカードを使うと、ゲームの進行方向が逆になります



シェフカード

シェフは自分の後の番のプレイヤーの持ち札から好きな料理を取り上げて自分のものにすることができます。ペナルティによってこのカードを捨てさせたり、捨てたカードの束から拾ったりすることはできません。

シェフカードを使ったら、捨てたカードの束の上に置き、後のプレイヤーはその回をパスせずに、いつも通りにゲームを続行します。ペナルティを受けるプレイヤーが料理カードを1枚も持っていない場合、シェフカードは使えません。

備考：メニューが完成し、お会計を待っているときにシェフカードを引いてしまった場合に限り、その場でシェフカードを捨てて別のカードを引き直すことができます。シェフカードが持ち札の中にあって、それを使う場合は、後のプレイヤーから料理カードを1枚取り上げることができます



お会計カード

このカードを手に入れることでゲームが終わりになるので、勝利を決めるカードです。

6つの異なる枠の色のカードが揃ってメニューが完成するたびに、プレイヤーは大きな声で「お会計!」と言わなければいけません。

どのカテゴリーの料理もダブルことなく、またアクションカードを手元に残すこともなく、6種類のカテゴリーの料理カードを1枚ずつ全て揃えた状態でお会計カードを引いた人が勝ちとなります。

お会計カードは、伏せたカードの束と捨てたカードの山のいずれからも引くことのできる唯一のアクションカードです。ゲーム中に、プレイヤーが6枚の料理カードが揃っていないのに、伏せたカードの束からお会計カードを引いてしまったときは、お会計カードには何の価値もないので、すぐに捨てなければいけません。しかし、このような状況で直前に捨てられたお会計カードを次のプレイヤーが引き、その人が勝ってしまうことがあります。

注意! 料理カードが6枚全部揃い、メニューが完成していて、お会計さえあれば上げられる状況だったのに、「お会計!」と言うのを忘れた場合は、その回で勝たはずのチャンスを失います。

勝者

6枚の料理カードとお会計カードだけを手元に残した人が勝ちとなります。

最初に6色の枠のカードを集めて(持ち札に同じ色のダブったカードやアクションカードがあってもはいけません)お会計カードを手に入れた人が勝ちです。



# Chef

企画

GIACOMO GIANLORENZI

イラスト

ALESSANDRO BACCHETTA

グラフィックデザイン

ANDREA GUERRINI



[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

にチュートリアル動画があります



English instructions on

[www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)



Art. CG1901

[www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)

100% イタリア製

© 2020 - CHEFGAMES - All rights reserved - TUTTI I DIRITTI RISERVATI

I giochi a marchio CHEFGAMES sono prodotti e distribuiti da

Digital Multimedia Production di Andrea Guerrini

Via del Giuncheto, 10 - 52037 Sansepolcro (AR) - Italia - P.I. 01567940513



シェフ  
**Chef**

ゲームの説明

# Chef



プレイ人数 2人~8人 (6歳以上)

内容物

カード100枚 内訳

汁物のカード (オレンジ色の枠) 10枚  
握り寿司のカード (赤いの枠) 10枚  
裏巻き寿司のカード (紫色枠) 10枚  
お刺身のカード (緑色の枠) 10枚  
デザートカード (青い枠) 10枚  
飲み物のカード (茶色の枠) 10枚  
空の皿のペナルティーカード 5枚  
メジャーのペナルティーカード 5枚  
白紙メニューのペナルティーカード 5枚  
汚れた皿の山のペナルティーカード 5枚  
シェフのカード 10枚  
お会計のカード 10枚

ゲームの目的

一番早く6つのカテゴリーの料理カード (カテゴリーは枠の色で判別できます) 全てを揃えてシェフのメニューを完成させ、お会計カードを手に入れた人が勝ちです。

遊び方

持ち札は隠さずに他のプレイヤーに見えるようにして使います

カードをよく混ぜた後、配り手はプレイヤーへカードを一切配らずにまとめて伏せてテーブルの中央に置き、一番上のカードをめくって捨てたカードの山の最初一枚とします

最初にめくったカードがアクションカードだった場合は、料理のカード (汁物、握り寿司、裏巻き寿司、刺身、デザート、飲み物) が出てくるまでカードをめくり続けます。そして、配り手の左にいるプレイヤーからゲームを開始し、次のいずれかを選んで行います:

- カードの束からカードを引く。引いたカードを捨てることもできる (捨てるか捨てないかは自由に決めることができる)

- 捨てられたカードの山から自分に必要な料理カードを引く。引いたカードを捨てることはできない

- 自分が持っている札の中からアクションカードを選んで使う。別のカードを引いたり捨てたりすることはできない

- 自分が持っている札の中から料理カードを捨てる。別のカードを引くことはできない

引いたカードは、プレイヤー全員に見えるよう開いて置きます

手元に余計なカードもアクションカードも残さずに、6色の枠のカードが1枚ずつ全て揃ったら、皆によく聞こえるような大きな声で「お会計!」と言わなければいけません

こうしてお会計カードを引けば、勝ちです  
ゲームが終わらないうちに開いたカードがなくなった場合は、最後に捨てられたカードのみを残して捨てられたカードを混ぜて束にして伏せて置き、新しいカードの束とします

アクションカード

アクションカードは、引いた人にペナルティがかかるのではなく、後で他のプレイヤーに対して使うためのカードです

アクションカードは、伏せたカードの束からしか引くことができません

後で自分の持ち札から出して使う場合は、その前にカードを引くことも後でカード捨てることもできません  
アクションカードを使うときは、捨てた札の束の上に置きます。するとそのカードに書かれたペナルティが次の番のプレイヤーにかかります

ペナルティを受けるプレイヤーが捨てることのできる料理カードをもっていない場合は、アクションカードは使えません

アクションカードには次のものがあります



ドカ食いカード  
(料理カード2枚取り上げ)

このカードを使うと、後のプレイヤーが料理カード2枚を捨てて、その回はパスしなければいけません  
どの料理カードを捨てるかは、アクションカードを使ったプレイヤーが選びます (2人だけでゲームをしている場合に限る)、ペナルティによって捨てられたカードは、どちらのプレイヤーも再使用することはできません)



ダイエットカード  
(料理カード1枚取り上げ)

このカードを使うと、後のプレイヤーが料理カード1枚を捨てて、その回はパスしなければいけません  
どの料理カードを捨てるかは、アクションカードを使ったプレイヤーが選びます (2人だけでゲームをしている場合に限る)、ペナルティによって捨てられたカードは、どちらのプレイヤーも再使用することはできません)