



# Pravidla hry

## Obsah



### 4 sporáky

(každý tvoří:  
1 ploténka, 4 podstavce,  
1 otáčivý topný knoflík a  
1 dvoudílný umělohmotný nýt)



### 4 pánvičky



### 4 kořenky

s barevnými víčky



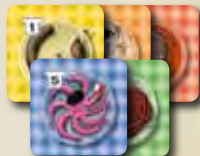
### 80 krystalů koření ve 4 barvách

(20x citrón, 20x pepř, 20x paprika,  
20x bylinky). Ve hře bude potřeba pouze  
15 krystalů od každého koření!



### 25 krystalů soli

Ve hře bude potřeba pouze 5 krystalů  
na každou kořenku.



### 20 jemně zkosených pokrmů



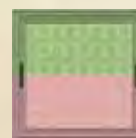
### 4 lahodné Crêpes



### 13 šálků kávy pro přestávky na kávu



### 3 vařečky



### 1 kávový podnos na šálky na kávu



### 4 podnosy na hotové pokrmy



### 1 odpadkový koš na nepodařené pokrmy



### 2 výlevky pro spotřebované koření



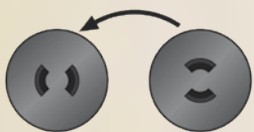
### 9 hvězd hvězdného kuchaře



### 1 topná kostka

## Ze všeho nejdříve

Všechny komponenty opatrně vytlačte z rámečků. Sestavte 4 sporáky podle vyobrazení napravo, neboť každý hráč má nárok na kompetní Schmiel 2009. Nýty pro topný knoflík vtačte shora a zdola přesazeně o 90 stupňů pevně do sebe (eventuálně použijte ploché kleště), jak je zobrazeno na obrázku níže. Topným knoflíkem pak několikrát otočte sem a tam, až s ním půjde lehce otáčet.



## Stručný popis

V „A la carte“ se každý hráč stává kuchařem a připravuje různé pokrmy. Musí nažhavit svůj sporák na určitou teplotu a své pokrmy velmi přesně ochutit špetkou koření. Za hotové pokrmy získá hráč vítězné body (a případně hvězdu), spálené nebo překořeněné pokrmy putují do odpadkového koše a nezapočítávají se. Vyhrává kuchař s největším počtem vítězných bodů (nebo první kuchař se 3 hvězdami).

Příklad: Herní komponenty pro jednoho hráče



## Příprava hry

### Každý hráč obdrží:

- 1 sporák (topný knoflík bude nastaven na nulu)
- 1 pánvička (položí se na sporák)
- 1 šálek na kávu (náhodně vybraný) položený lícem nahoru (růžovou stranou nahoru)
- 1 podnos na hotové pokrmy
- 1 Crêpe

### Doprostřed stolu se položí:

- 20 pokrmů (seřazených podle barev, stranou s receptem nahoru)
- 4 kořenky (každá naplněná 15 krystalky koření jedné barvy a 5 bílými krystalky soli - barva se řídí podle barvy víčka). Zbývající krystalky koření a soli slouží jako náhradní materiál!
- 2 výlevky
- kávový podnos se zbývajícimi šálky kávy na něm (zelenou stranou nahoru)
- topná kostka
- koš na odpadky
- 9 hvězd pro hvězdného kuchaře

Je určen začínající hráč. ten si vybere pokrm a položí si jej do své pánvičky (nahoru stranou s receptem).

Všichni ostatní hráči popořadě provedou totéž.

Začínající hráč dostane tři vařečky a začíná.

Hrát se bude po směru hodinových ručiček.

## Průběh hry

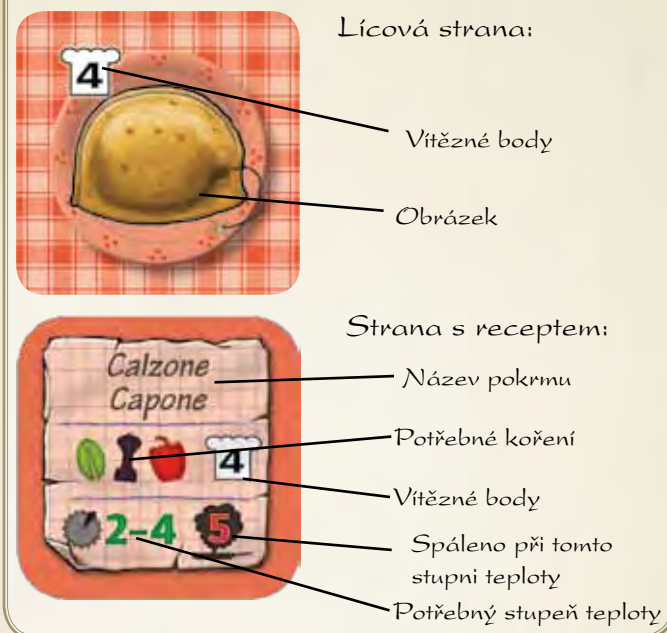
Hráč, který je na tahu, má vždy k dispozici **tři základní akce**. Přitom má vždy dvě možnosti na výběr:

1. Hoření sporáku (hod kostkou)
2. Ochucování kořením

Hráč může tyto akce provádět libovolně, např 3x ochucování nebo 3x hoření nebo také ochucování a hoření libovolně střídat. Po každé akci si následující hráč vezme jednu vařečku. Po 3. akci je na řadě další hráč. Ten má nyní 3 vařečky.

**Pozor:** Vařečky znázorňují spotřebované akce hráče, který je právě na řadě. Následující hráč v pořadí tak má do určité míry přehled, kolik ze svých 3 akcí aktivní hráč provedl. Vařečky lze ovšem také používat k tomu, aby se výrazným klepáním upozornilo na to, že by měl aktivní hráč hrát rychleji.

## Struktura pokrmů



Každý hráč si může během svého tahu udělat navíc pauzičku na kávu a použít **jeden** vlastní před sebou lícem nahoru ležící šálek kávy. Pauzička nespotřebuje **žádnou** z hráčových 3 regulérních akcí (viz bod 3 „Pauzičky na kávu“).

### 1. Hoření sporáku

Aby byl pokrm dobře uvařený, musí ve většině případů (kromě studených pokrmů) hořet hráčův sporák na určitý stupeň teploty. Potřebný stupeň teploty je napsán na receptu zelenými čísly. V rozsahu zelených čísel má sporák s pokrmem správný stupeň teploty. Dosáhne-li sporák stupně teploty, jaký je na receptu zobrazen červeným číslem, je pokrm spálen.

Stupeň teploty hoření sporáku se určuje topnou kostkou. Hozené číslo na kostce oznamuje, o kolik stupňů **musí hráč otočit topným knoflíkem směrem nahoru** na svém sporáku. Kromě toho jsou na kostce ještě 3 zvláštní symboly:

- všichni hráči nastaví teplotu svého sporáku o 1 stupeň výše
- hráč si může vybrat, zda zvýší teplotu sporáku o 1, 2 či 3 stupně.
- hráč si vezme šálek kávy z kávového podnosu a položí si jej lícem nahoru před sebe. Je-li dobírací hromádka spotřebována, vezme si jeden šálek kávy od libovolného spoluhráče (v tomto případě nelze vzít zahraniční šálky s vítěznými body na podnosu hotových pokrmů!). Jsou-li všechny šálky kávy spotřebovány, otočí se lícem dolů, znovu zamíchají a položí na kávový podnos.

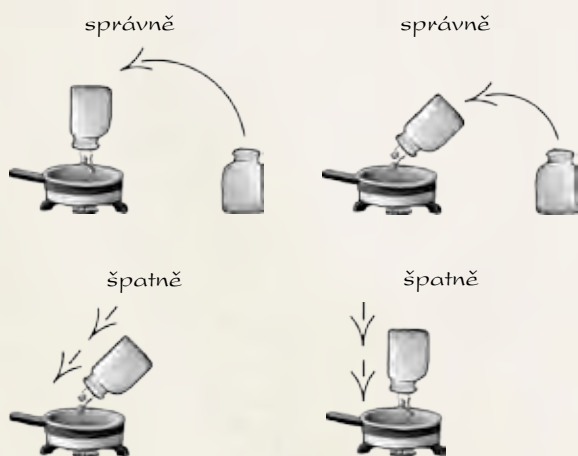
Sporák nemůže hořet více než na stupeň „7“ (přebývajících body na kostce propadají).

## 2. Ochucování pokrmu

Aby byl pokrm dobře uvařený, musí hráč svůj pokrm na pánvičce okořenit. Potřebné koření je zobrazeno na straně s receptem. V pánvičce se musí nacházet alespoň zobrazené množství krystalků daného koření. Krystalků koření smí být v pánvičce i více. Nachází-li se však v pánvičce 3 či více krystalků koření **stejně barvy**, je příslušný pokrm překořeněn. Také 3 krystalky soli (bílé) pokrm překoření (přesolí).

Na ochucování hráč používá odpovídající kořenku a snaží se z ní dostat koření do své pánvičky. Při ochucování musí hráč jedním plynulým pohybem natočit kořenku otvorem dolů nad pánvičku a jedním dalším plynulým pohybem vrátit kořenku zpět. Na rychlosti pohybu nezáleží. Všechny krystalky koření, které přitom vypadnou, patří do pánvičky (také ty, které spadly vedle pánvičky). Nad pánvičkou je povolena krátká prodleva.

### Příklad ochucování



Hráč smí před pohybem kořenku protřepat. Není povoleno „protřepávání“ či „poklepávání“ na kořenku nad pánvičkou. Nepodaří-li se hráči pokrm ochutit, přesto se tento pokus počítá jako jeho akce. Další ochucování si může zopakovat jako novou akci.

## 3. Pauzičky na kávu

Hráč si může během svého tahu udělat 1x pauzičku na kávu a použít svůj šálek kávy. Hráč provede příslušnou akci a poté šálek kávy ve většině případů odloží **lícem nahoru** zpět na kávový podnos. Akce šáleků kávy jsou bezplatné, tj. není spotřebována žádná vařečka. Šálky kávy umožňují následující akce:



### 1 vítězný bod (k dispozici 3x):

Hráč smí tento šálek položit na svůj podnos hotových pokrmů. Šálek na konci hry přináší 1 vítězný bod a nemůže být hráči odebrán.



### Výměna sporáku (k dispozici 3x):

Hráč si s jedním spoluhráčem vymění sporák i s pánví a s pokrmem. Oba hráči poté vaří dále se svým novým sporákem. Spálené nebo překořeněné pokrmy a sporáky s Crêpe v pánvičce nesmí být měněny.



### 3 vařečky (k dispozici 2x):

Aktivní hráč má další tři akce. Dostane zpět 3 vařečky a je dále na tahu. Nyní již ale nesmí použít žádný další šálek kávy.



### Dochucení (k dispozici 3x):

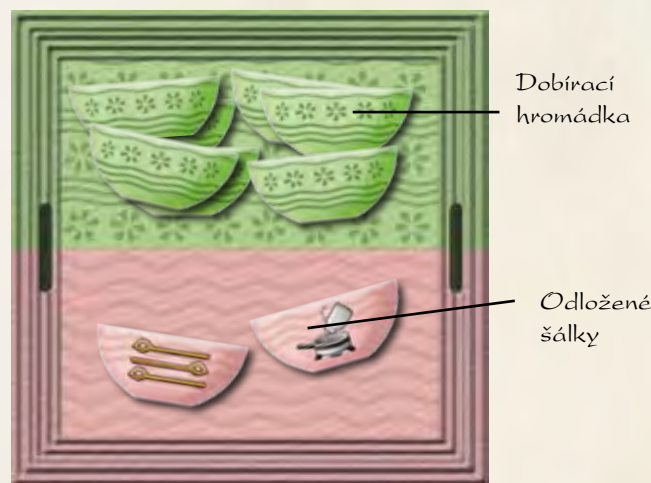
Aktivní hráč může jednomu hráči 1x dochutit pokrm podle pravidel ochucování. K dochucování může být použito jakékoli koření, také to, které není na receptu zobrazeno nebo takové, které již v pánvičce leží 2x. Pokrm je také v tomto případě překořeněn, jakmile se v pánvičce nachází 3 krystalky koření stejné barvy. Pokrmy bez koření (Breakfast Fidel, Eau pour le café à la Bocuse, Crêpe) nesmí být dochucovány.



### Snížení stupně teploty (k dispozici 2x):

Hráč smí otočit knoflíkem na svém sporáku až o tři stupně teploty zpátky. Šálek lze použít i tehdy, když by měl být hráčův pokrm právě spálen (také při stupni „7“).

## Odkládání šáleků kávy



## Doplňující pravidla

### 1. Pokrm je hotov

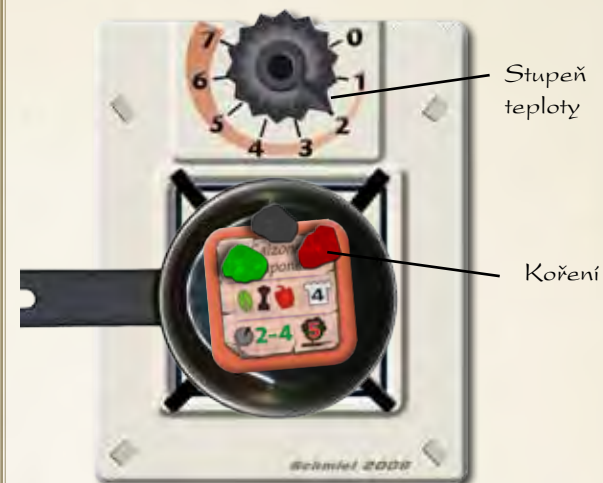
Pokrm je hotov, když jsou splněny 2 podmínky:

- na sporáku je nastaven příslušný teplotní stupeň (zelený číselný rozsah)

a

- v pánvičce se nachází požadované množství koření.

## Příklad hotového pokrmu



Hráč vyjme pokrm z pánvičky a položí jej na svůj podnos hotových pokrmů. Přitom otočí kartičku pokrmu lícem nahoru. Pokrm tomuto hráči na konci hry přinese uvedený počet vítězných bodů. Koření je odloženo do výlevky. Hráč si vybere nový pokrm a musí si vzít kartičku takové barvy, jakou dosud ještě neuvařil. Pokud to není možné, tak si může vybrat libovolnou kartičku. Topný knoflík nyní opět natočí na nulu. *Pozor! Výměna pokrmu nespotebuje žádnou akci.*

## 2. Hvězdy hvězdného kuchaře

Podaří-li se hráči uvařit „bezchybný“ pokrm, dostane jednu hvězdu.



„Bezchybný“ znamená: v pánvičce se musí nacházet **přesný** počet krystalků koření a zároveň v pánvičce nesmí být žádná sůl. Samozřejmě musí být také správný stupeň teploty. Hráč hvězdu položí ke svým hotovým pokrmům.

Za pokrmy bez koření (Breakfast Fidel, Eau pour le café à la Bocuse, Crêpe) nebudou udělovány žádné hvězdy.

3. Pokrm je spálen nebo překořeněn  
Je-li pokrm spálen nebo překořeněn, tak musí být sundán ze sporáku. Příslušný hráč ale musí být na řadě. Překořeněný pokrm díky přátelskému dochucování nějakého úslužného spoluhráče bude ze sporáku sundán teprve na začátku tahu příslušného hráče. To samé platí pro spálené pokrmy.

**Výjimka:** Hráč se spáleným pokrmem v pánvičce může použít šálek kávy „snížení stupně teploty“, a tím natočit stupeň teploty na rozsah, kdy se pokrm nespálí.

Spálený nebo překořeněný pokrm bude odložen do odpadkového koše. Je vyrazen ze hry.

Koření je odloženo do výlevky.

Hráč si vybere nový pokrm a musí si vzít kartičku takové barvy, jakou dosud neuvařil. Pokud to není možné, tak si může vybrat libovolnou kartičku. Topný knoflík nyní opět natočí na nulu.

*Pozor! Výměna pokrmu nespoteřebuje žádnou akci.*



#### 4. Doplnění kořenky

Kořenka bude doplněna, když se v ní nachází už jen „sůl“ nebo již v kořence není vůbec žádné koření.

Do kořenky se z výlevky vloží všechny krystalky koření odpovídající barvy. Navíc se sůl v kořence doplní na 5 krystalků, kromě případu, kdy ve výlevce není dostatečné množství krystalků soli.

#### 5. Příprava Crêpe

Aktivní hráč může namísto nového pokrmu položit do pánvičky také Crêpe.

- Hráč hodí topnou kostkou před každým pokusem zhotovit Crêpe (1. akce). Poté nastaví stupeň teploty nahoru adekvátně podle hozeného čísla. Hodí-li symbol šálek kávy, vezme si jeden šálek kávy.
- Poté má 2 pokusy, aby Crêpe obrátil (akce 2 a 3). Obracení Crêpe znamená: hráč vezme svou pánvičku, vymrští z ní Crêpe do výšky a snaží se Crêpe do pánvičky chytit tak, že je lícová strana nahoře.


 Při pokusu o zhotovení Crêpe vznikne jedna ze tří situací:

- Crêpe přistane lícem nahoru v pánvičce a tím je hotovo. Stupeň teploty přitom nemá žádný význam, pokud není na hodnotě „7“ (tudíž je v pořádku také „0“!). Hráč položí Crêpe k hotovým pokrmům a vybere si do své pánvičky nový pokrm. Jeho tah tímto skončil a na řadě je následující hráč.
- Obracení Crêpe se v obou případech nepodaří, Crêpe přistane vedle pánvičky nebo stranou s receptem nahoru. Tah hráče je ukončen a na řadě je následující hráč. Jakmile je hráč opět na řadě, musí opět 1x hodit kostkou a přidat stupně teploty a má opět 2 nové pokusy na obracení.
- Při vaření bylo dosaženo stupně teploty „7“, což Crêpe spálí. Crêpe je odložena do odpadkového koše a hráč si do své pánvičky vybere nový pokrm. Jeho tah je tímto ukončen, neprovádí ani 2 pokusy obracení a na řadě je následující hráč.

## Stůl pro 2

I když „A la carte“ využívá zejména vzájemné působení mezi 3 - 4 hráči, tak je samozřejmě možné, hrát tuto hru ve dvou.

V zásadě probíhá takováto hra 2 kuchařů stejně, jako běžná hra „A la carta“, avšak navrhuje jednu úpravu:

 Aby hra nebyla moc rychle ukončena, můžete stanovit, že hra bude ukončena teprve po 7 uvařeném pokrmu a ne po 5.

## Personál kuchyně

**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 Spielekreis Spielmilben, die Kinder vom Kinderhaus Harthof, die Teilnehmer des „Gathering of Friends“

## Překlad: Cauly

### Příprava Crêpe






Strana s receptem (neobráceno)



Lícová strana (obráceno)

### Pro přípravu Crêpe platí následující zvláštní pravidla:

-  Každý hráč může zhotovit nebo spálit maximálně jednu Crêpe
-  Hráč položí své Crêpe „stranou s receptem“ nahoru do pánvičky.
  - Jeho tah je v každém případě ihned ukončen.
  - Odevzdá všechny zbývající vařečky svému sousedovi
  - Jeho ještě nevyčerpané akce propadají.
-  Jakmile je hráč opět na řadě, pokusí se zhotovit Crêpe.

## Konec hry

„A la carte“ končí jakmile:

- hráč do své pánvičky již nemůže položit žádný nový pokrm nebo
- jeden hráč uvařil 5 pokrmů (také Crêpe se započítává jako pokrm) nebo
- jeden hráč získá 3 hvězdy\*

Hráči si poté spočítají své vítězné body. V pánvičce ležící hotové pokrmy se započítávají také, nedokončené pokrmy však nikoli.

Hráč s největším počtem vítězných bodů vyhrává.

Při shodě vyhrávají všichni hráči s největším počtem bodů. Umístění dalších hráčů se rovněž určuje podle vítězných bodů.

\* Získal-li hráč 3 hvězdičky, stává se jediným vítězem. V tomto případě nemají vítězné body na vítězství žádný vliv, pouze určují pořadí ostatních hráčů.