

CHEF ALFREDO

Ein lustiges Spiel um kreative Köche
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Michael Schacht.

In der Küche herrscht großes Chaos! Alfredo der Koch hat vergessen, in welchem Topf welche Suppe kocht. Könnt ihr ihm helfen und die Zutaten auf die richtigen Töpfe verteilen?

SPIELMATERIAL

- **1 Spielplan** - er zeigt Alfredos Küche. In der Mitte seht ihr den Herd mit vier Herdplatten, sowie die Behälter für die Suppenzutaten. Legt den Spielplan in die Tischmitte, so dass ihn jeder von euch gut erreichen kann.



- **40 Suppenzutaten** - je 10 Möhren, Tomaten, Bohnen und Knoblauchknollen. Die Zutaten sortiert ihr auf die passenden Behälter des Spielplans. Dabei legt ihr die Möhren zu den Möhren, die Tomaten zu den Tomaten und so weiter...



SPIELZIEL

Chefkoch Alfredo ist weltberühmt für seine leckeren Suppen. Er kocht die allerbesten Tomaten-, Möhren- und Bohnensuppen. Seine Spezialität ist aber etwas ganz besonderes: Alfredos Knoblauchsuppe! Doch heute ist Alfredo verzweifelt: in welchem Topf kocht eigentlich welche Suppe? Könnt ihr ihm helfen, die Möhren, den Knoblauch, die Bohnen und die Tomaten in die richtigen Töpfe zu verteilen. Aber Vorsicht! Haben eure Mitspieler auch immer die richtigen Töpfe für die Zutaten gewählt?

Wer am besten den Überblick behält, auch wenn die Kochtöpfe die Herdplatten wechseln, gewinnt dieses lustige Kochspiel.

- **4 Rezeptplättchen** - jeweils einmal Möhren, Tomaten, Bohnen und Knoblauchknollen.



- **4 Suppentöpfe** - legt je ein Rezeptplättchen in einen Topf. Nun schließt die Töpfe mit je einem Deckel und dann ab damit auf den Herd. Immer ein Topf pro Herdplatte.



- **36 Kochplättchen** - zum Anzeigen der Punkte, die ihr bereits gewonnen habt. Legt die Kochplättchen neben dem Spielplan bereit.



- **1 Würfel** - vor dem ersten Spiel müsst ihr ihn mit den Zutaten- und dem Kochaufkleber bekleben. Achtet darauf, dass ihr die beiden Kochaufkleber auf gegenüberliegende Seiten klebt. Legt den Würfel bereit...



...und schon kann es losgehen!

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Zu Beginn des Spiels dürft ihr alle noch einmal einen Blick in Alfredos Suppentöpfe werfen. Merkt euch gut, welches Rezeptplättchen in welchem Kochtopf liegt. Nur so könnt ihr Alfredo helfen, die richtigen Zutaten in die passenden Töpfe zu werfen.

Wer zuletzt beim Kochen geholfen hat, darf das Spiel beginnen und würfeln.

Was zeigt der Würfel?



Chef Alfredo



Such dir zwei beliebige Töpfe aus und vertausche sie miteinander. Dabei darfst du nicht in die Töpfe hineinschauen! Versuche dir trotzdem zu merken, wo welcher Topf jetzt steht. Danach ist sofort der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.



Eine Suppenzutat



Nimm die abgebildete Suppenzutat und wirf sie in einen Topf. Na, weißt du noch in welchem Topf sie gehört? Heb den Deckel an und wirf die Zutat in die Suppe. Schau kurz in den Topf, aber achte darauf, dass die anderen Spieler nicht in den Topf sehen können.

Hast du den richtigen Topf gefunden? Wenn es der falsche Topf ist, lass Dir nichts anmerken. Vielleicht hat es ja keiner gemerkt!



Nachdem du deinen Zug beendet hast, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gib den Würfel an den Mitspieler weiter, der links von dir sitzt. Achte aber unbedingt darauf, dass du dein Würfelergebnis nicht veränderst.

SPIELEND

Nachdem das letzte Kochplättchen verteilt wurde, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine gesammelten Kochplättchen. Wer die meisten Plättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Herzlichen Glückwunsch, du hast gewonnen und darfst Alfredo in Zukunft in seiner Küche helfen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Glaubt dir dein Mitspieler, dass du die Zutat in den richtigen Topf geworfen hast?

Ja!

Wenn er denkt, du hast die Zutat in den richtigen Topf geworfen, gibt er dir zur Belohnung ein Kochplättchen aus dem Vorrat. Lege das Plättchen vor dir ab. Dein Mitspieler nimmt den Würfel und würfelt ihn neu.

Nein!

Wenn er denkt, du hast die Zutat in einen falschen Topf geworfen, sagt er laut „Stimmt nicht!“ Er nimmt den Topf, in den du gerade deine Suppenzutat geworfen hast. Den Inhalt schüttet er aus und das Rezeptplättchen aus dem Topf legt er neben den Würfel. So können alle ganz einfach überprüfen, ob du den richtigen oder falschen Topf genutzt hast.

X Hat dein Mitspieler recht und du hast die Zutat in den falschen Topf geworfen, darf er sich zur Belohnung ein Kochplättchen nehmen. Du gehst in diesem Fall leer aus. Anschließend ist dein Mitspieler mit würfeln an der Reihe.

✓ Hast du die Zutat in den richtigen Topf geworfen, bekommst natürlich du das Kochplättchen. Dein Mitspieler geht in diesem Fall leer aus und muss zur Strafe den Würfel sofort an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergeben.

***Wichtig:** Haben deine Mitspieler vor dir falsche Zutaten in den Topf geworfen, ist das egal! Ihr kontrolliert immer das Rezeptplättchen und den Würfel.*



Jetzt verteilt ihr noch alle Zutaten aus dem geleerten Topf auf die passenden Behälter des Spielplans. Das Rezeptplättchen legt ihr wieder zurück in den Topf und stellt ihn zurück auf den Herd. Danach kann es auch schon weitergehen.

Weitere Regeln:

- Sollte einmal eine gewürfelte Suppenzutat nicht mehr auf dem Spielplan vorrätig sein, werden sofort alle Suppentöpfe geleert und die Zutaten auf die passenden Behälter des Spielplans gelegt.
- Passt in einen Suppentopf keine neue Zutat mehr hinein, wird nur dieser Topf geleert und die Suppenzutaten auf die passenden Behälter des Spielplans verteilt.

