



# Spielregel

## Inhalt



### 4 Herde

(jeweils bestehend aus:  
1 Deckplatte, 4 Stellfüße, 1 Drehscheibe und 1 zweiteilige Plastikniete)



### 4 Pfannen



**4 Gewürzstreuer**  
mit Farbdeckel



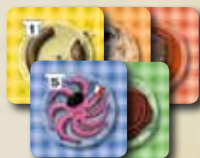
### 80 Gewürze in 4 Farben

(20 x Zitrone, 20 x Pfeffer, 20 x Paprika, 20 x Kräuter). Nur je 15 davon werden im Spiel benötigt!



### 25 Salzkristalle

Nur je 5 pro Flasche werden im Spiel benötigt!



### 20 raffiniert schräge Gerichte



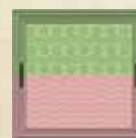
### 4 leckere Crêpes



### 13 Kaffeetassen für die Kaffeepausen



### 3 Kochlöffel



### 1 Kaffeetablett für Kaffeetassen



### 4 Tablett für Fertige Gerichte



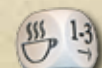
### 1 Mülleimer für misslungene Gerichte



### 2 Spülen für verbrauchte Gewürze



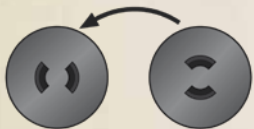
### 9 Plättchen Sternekokch



### 1 Heizwürfel

## Zu allererst

Alle Komponenten vorsichtig aus den Stanzbogen drücken. Die 4 Herde gemäß der Abbildung rechts zusammenbauen, denn jeder Spieler hat Anspruch auf einen kompletten Schmiel 2009. Die Plastiknieten für den Heizknopf werden von oben und von unten um 90 Grad versetzt fest aufeinander gedrückt (eventuell Flachzange o.ä. verwenden), wie in der Abbildung unten dargestellt. Den Heizknopf dann ein paar Mal hin und her drehen, bis er sich leicht einstellen lässt.



## Kurzbeschreibung

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).

### Beispiel: Spielmaterial für einen Spieler



## Spielvorbereitung

### 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 Flaschen (gefüllt mit jeweils **15 Gewürzen einer Farbe und mit je 5 weißen Salzkristallen** – die Farbe richtet sich nach der Deckelfarbe). **Die restlichen Gewürze dienen nur als Ersatzmaterial!**
- die 2 Spülen
- das Kaffeetablett mit den restlichen Kaffeetassen darauf (grüne Seite nach oben)
- der Heizwürfel
- der Mülleimer
- die 9 Sternekoch-Sterne

Ein Startspieler wird bestimmt. Er wählt sich ein Gericht und legt es in seine Pfanne (Rezeptseite nach oben). Alle anderen Spieler tun dies reihum ebenso. Der Startspieler erhält die drei Kochlöffel und beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

## Spielablauf

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

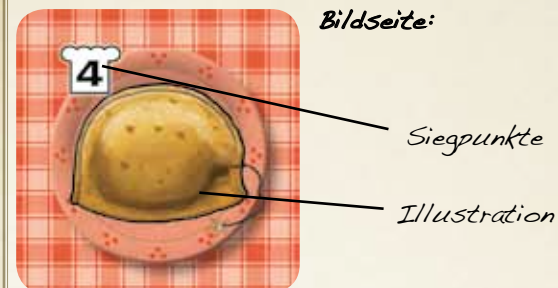
1. Anheizen des Herdes (Würfeln)
2. Würzen der Gerichte

Er kann mit den Aktionen beliebig verfahren, z. B. 3x würzen oder 3x heizen oder auch würzen und heizen beliebig mischen. Nach jeder Aktion nimmt sich der nachfolgende Spieler einen Kochlöffel. Nach den 3 Aktionen ist der nächste Spieler an der Reihe. Er hat jetzt die 3 Kochlöffel.

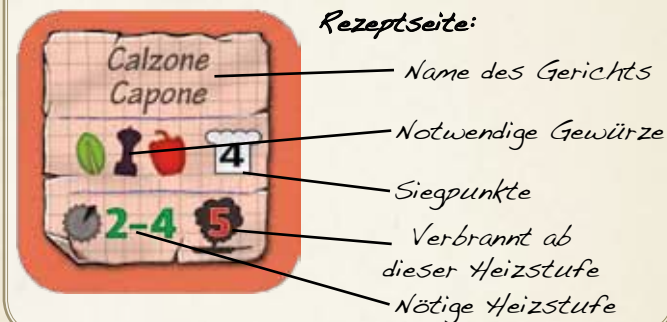
**Hinweis:** Die Löffel dienen dazu, die verbrauchten Aktionen des gerade am Zug befindlichen Spielers anzuzeigen. Der nächste Spieler in der Spielreihenfolge wacht so gewissermaßen darüber, ob der aktive Spieler seine 3 Aktionen inzwischen verbraucht hat. Man kann die Kochlöffel natürlich auch dazu benutzen, um durch nerviges Klopfen darauf aufmerksam zu machen, dass der aktive Spieler schneller machen soll.

## Anatomie eines Gerichts

### Bildseite:



### Rezeptseite:





Jeder Spieler kann während seines Zuges zusätzlich eine Kaffeepause machen und **eine** seiner offen vor ihm liegenden Kaffeetassen einsetzen. Dies verbraucht **keine** seiner 3 regulären Aktionen (siehe dazu Punkt 3 „Kaffeepausen“).


### 1. Anheizen des Herdes

Um ein Gericht fertig zu kochen, muss der Spieler seinen Herd in den meisten Fällen (Ausnahme Kaltspeisen) auf eine bestimmte Heizstufe anheizen. Die erforderlichen Heizstufen stehen 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 nimmt der Spieler den Heizwürfel. Die gewürfelte Zahl 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 Kaffeetasse vom Kaffeetablett und legt sie offen vor sich ab. Ist der Nachziehstapel verbraucht, nimmt er sich von einem beliebigen Mitspieler eine Kaffeetasse (gespielte Siegpunktassen auf dem Tablett Fertige Gerichte sind davon ausgeschlossen!). Sind alle Kaffeetassen verbraucht, werden sie verdeckt, neu gemischt und auf das Kaffeetablett gelegt.

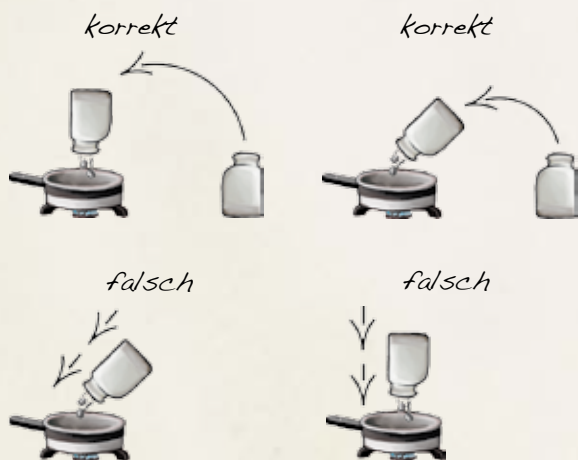
Der Herd kann nicht über die Stufe „7“ geheizt werden (überzählige Würfelwerte verfallen).

## 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 muss sich mindestens die Anzahl der 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 Salz (weiße Kristalle) verwürzen ein Gericht.

Zum Würzen nimmt sich der Spieler einen entsprechenden Würzstreuer und versucht, die Gewürze in seine Pfanne zu bekommen. Beim Würzen muss der Würzstreuer über der Pfanne in einer Bewegung mit der Öffnung nach unten gedreht werden und mit einer weiteren Bewegung zurück. Die Geschwindigkeit ist dabei egal. Alle Gewürze, die dabei herausfallen, kommen in die Pfanne (auch die, welche eventuell neben die Pfanne fallen). Kurzes Verweilen über der Pfanne ist gestattet.

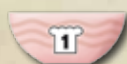
### Beispiele für Würzen



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

## 3. Kaffeepausen

Der Spieler kann 1x in seinem Zug eine Kaffeepause machen und eine seiner Kaffeetassen einsetzen. Er führt die entsprechende Aktion aus und legt dann die Kaffeetasse in den meisten Fällen **offen** auf das Kaffeetablett zurück. Die Kaffeetassen-Aktion ist kostenlos, d. h. sie verbraucht keinen Kochlöffel. Es gibt folgende Aktionen:



### 1 Siegpunkt (3x vorhanden):

Der Spieler darf das Plättchen auf sein Tablett Fertige Gerichte legen. Das Plättchen zählt am Spielende 1 Siegpunkt und kann ihm nicht weggenommen werden.



**Herd tauschen** (3x vorhanden): Der Spieler tauscht mit einem Mitspieler Herd samt Pfanne und Gericht. Beide kochen dann mit ihrem neuen Herd weiter. Verbrannte oder verwürzte Gerichte und Herde mit Crêpe in der Pfanne dürfen nicht getauscht werden.



**3 Kochlöffel** (2x vorhanden): Der aktive Spieler hat 3 weitere Aktionen. Er bekommt die 3 Kochlöffel zurück und ist weiter am Zug. Er darf aber keine weitere Kaffeetasse einsetzen.

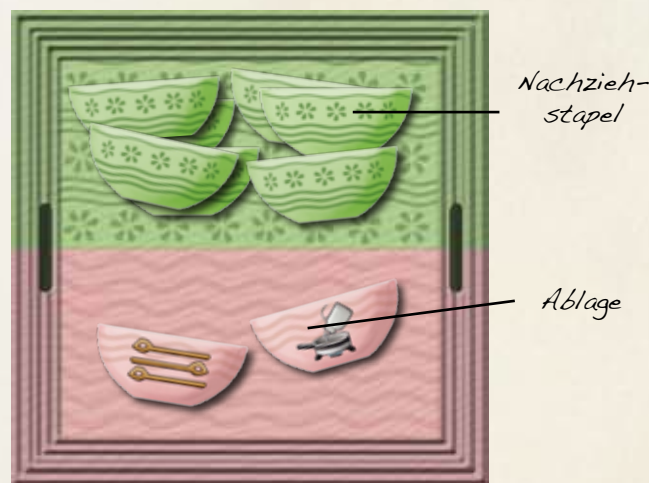


**Nachwürzen** (3x vorhanden): Der aktive Spieler darf 1x bei einem Mitspieler nachwürzen, entsprechend der Würzregeln. Dabei dürfen alle Gewürze verwendet werden, auch die, die nicht auf dem Rezept stehen oder solche, die bereits 2x in der Pfanne liegen. Ein Gericht ist auch hier verwürzt, sobald sich 3 gleichfarbige Gewürze in der Pfanne befinden. Gerichte ohne Gewürze (Breakfast Fidel, Eau pour le café à la Bocuse, Crêpe) dürfen nicht nachgewürzt werden.



**Heizstufe verringern** (2x im Spiel vorhanden): Der Spieler darf seine Heizstufe bis zu 3 Stufen zurück drehen. Dies darf er auch, wenn sein Gericht bereits verbrannt war (auch bei Stufe „7“).

### Ablage für Kaffeetassen



## Besonderheiten

### 1. Ein Gericht ist fertig

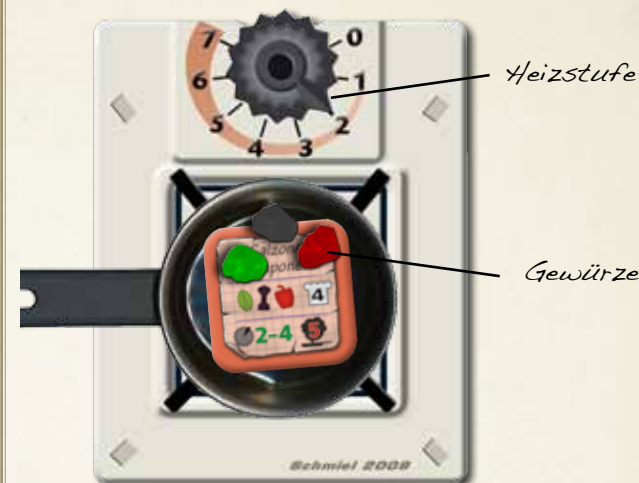
Ein Gericht ist fertig, wenn 2 Bedingungen erfüllt sind:

- 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 für Tablett 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-Sterne

Gelingt es einem Spieler, ein Gericht „fehlerfrei“ zu kochen, erhält er einen Stern. Fehlerfrei heißt: es muss sich die **genaue** Anzahl Gewürze in der Pfanne befinden und es darf kein Salz dabei 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 aber 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 verbranntem 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. Crêpe zubereiten

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“ in die Pfanne.
  - Sein Zug ist in jedem 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.

- 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.

- Danach hat er 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 auf der Bildseite in der Pfanne liegt.

Bei einem Zubereitungsversuch einer Crêpe entsteht eine von drei Situationen:

- Die Crêpe landet mit der Bildseite nach oben in der Pfanne und ist damit fertig. Die Heizstufe ist dabei ohne Bedeutung, solange sie nicht „7“ erreicht hat (also ist auch „0“ ok!). 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.

- Das Wenden gelingt beide Male nicht, die Crêpe landet also neben der Pfanne oder mit der Rezeptseite in der Pfanne. Der Zug des Spielers ist 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.

- Die Heizstufe „7“ wurde beim Heizen erreicht, was die Crêpe verbrennt. Sie kommt in den Mülleimer und der Spieler wählt ein neues Gericht für seine Pfanne. Sein Zug ist damit beendet, die 2 Wendeversuche entfallen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Spielende

„A la carte“ endet sobald:

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

Die Spieler ermitteln dann ihre Siegpunkte. 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. Die Siegpunkte spielen für den Gewinn keine Rolle, nur für die Platzierungen der anderen Spieler.

## Ein Tisch für 2

Auch wenn A la Carte vor allem auf die Interaktion zwischen 3-4 Spielern setzt, so ist es natürlich auch möglich, das Spiel zu zweit zu spielen. Prinzipiell läuft ein solches Spiel mit 2 Köchen genauso ab, wie das normale A la Carte, wir schlagen jedoch eine Anpassung vor:

Damit die Partie nicht zu schnell zu Ende ist, kann man festlegen, dass das Spiel erst ab 7 fertig gekochten Gerichten endet und nicht bereits bei 5.

## Küchenpersonal

**Autor:** Karl-Heinz Schmiel

**Illustration und Grafik:** Christof Tisch

**Cover-Illustration:** Jochen Eeuwijk

**Redaktion und grafische Bearbeitung:** Heiko Eller

**Unter Mitarbeit von:** Selami Ileman, Harald Bilz, Oliver Erhardt, Christoph Lipsky, Petra Becker, Michael Kröhnert

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