

# Ziel des Spiels

Der Gewinner kann sich aus den im Spielverlauf entstandenen Kombinationen die leckersten Zutaten aussuchen.

Am Ende des Spiels sind vielfältige Obst- und Gemüsekombinationen entstanden, die die Basis für den Wochenspeiseplan bilden können.

# Spielmaterial

## Spielplan

Der Spielplan zeigt die Abbildungen aller Obst- und Gemüsesorten, die Ihr für Eure Gerichte verwenden könnt.

Auf manchen Feldern des Spielplans sind mehrere Obst- oder Gemüsesorten abgebildet, die ähnliche Eigenschaften besitzen, aber teilweise verschieden gut verfügbar sind.

## Saisonfolien

Die Saisonfolien zeigen durch Anzahl der Kisten, wie gut die Lebensmittel in der Saison verfügbar sind.

## Teller Set

Das Tellerset kann von Euch zu Beginn jeder Runde auf Zutaten gelegt werden, um anzuzeigen, ob ihr eine Zutat mögt oder eher meiden wollt.

### Giftflasche

Die Giftflasche zeigt an, welche Zutat du auf keinen Fall verwenden möchtest. Hast du eine Lebensmittelunverträglichkeit, erhältst du dafür eine zusätzliche Giftflasche.

### Glasstein

Der Glasstein hilft bei der Markierung und Auswertung der von Euch erspielten Zutatenkombination.

### Würfel

Die Würfel zeigen 5 Attribute: Zahlenwert, Form, Helligkeit, Farbe und Füllung

### Wertungsblock

Zum Notieren der gewürfelten Figuren und Boini.

### Wochenspeiseplan

Der Speiseplan, der von Siegern befüllt wird.

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird gut sichtbar in der Tischmitte platziert.

Eine der Saisonfolien wird entsprechend der aktuellen Jahreszeit darüber gelegt.

Neben dem Spielfeld werden alle Glassteinchen bereitgelegt.

Jede\_r Spieler\_in bekommt ein eigenes Blatt vom Spielblock, einen Stift und ein Teller Set

und einen Giftstein.

Spieler\_innen die eine bestimmte Zutat nicht vertragen, erhalten einen zusätzlichen Giftstein.

Der Würfelbecher wird mit allen 6 Würfeln gefüllt.

## Spielverlauf

Gespielt wird in sieben Runden, in denen Reihum alle Spieler\_innen ihre Spielzüge machen. Jede Runde besteht aus drei Phasen: Die Präferenzphase, die Würfelphase und die Wertungsphase.

Die hungrigste Person am Tisch beginnt das Spiel.

### Die Präferenzphase:

In dieser Phase werden Saisonfolie verändert, die in den nächsten Runden erspielt werden können. Jede\_r Spieler\_in darf in jeder Runde einen ihrer Teller auf einem Feld des Spielplans platzieren. Diese Teller haben zwei Seiten: mit der „Servier-Seite“ nach oben erhöhen sie die Punktzahl des Lebensmittels auf dem sie liegen: „Davon nehm ich noch einen Teller!“

Mit dem Boden nach oben ziehen sie einen Punkt in dessen Wertung ab: „Das kommt mir nicht auf den Teller!“

Achtung: Alle Teller, die in einer Runde gelegt werden, haben keinen Einfluss auf vor-

her gewürfelte Ergebnisse. Also haben die Teller, die in der ersten Runde gelegt werden, ein viel höheres Gewicht als diejenigen, die erst in späteren Runden gelegt werden. Ab der vierten Runde dürfen Teller dann auch auf einzelne Würfel, eine bestimmte Farbe oder Füllvariante gelegt werden, womit sie gleich mehrere Wertungen auf einmal verändern.

Wird der Teller in die Mitte zwischen den Lebensmitteln gelegt, gilt der Abzug oder Bonus für das gesamte Feld, soll er nur für eine der abgebildeten Zutaten gelten, muss er klar auf deren Seite platziert werden. Ihr könnt Eure Teller auch auf Felder mit bereits vorhandenen Tellern legen, diese werden während des gesamten Spiels gestapelt und werden ggf. gegeneinander aufgerechnet. Also ein Plus und ein Minus heben sich gegenseitig auf, zwei umgedrehte Teller ziehen zwei Punkte ab, vier Plus- und ein Minus-Teller erhöhen um drei Punkte, usw. ... Ob Ihr Eure Teller lieber nach persönlichen Geschmacksvorlieben oder nach strategischen Gesichtspunkten verteilt, ist ganz Eure individuelle Entscheidung.

## Die Würfelphase:

Erinnerung: Ab jetzt wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Der\_die Spieler\_in wirft alle sechs Würfel mit Hilfe des Würfelbechers. Bis zu zweimal können beliebig viele Würfel in den Würfelbecher zurückgelegt und neu gewürfelt

werden. Ziel ist es, eine der sechs Figuren zu erwürfeln, gelingt das nicht, steht die Chance zur Verfügung, ist diese schon genutzt, muss eine Figur gestrichen werden und wirft keine Punkte ab.

Beispiel:

Würfle ich also mit einem schwarzen Würfel eine grüne, ungefüllte eins im Kreis, muss ich „C1“ notieren.

Ist das Wurfergebnis notiert, werden die Würfel im Würfelbecher im Uhrzeigersinn an den\_die nächste Spieler\_in weitergegeben.

Haben alle Spieler\_innen ihr erstes Wurfergebnis notiert, folgt die dritte Phase.

## Die Figuren

Paar

Ein Paar ist eine Kombination aus zwei verschiedenen Würfeln mit der gleichen Wert. Zwei gewürfelte Paare geben einen Zusatzpunkt, drei gewürfelte Paare geben drei Zusatzpunkte

Duett

Ein Duett sind zwei Würfel mit gleichem Wert und gleicher Form oder gleichem Wert und gleicher Farbe.

1 Zusatzpunkt für eine Reihe bei einem einfachen Duett,

2 Zusatzpunkte bei zwei gewürfelten Duetten,

3 Zusatzpunkte bei drei gewürfelten Duetten.

### Triple

Ein Triple sind drei gleiche Werte, die außerdem entweder alle gleich hell sind oder alle gefüllt beziehungsweise leer sind.

### Quartett

Ein Quartett besteht aus vier Würfeln, von denen immer genau zwei die gleiche Form oder die gleiche Farbe haben, jeweils zwei oder alle vier die gleiche Füllung haben, und von denen außerdem zwei gleich hell sind. Dabei ist es egal, welcher der vier Würfel welche Eigenschaften in welcher Konstellation teilen, ebenso ist der Wert für dieses Set unwichtig.

### volle/leere Straße

Eine volle oder leere Straße setzt sich aus vier oder mehr aufeinanderfolgenden Augenzahlen zusammen, die entweder alle gefüllt oder ungefüllt sind. Die Farbe und die Form der Augen spielen dabei keine Rolle. Zusatzpunkte gibt es jeweils für die fünfte passende Augenzahl und für eine vollständige Straße mit allen 6 Zahlen in der gleichen Füllart.

### Farbenstraße

Eine Farbenstraße ist eine Folge von 4 oder mehr aufeinanderfolgender Zahlen in der gleichen Farbe. Die Füllung der Würfel spielt dabei keine Rolle.

### Chance

Alle Würfelergebnisse werden notiert und bewertet, es gibt keine Zusatzpunkte.

## Die Wertungsphase:

Alle Spieler\_innen notieren ihr gewürfeltes Obst und Gemüse und die dazugehörigen Punkte, so wie auf dem Spielplan abgebildet. Als Hilfestellung werden zuerst farbige Steinchen für jedes eingetragene Würfelergebnis auf den Spielplan gelegt.

Im Fall, dass mehrere Optionen zur Verfügung stehen, wählen sie jeweils eine dieser Optionen aus und notieren sich die dazugehörenden Punkte.

Dabei werden alle Teller mit berücksichtigt, die zum aktuellen Zeitpunkt auf dem Spielplan liegen. Die erspielten Punkte werden am Zeilenende notiert.

Die Person mit den meisten Punkten dieser Runde darf in der nächsten Spielrunde anfangen.

## nach der letzten Runde

Nach sieben Runden wird verglichen, wer jeweils die meisten Punkte bei einer Figur hat. Der\_die Sieger\_in darf aussuchen, welche aller gewürfelten Kombinationen der jeweiligen Figur in den Wochenspeiseplan übernommen wird. An welchem Tag und zu welcher Mahlzeit. Die Reihenfolge beginnt bei der Chance und geht in linke Richtung mit den Straßen weiter.

Falls Ihr einen Übersieger wollt, könnt Ihr alle Punkte eines Spielers addieren und miteinander vergleichen.

## Wertungsvariante für mehr Drama und Dynamik

Jede\_r Spieler\_in bekommt zu Beginn nur 3 Teller.

Alle Teller die in einer Runde gelegt werden, haben auch einen Einfluss auf vorher erwürfelte Ergebnisse. Also muss jede\_r Spieler\_in die das entsprechende Obst/Gemüse in ihrem Wertungsblock stehen hat, sofort einen Punkt in der entsprechenden Reihe abziehen oder hinzufügen, dadurch können auch kurz vor Schluss nochmal alle Punktergebnisse auf den Kopf gestellt werden.

In dieser Regelvariante kann auch von Anfang an ein Teller auf einen kompletten Würfel gelegt werden, dafür keiner auf weiß oder schwarz, Farben oder Zahlen.

## Regelvariante für Zuteilung von Küchenjobs

Habt ihr Zuhause auch diese eine Sache, die keine\_r gerne tut, die aber dennoch irgendwie regelmäßig erledigt werden muss? Oder darf immer die selbe Person kochen, obwohl andere auch gerne mal würden? Dann könntet Ihr folgendes ausprobieren:

Legt zu Beginn des Spiels fest, welcher Job später verteilt werden soll. Zum Beispiel Kartoffeln schälen, Müll rausbringen, Kochen, Tisch decken, Abspülen... an jedem Wo-

chentag das Selbe oder verschiedene Aufgaben an verschiedenen Wochentagen. Ganz egal, Hauptsache ihr seid euch darin einig, was wann zu tun ist.

Nun erspielt ihr ganz wie üblich in sieben Runden euren Wochenspeiseplan. Nach der letzten Runde darf jetzt allerdings nicht nur der die Reihensieger\_in bestimmen, welche Kombination für welche Mahlzeit eingetragen wird, sondern zusätzlich noch die Person mit den wenigsten Punkten eine Person bestimmen, die den zuvor vereinbarten Job an einem der Wochentage erledigen muss/darf.