

Zu viele Köche

Pegasus Spiele • Reiner Knizia • 2009 • 2-5 spelers • vanaf 8 jaar • ± 30 minuten

Spelidee

In de zoektocht naar nieuwe klanten voor hun restaurant, wagen enkele meesterkoks zich aan een kookwedstrijd. Hoewel de koks verschillende gerechten willen opdiene, koken ze allemaal in dezelfde pot - en nog wel tegelijkertijd! Precies dat maakt deze uitdaging bijzonder.

De spelers kruipen in de huid van deze koks. In totaal spelen ze 5 rondes, die telkens een wedstrijddag voorstellen. Elke dag stellen de spelers opnieuw hun dagmenu samen, waarmee ze zoveel mogelijk nieuwe klanten proberen te lokken.

Spelmateriaal



52 ingrediëntenkaarten (telkens 14x groenten, kip, vis en pepers)

25 menukaarten (telkens 5x groentensoep, kippensoep, vissoep, chili en fast food)

43 klantenkaarten (10x 1 klant, 10x 3 klanten en 23x 5 klanten)

Het spel klaarzetten

Elke speler krijgt **5 verschillende menukaarten** en legt deze verdekt voor zich neer. Daarnaast krijgt elke speler ook een totaal van **5 klanten**.

Wie het meest recent nog een pot soep klaargemaakt heeft, wordt de deler voor de eerste dag. De volgende dag wordt de speler links van hem de volgende deler, enz.

De deler schudt alle ingrediënten en deelt vervolgens aan elke speler **13 ingrediëntenkaarten** uit. (Bij 5 spelers krijgen de beide spelers links van de deler 11 kaarten; de andere spelers krijgen er telkens 10.) Alle spelers nemen hun ingrediëntenkaarten in de hand en sorteren ze per kleur. Nu kiest elke **speler één van zijn menukaarten** en houdt deze verdeckt in de hand. Met deze kaart bepalen de spelers hun menu voor deze wedstrijddag. Van zodra iedereen een menukaart gekozen heeft, worden deze gelijktijdig voor alle spelers onthuld. Dan kan de eerste wedstrijddag beginnen.

Spelverloop

De speler links van de deler opent het spel door **precies één ingrediënt** uit zijn hand te kiezen en in de **kookpot** (het midden van de tafel) te leggen. Daarbij zegt hij luidop welke **waarde** de kaart heeft. Nu leggen ook alle andere spelers beurtelings (in uurwijzerzin) precies **één volgend ingrediënt** in de pot en zeggen daarbij telkens luidop de **som van de waarden** van alle ingrediënten in de pot. Die som geeft aan, hoe vol de pot al is. Alle ingrediënten in de pot, moeten voor alle spelers goed zichtbaar zijn.



Wanneer iemand een kaart "**kookt over**" (pijl naar onder) speelt, wordt de **som van alle ingrediënten** in de pot weer **op 0 gezet**.

Aansluitend blijven de spelers ingrediënten in de pot leggen en baseren zich voor de nieuwe som op de waarde van de nieuwe ingrediënten.



Let op: Wordt een **10 als eerste kaart** in de pot gelegd, dan **telt** deze **als een 0!**

Bij het **kiezen van een ingrediënt** moeten de spelers op de volgende regels letten:

- Als het eerste ingrediënt in de pot **groenten** is, moeten **alle volgende** ingrediënten eveneens **groenten** zijn. In een groentesoep horen nu eenmaal groenten te zitten. Heeft een speler **geen groenten** in zijn hand, pas dan mag hij een **willekeurig** ander ingrediënt uitspelen. - Hetzelfde geldt voor **kip** en **vis**.
- Vanaf dat er zich een één of meer **pepers in de pot** bevinden, vervalt de voorgaande regel en mogen alle spelers - zonder verdere beperking – telkens een **willekeurig** ingrediënt in de pot leggen. Immers: eens er pepers in de pot zitten, is de smaak van de soep naar de vaantjes en maakt het eigenlijk niet zoveel uit wat er nog bij gegooid wordt.

Van zodra een speler de **totale som** door het leggen van een ingrediënt op een waarde van **10 of hoger** brengt, wordt de inhoud van de pot **opgediend**. Deze speler neemt alle ingrediënten uit de pot en legt ze verdeckt voor zich neer. Daarna legt diezelfde speler een nieuw ingrediënt uit zijn hand in het midden van de tafel, noemt luidop de waarde van het ingrediënt en brengt zo een **nieuwe pot** aan de kook. Wie de kookpot vol maakt, moet hem opdienen – ook als de inhoud van de pot niet bij zijn dagmenu past - en moet ook met een nieuwe pot beginnen.



Voorbeeld: Tim begint de pot met een vis van 3 en zegt "drie". Ralf volgt met een vis van 1 en zegt "vier". Sarah heeft geen vis in de hand. Zij kiest voor de pepers van 5 en noemt de nieuwe som: "negen". Door de pepers zijn de spelers vanaf nu niet meer verplicht om alleen vis in de pot te leggen. Johan heeft als dagmenu de kippensoep gekozen. Hij zou de pot kunnen volmaken en opdienen, maar omdat er geen kip in de pot zit, doet hij dat liever niet. Hij legt de kippenkaart "kookt over" en zegt "nul". Nu is Tim weer aan de beurt en speelt de groenten van 4, "vier". Ralf legt een vis van 3 en zegt "zeven". Sarah speelt nu de pepers van 4 en brengt de som zo op "elf". Ze neemt alle 7 gespeelde ingrediëntenkaarten en legt ze verdekt voor zich neer. Daarna begint ze met een kaart uit haar hand een nieuwe pot.

Waardering

Wanneer een speler het laatste ingrediënt uit zijn hand in de pot legt, zegt hij "**laatste kaart**". De wedstrijd eindigt dan van zodra een speler aan de beurt is om een ingrediënt in de pot te leggen en deze hij **geen ingrediënten meer** in zijn hand heeft.

Let op: de wedstrijd is dus nog niet gedaan bij het spelen van het laatste ingrediënt!

Alle spelers leggen de overgebleven ingrediënten uit hun hand in het midden van de tafel. Deze zijn van niemand meer en worden ook niet gewaardeerd. Vervolgens waardeert elke speler **alle** kaarten die hij in de loop van de wedstrijd verdekt voor zich verzameld heeft. De waarde van de kaarten is afhankelijk van zijn gekozen **dagmenu**:



Fast food: De speler **wint 5 klanten** maar **verliest** ook een klant **voor elke kaart** die hij verzameld heeft. Wie fast food beloofd heeft, wil zijn klanten immers geen soep voorschotelen.



Chili: De speler **wint** een klant voor **elke kaart met pepers** die hij verzameld heeft. Hij **verliest** een klant voor **elke** verzamelde kaart met **waarde 0**. De 0 stelt hier een bouillonblokje voor, waarvan de smaak zelfs niet bij een sterke chili plast.



Groentesoep: De speler **wint** een klant voor **elke kaart met groenten** die hij verzameld heeft. Hij **verliest** een klant voor **elke** verzamelde **kaart met pepers**. Pepers verpesten immers de smaak van de soep.



Kippensoep: De speler **wint** een klant voor **elke kaart met kip** die hij verzameld heeft. Hij **verliest** een klant voor **elke** verzamelde **kaart met pepers**.



Vissoep: De speler **wint** een klant voor **elke kaart met vis** die hij verzameld heeft. Hij **verliest** een klant voor **elke** verzamelde **kaart met pepers**. Pepers verpesten immers de smaak van de soep.

Elke speler ontvangt **klantenkaarten** overeenkomstig het gewonnen aantal klanten of moet er een aantal inleveren, naargelang wat de waardering voor hem opbracht. Een speler kan echter nooit meer klanten verliezen dan hij er bezit (en gaat dus niet onder 0).

Nu leggen alle spelers hun **dagmenu** op een **aflegstapel**. De volgende deler schudt alle **ingrediëntenkaarten** en een nieuwe wedstrijddag begint. Op deze manier moeten de spelers elke menukaart in de loop van het spel één keer kiezen. Op de vijfde en laatste wedstrijddag hebben ze dus geen vrije keuze meer. Verandering van spijs doet eten, nietwaar?

Wie aan het einde van de vijfde wedstrijddag **de meeste klanten bezit**, wint het spel.

Variant

Met de volgende wijziging wordt het spel tactischer: De spelers kiezen hun dagmenu niet gelijktijdig, maar op beurten. De speler links van de deler begint. Hij kiest zijn dagmenu en onthult het onmiddellijk voor de andere spelers. Daarna kiezen de andere spelers beurtelings en in uurwijzerzin hun dagmenu en tonen de gekozen kaart eveneens aan de andere spelers. De deler kiest als laatste zijn dagmenu, maar mag niet dezelfde menukaart kiezen als de speler links van hem (tenzij hij, aan het begin van de laatste wedstrijddag geen andere keuze heeft).

Colofon

Auteur: Reiner Knizia, www.knizia.de
Illustraties: Alexandre Roche, www.alexandre-roche.com
Vormgeving: Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch
Realisatie: Thygra Spiele-Agentur, www.thygra.de



Uitgever en auteur danken alle testspelers die aan de totstandkoming van dit spel hebben bijgedragen, en in het bijzonder Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

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

Alle rechten voorbehouden. www.pegasus.de

Vertaling: Sven De Backer voor FORUM-Federatie vzw
Meer spelregelvertalingen vind je op www.forumfederatie.be

