



DIE RECHNUNG

Diese Karte ist entscheidend für den Sieg, denn mit ihr endet das Spiel.

JEDES MAL wenn der Spieler die sechs jeweils andersfarbig umrandeten Menügang-Karten zusammen hat, muss er laut „DIE RECHNUNG!“ rufen.

Der Spieler gewinnt das Spiel, wenn es ihm gelingt, die Karte mit der Rechnung zu ziehen, da er bereits die sechs Menügänge zusammen hat, und keine doppelten Menügänge und keine Aktionskarten. Die Rechnung ist die einzige Aktionskarte, die vom verdeckten Stapel und vom Ablagestapel aufgenommen werden kann. Während des Spiels muss jeder Spieler, der die Rechnung vom verdeckten Stapel zieht und die sechs Menügänge noch nicht zusammen hat, diese sofort ablegen, da sie im Augenblick keinen Wert hat. Es könnte sein, dass dies zum Sieg des folgenden Spielers führt, der durch Aufnehmen der gerade abgelegten Rechnung gewinnt. **Achtung!** Wenn jemand vergisst, nach der Rechnung zu rufen, obwohl er das Menü zum Beenden des Spiels (6 Menügänge und die Karte „Die Rechnung!“) bereits vollständig hat, verliert er in dieser Runde die Möglichkeit, zu gewinnen.

DER GEWINNER

Es gewinnt der Spieler, der nur die sechs Menügänge und die Rechnung vor sich hat. Der erste Spieler, der die sechs jeweils andersfarbig umrandeten Menügang-Karten zusammen hat (also auch alle doppelten Menügänge und alle Aktionskarten abgelegt hat), und daraufhin die Karte mit der Rechnung aufnimmt, ist der Gewinner.



ACHTUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Das Produkt enthält kleine Teile, die geschluckt oder eingeatmet werden könnten und so zum Erstickten führen. Bewahren Sie diesen Hinweis für eine spätere Bezugnahme auf.



Chef

Nach einer Idee von
GIACOMO GIANLORENZI

Original-Illustrationen von
ALESSANDRO BACCHETTA

Grafikdesign
ANDREA GUERRINI



Video Tutorial on
www.youtube.com



English instructions on
www.chefgames.it



   Art. CG1921
www.chefgames.it

100% **HERGESTELLT** IN ITALIEN

© 2020 - CHEFGAMES - Alle Rechte vorbehalten - All rights reserved

Die Spiele der Marke CHEFGAMES werden hergestellt und vertrieben von:
Digital Multimedia Production di Andrea Guerrini
Via del Giuncheto, 10 - 52037 Sansepolcro (AR) - Italien - P.I. 01567940513



Chef

SPIELREGELN

Chef



SPIELREGELN

FÜR 2-8 SPIELER - AB 6 JAHREN

INHALT

100 Karten, wie folgt untergliedert:

- 10 Karten (orange umrandet) mit abgebildeten Vorspeisen.
- 10 Karten (rot umrandet) mit abgebildeten 1. Gängen.
- 10 Karten (violett umrandet) mit abgebildeten 2. Gängen.
- 10 Karten (grün umrandet) mit abgebildeten Beilagen.
- 10 Karten (blau umrandet) mit abgebildeten Nachspeisen.
- 10 Karten (braun umrandet) mit abgebildeten Getränken.

- 5 Strafkarten mit einem abgebildeten leeren Teller.
- 5 Strafkarten mit einem abgebildeten Diät-Metermaß.
- 5 Strafkarten mit einem abgebildeten weißen Menügang.
- 5 Strafkarten mit einem abgebildeten Stapel schmutziger Teller.

- 10 Karten mit abgebildetem Küchenchef.
- 10 Karten mit abgebildeter Rechnung.

ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, der erste Spieler zu sein, der das Menü des Küchenchefs zusammenstellt, das aus 6 verschiedenen Menügängen (erkennbar an der Farbe der Kartenumrandung) und der Karte mit der Rechnung besteht.

SPIELVERLAUF

Nachdem die Karten gemischt wurden, teilt der Kartengeber keine Karte an die Spieler aus, sondern legt den Kartenstapel verdeckt in die Tischmitte und dreht die erste Karte um, um den Ablagestapel und das Spiel zu beginnen.

Wenn die erste Karte eine Aktionskarte ist, werden weitere Karten umgedreht, bis eine Menügang-Karte aufgedeckt wird (Vorspeise, 1. Gang, 2. Gang, Beilage, Nachspeise und Getränk), woraufhin der Spieler links vom Kartengeber das Spiel beginnt (im Uhrzeigersinn) und aus den folgenden Optionen wählen kann:

- Eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen und ggf. eine Karte ablegen. (Ablegen ist freiwillig)
- Einen fehlenden Menügang vom Ablagestapel aufnehmen, ohne abzulegen.
- Eine Aktionskarte spielen, die sich bereits unter den eigenen Karten befindet, ohne abzuheben oder abzulegen.
- Einen doppelten Menügang ablegen, der sich bereits unter den eigenen Karten befindet, ohne abzuheben.

DIE AUFGENOMMENEN KARTEN MÜSSEN AUFGEDECKT UND FÜR ALLE SPIELER SICHTBAR VOR SICH HINGELEGT WERDEN ES WIRD MIT OFFENEN KARTEN GESPIELT.

Wenn der Spieler die sechs jeweils andersfarbig umrandeten Menügang-Karten zusammen hat, ohne doppelte Menügänge oder Aktionskarten, muss er laut „**DIE RECHNUNG!**“ rufen. Wenn er daraufhin die Karte mit der Rechnung zieht, hat er gewonnen.

Wenn die Karten des verdeckten Stapels vor Spielende zu Ende gehen, werden einfach die Karten des Ablagestapels gemischt, der zum neuen verdeckten Stapel wird, wobei die zuletzt abgelegte Karte zur ersten Karte des neuen Ablagestapels wird.

AKTIONSKARTEN

Die Aktionskarten wirken sich nicht auch den aus, der sie zieht, sondern werden gegen den folgenden Spieler gespielt. Die Aktionskarten können nur vom verdeckten Stapel gezogen werden. Sie können sofort nach dem Aufnehmen gespielt werden, oder wenn es als nützlich erachtet wird. Im zweiten Fall, wenn also eine Aktionskarte aus den eigenen Karten gespielt wird, kann zuvor **keine Karte aufgenommen und danach keine Karte abgelegt werden. Zum Spielen einer Aktionskarte wird diese auf den Ablagestapel gelegt, woraufhin der folgende Spieler die darauf abgebildete Strafe „zahlen“ muss.** Die Aktionskarten können nicht gespielt werden, wenn der Spieler, den sie treffen, nicht genügend Menügänge zum Ablegen hat. Die Aktionskarten sind:



FRESSGELAGE (MAN VERLIERT 2 MENÜGÄNGE) Wenn diese Karte gespielt wird, muss der folgende Spieler zwei seiner Menügänge auf den Ablagestapel ablegen und **DIE RUNDE AUSSETZEN**. Die Karten, die abgelegt werden müssen, werden vom Spieler ausgewählt, der die Aktionskarte gespielt hat. *(Nur im Fall eines Spiels unter 2 Spielern können die aufgrund einer gespielten Aktionskarte abgelegten Karten von keinem der beiden Spieler verwendet werden).*



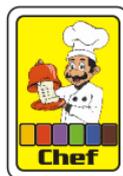
DIÄT (MAN VERLIERT 1 MENÜGANG) Wenn diese Karte gespielt wird, muss der folgende Spieler einen seiner Menügänge auf den Ablagestapel ablegen und **DIE RUNDE AUSSETZEN**. Die Karte, die abgelegt werden muss, wird vom Spieler ausgewählt, der die Aktionskarte gespielt hat. *(Nur im Fall eines Spiels unter 2 Spielern können die aufgrund einer gespielten Aktionskarte abgelegten Karten von keinem der beiden Spieler verwendet werden).*



LEERER TELLER (1 RUNDE AUSSETZEN) Wenn diese Karte gespielt wird, **SETZT** der folgende Spieler **DIE RUNDE AUS**.



WEISSE MENÜGANG-KARTE (RICHTUNGSWECHSEL) Wenn diese Karte gespielt wird, **WECHSELT DIE SPIELRICHTUNG**.



KÜCHENCHEF

Mit dem Küchenchef kann man einen beliebigen Menügang vom folgenden Spieler nehmen und zu seinen Karten legen. Diese Karte kann nicht zum Zahlen einer Strafe abgelegt und auch nicht vom Ablagestapel aufgenommen werden. **Die Karte mit dem Küchenchef wird zum Spielen einfach auf den Ablagestapel abgelegt. DER FOLGENDE SPIELER MUSS NICHT AUSSETZEN UND SPIELT NORMAL WEITER.**

Die Küchenchef-Karten können nur gespielt werden, wenn der folgende Spieler mindestens eine verfügbare Menügang-Karte hat. **Wichtiger Hinweis: Nur wenn du das Menü zusammen hast, auf die Rechnung wartest und den Küchenchef ziehst, hast du die Möglichkeit, ihn sofort abzulegen und eine weitere Karte zu ziehen.** *Wenn der Küchenchef hingegen zu den eigenen Karten gelegt wird, behält er seine Funktion, einen Menügang vom folgenden Spieler zu nehmen.*