

Zu viele Köche

Ein kulinarisches Kartenspiel für 2-5 Köche ab 8 Jahren von Reiner Knizia

★ Hintergrund ★

Auf der Suche nach neuen Stammkunden für ihr Restaurant veranstalten einige Meisterköche einen Kochwettbewerb. Die besondere Herausforderung: Obwohl die Köche unterschiedliche Gerichte servieren wollen, kochen alle gemeinsam in einem einzigen Topf – und zwar zur selben Zeit!

Die Spieler schlüpfen in die Rollen dieser Köche. Insgesamt spielen sie 5 Runden, die jeweils einen Tag repräsentieren. Für jeden Tag wählt jeder Spieler ein anderes Tagesmenü, mit dem er möglichst viele Stammkunden zu gewinnen versucht.



★ Man nehme ★



52 Zutatenkarten
(Je 14 x Gemüse, Huhn, Fisch; 10 x Peperoni)

25 Menükarten (Je 5 x Gemüsesuppe, Hühnersuppe, Fischsuppe, Chili, Fast Food)



43 Stammkundenkarten
(10 x 1 Kunde, 10 x 3 Kunden, 23 x 5 Kunden)



★ Vorbereitung ★

Jeder Spieler erhält **5 verschiedene Menükarten** und legt diese verdeckt vor sich ab. Zudem bekommt jeder Spieler **5 Stammkunden**.

Wer zuletzt eine Suppe zubereitet hat, wird zum Geber für den ersten Tag bestimmt. An den Folgetagen wird jeweils der linke Nachbar nächster Geber. Der Geber mischt alle Zutaten und teilt anschließend an jeden Spieler **13 Zutatenkarten** aus. (Bei 5 Spielern erhalten die beiden Spieler links vom Geber je 11 Karten, die anderen Spieler je 10.) Alle Spieler nehmen ihre Zutaten auf die Hand, am besten sortieren sie sie nach Farben. Nun wählt jeder Spieler **eine seiner Menükarten** verdeckt aus. Diese Karte bestimmt, welches Menü der Spieler seinen Kunden an diesem Tag anbietet. Sobald sich jeder entschieden hat, decken alle **gleichzeitig** ihr gewähltes Menü auf. Dann beginnt das Kochen für den ersten Tag.

★ Zubereitung ★

Der Spieler links vom Geber eröffnet das Spiel, indem er **genau eine Zutat** aus seiner Hand auswählt und in den **Kochtopf** (die Tischmitte) legt. Dazu nennt er laut ihren **Wert**. Nun legt reihum im Uhrzeigersinn jeder Spieler immer **genau eine weitere Zutat** in den Topf und verkündet die **Gesamtsumme** aller dort befindlichen Zutaten. *Diese Summe gibt an, wie voll der Topf ist.* Alle Zutaten im Topf sollten für alle Spieler erkennbar sein.

Spielt jemand eine Karte „**kocht über**“ (Pfeil nach unten), wird die **Gesamtsumme** für alle bisherigen Zutaten **auf 0 gesetzt**. Anschließend legen die Spieler weitere Zutaten aus und bilden die Summe der neuen Zutaten.

Achtung: Wird eine 10 als erste Karte in den Topf gelegt, dann hat sie den Wert 0!



Bei der **Auswahl einer Zutat** müssen die Spieler folgende Regeln beachten:

Wenn die erste Zutat im Topf **Gemüse** ist, müssen alle weiteren Zutaten ebenfalls **Gemüse** sein. *In eine Gemüsesuppe gehört nun mal Gemüse.* Hat ein Spieler **kein Gemüse** auf der Hand, darf er eine **beliebige** Zutat legen. – Dasselbe gilt für **Huhn** und **Fisch**.

Sobald eine **Peperoni** im Topf ist, gilt diese Regel nicht mehr. Ab sofort darf jeder Spieler eine **beliebige** Zutat legen, ohne weitere Einschränkung. *Befindet sich erst mal Peperoni im Topf, ist der Geschmack dahin, also ist es nun egal, was man hineinpackt.*

Sobald ein Spieler die **Gesamtsumme** durch das Legen einer Zutat auf einen Wert von **10 oder höher** bringt, wird der Topfinhalt **serviert**. Dieser Spieler nimmt alle Zutaten des Topfes an sich und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach legt derselbe Spieler eine neue Zutat aus seiner Hand in die Mitte, nennt den Wert und startet somit einen **neuen Topf**. *Wer den Topf voll macht, muss ihn servieren, egal ob der Inhalt zu seinem Tagesmenü passt oder nicht, und er muss auch einen neuen Topf ansetzen.*








Beispiel: Tim beginnt den Topf mit einer Fisch-3 und sagt „Drei“. Ralf folgt mit einer Fisch-1 und verkündet „Vier“. Sarah hat keinen Fisch auf ihrer Hand. Sie entscheidet sich für eine Peperoni-5 und nennt die neue Summe „Neun“. Durch die Peperoni sind die Spieler ab sofort nicht mehr an die Regel gebunden, Fisch in den Topf legen zu müssen. Johann hat als Tagesmenü die Hühnersuppe gewählt. Er könnte den Topf nun voll machen und servieren, aber da kein Huhn im Topf ist, möchte er das nicht. Er legt die Huhn-Karte „kocht über“ und verkündet „Null“. Nun ist Tim wieder an der Reihe und spielt eine Gemüse-4, „Vier“. Ralf legt eine Fisch-3 und sagt „Sieben“. Sarah spielt nun eine Peperoni-4 und bringt die Summe auf „Elf“. Sie nimmt alle 7 gespielten Zutatenkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach eröffnet sie mit einer Karte aus ihrer Hand einen neuen Topf.

★ Bewertung ★

Wenn ein Spieler die **letzte Zutat** aus seiner Hand auslegt, verkündet er „**Letzte Karte**“. Sobald ein Spieler an der Reihe wäre, eine Zutat auszulegen, und **keine Zutaten** mehr auf der Hand hat, **endet** dieser Tag.

Achtung: Der Tag endet noch nicht beim Ausspielen der letzten Zutat!

Alle Spieler legen ihre noch auf der Hand verbliebenen Zutaten in die Mitte. Diese Zutaten erhält niemand, sie werden nicht gewertet. Anschließend wertet jeder Spieler **alle** Karten, die er im Laufe des Tages verdeckt vor sich gesammelt hat, abhängig von seinem **Tagesmenü**:

-  **Fast Food:** Der Spieler **gewinnt fünf Stammkunden**. Zusätzlich **verliert** er einen Stammkunden für **jede Karte**, die er gesammelt hat. *Wer Fast Food ankündigt, möchte seinen Gästen keine Suppe servieren.*
-  **Chili:** Der Spieler **gewinnt** einen Stammkunden für jede **Peperonikarte**. Er **verliert** einen Stammkunden für jede Karte mit dem **Wert 0**. *Die 0 repräsentiert Brühwürfel, deren starker Geschmack selbst für scharfes Chili ungeeignet ist.*
-  **Gemüsesuppe:** Der Spieler **gewinnt** einen Stammkunden für jede **Gemüsekarte**. Er **verliert** einen Stammkunden für jede **Peperonikarte**. *Peperoni macht Geschmack zunichte.*
-  **Hühnersuppe:** Der Spieler **gewinnt** einen Stammkunden für jede **Huhnkarte**. Er **verliert** einen Stammkunden für jede **Peperonikarte**.
-  **Fischsuppe:** Der Spieler **gewinnt** einen Stammkunden für jede **Fischkarte**. Er **verliert** einen Stammkunden für jede **Peperonikarte**.

Jeder Spieler nimmt sich entsprechend **Stammkundenkarten** bzw. gibt welche ab. Sollte ein Spieler mehr Stammkunden verlieren, als er bereits hat, kann er nicht ins Negative rutschen, er bleibt bei 0.

Nun legen alle Spieler ihr **Tagesmenü** auf einen **Ablagestapel**. Der nächste Geber mischt alle **Zutatenkarten**, und ein neuer Tag beginnt. Auf diese Weise müssen die Spieler nach und nach jede Menükarte einmal wählen. Am fünften und letzten Tag haben sie also keine Auswahlmöglichkeit mehr. *Abwechslung macht den Meister.*

Wer am Ende des letzten Tages **die meisten Stammkunden** hat, **gewinnt** das Spiel.

★ Variation ★

Taktischer wird das Spiel mit folgender Änderung: Die Spieler wählen ihre Menükarten **nicht gleichzeitig** aus, sondern **nacheinander**. Der Spieler links vom Geber beginnt. Er wählt sein Menü und deckt es sofort auf. Danach wählen die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihr Menü und decken es ebenfalls sofort auf. Der Geber wählt sein Menü als letzter, darf aber **nicht dasselbe Menü** wählen wie der Spieler links von ihm (es sei denn, er hat in der letzten Runde keine andere Wahl).

★ Impressum ★

Autor: Reiner Knizia, www.knizia.de

Illustration: Alexandre Roche, www.alexandre-roche.com

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

Realisation: Thygra Spiele-Agentur, www.thygra.de

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren, insbesondere bei Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Straße 2, 61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele