

GEMÜSE- WÜRFEL



INHALT

1 Hackmesser, 35 Zutatenwürfel,
44 Rezeptkarten, 34 Zusatzkarten,
4 Improvisierplättchen, 1 Rahmen

ZIEL DES SPIELS

Hack' dir die besten Zutaten zurecht, koche leckere Gerichte aus aller Welt und verfeinere sie mit den geheimen Zusätzen, um am Ende die meisten Sterne  zu ernten.

AUFBAU

1 Lasst alle **Würfel** in den **Rahmen** purzeln und rüttelt sie, bis alle flach auf dem Tisch liegen. Jetzt ist der Rahmen bündig mit Würfeln gefüllt, ohne Lücken.

2 Nehmt den Rahmen hoch und legt ihn beiseite. Übrig bleibt der sogenannte **Block** an Zutatenwürfeln. (Im Folgenden oft einfach **Würfel** oder **Zutaten** genannt.)

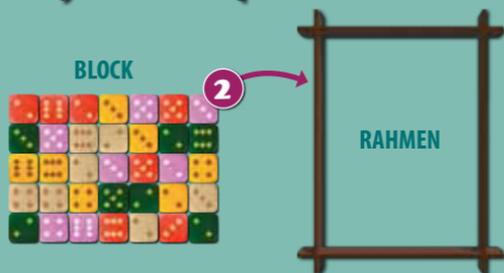
3 Mischt die **Zusatzkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Jeder zieht **1 Zusatzkarte*** auf die Hand.

4 Mischt die **Rezepte** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt dann **3** Rezepte als offene Auslage daneben. Jetzt zieht jeder **2 Rezepte*** vom Stapel und legt sie offen vor sich.

5 Jeder erhält **1 Improvisierplättchen**.

6 Bestimmt zufällig, wer anfängt und sich das **Hackmesser** nimmt. Jetzt kann's losgehen.

* Während des Spiels liegen eure (ungekochten) **Rezepte** offen vor euch, die **Zusatzkarten** haltet ihr geheim auf der Hand.



ZUSATZ- KARTEN



3

REZEPTE



4



1
ZUSATZKARTE



2
REZEPTE

JEDER HAT



1
IMPROVISIER-
PLÄTTCHEN



6

SPIELABLAUF

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Wenn du dein **sechstes** Rezept kochst, sind alle **anderen** noch jeweils einmal am Zug. Dann ist das Spiel zu Ende.

ABLAUF EINES ZUGES

Jeder Zug hat drei Phasen:

PHASE 1: SCHNEIDEN

PHASE 2: KOCHEN

PHASE 3: KARTE ZIEHEN



PHASE 1: SCHNEIDEN

Du **musst** mit dem Hackmesser **einen Schnitt** setzen, sodass mindestens eine Zutat vom Block entfernt wird. Schiebe das Hackmesser vorsichtig senkrecht in einen Spalt zwischen Zutaten (Würfel) des Blocks und schiebe die Zutaten, die du abschneiden willst, **seitwärts** vom Block weg. Beim Schneiden darfst du **die Zahlen auf den Zutaten nicht verändern**. Wenn du den Block aus Versehen in Unordnung bringst, schiebe ihn wieder ordentlich zusammen.

SCHNEIDEREGELN

- Die Zutaten, die du abschneidest, dürfen **zusammen höchstens 10 Augen** zeigen.
- Du musst das Hackmesser mit der Schneide parallel zum Tisch halten (*du darfst es nicht schräg halten, siehe S. 3*). Du musst immer von einer Außenkante des Blocks weg schneiden, also nicht mitten aus dem Block.
- Nach deinem Schnitt muss der Block immer noch zusammenhängend sein (*ohne Zutaten, die separat liegen oder nur an einer Ecke angrenzen*).
- Wenn **alle** Zutaten des Blocks zusammen höchstens 10 Augen zeigen, darfst du alle nehmen, ohne zu schneiden.

Nimm dir die herausgeschobenen Zutaten, ohne die Zahlen zu verändern; *am besten funktioniert das, wenn du die Zutaten über den Tisch zu dir **schiebst**, anstatt sie in die Hand zu nehmen.*

WÜRFELFARBEN & GEMÜSE



MÖHRE

PILZ

ZWIEBEL

PAPRIKA

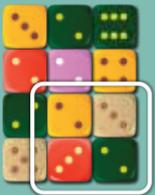
TOMATE

Ist dir schon aufgefallen, dass die Würfel keine 1 haben?
Jeder Würfel hat die Seiten 2, 3, 4, 5, 6!



BEISPIEL: SCHNEIDEN

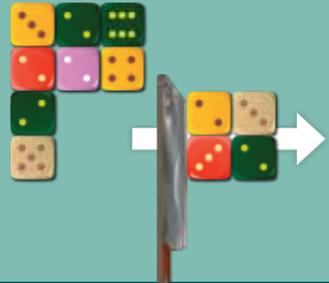
Zutaten finden, die zusammen höchstens 10 Augen zeigen.



Hackmesser senkrecht in den Spalt neben den gewünschten Zutaten schieben ...

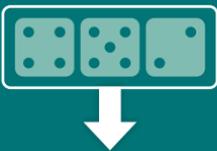


... und die Zutaten *seitwärts* vom Block weg schieben. Jetzt gehören sie dir.



ZUR ERINNERUNG: DU DARFST NICHT:

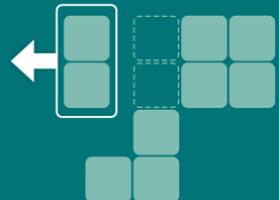
Zutaten abschneiden, die zusammen mehr als 10 Augen zeigen.



Das Hackmesser schräg ansetzen, um absichtlich Zutaten nicht mit rauszuschieben.



Den Block in mehrere Teile zerfallen lassen.



PHASE 2: KOCHEN

Wenn du alle nötigen Zutaten für eines oder mehrere deiner ungekochten Rezepte hast, kannst du kochen!

- Du **darfst** mehrere Rezepte gleichzeitig kochen.
- Du **musst nicht** kochen, selbst wenn du könntest.

Wenn du ein Rezept kochen möchtest, zeigst du den anderen, dass du die nötigen Zutaten hast, und legst diese in den Rahmen. Gekochte Rezepte drehst du **auf die Rückseite**. *Stapele sie nicht; alle müssen sehen können, wie viele Rezepte du schon gekocht hast.*



RÜCKSEITE

ZUSATZKARTEN

Zu jedem Rezept, das du kochst, **kannst** du 1 Zusatzkarte spielen (direkt beim Kochen, nicht nachträglich). Auf jeder Zusatzkarte stehen die Bedingungen, die du erfüllen musst, um sie spielen zu können. *Behalte am besten deine Zusatzkarten beim Schneiden schon im Hinterkopf!*



VORDERSEITE
(BEISPIEL)

Lies die Zusatzkarte vor und zeige den anderen, dass du die Bedingung erfüllst, bevor du die Zutaten abwirfst.

Eine gespielte Zusatzkarte legst du verdeckt auf das gekochte Rezept (*für die Wertung einiger Zusatzkarten ist es wichtig, zu welchem Rezept sie gespielt wurde*).



VORDERSEITE
(SORTE)

DEIN IMPROVISIERPLÄTTCHEN

Bevor du kochst, kannst du dein Improvisierplättchen **abwerfen**, um **entweder** die **Sorte** oder die **Zahl** einer Zutat zu verändern.

- Wenn du die **Sorte** der Zutat änderst, sagst du einfach, als welche Zutat du diese Zutat jetzt behandelst. Wenn du die **Zahl** änderst, drehst du den Würfel auf die entsprechende Zahl.



RÜCKSEITE
(ZAHL)

*Dein Improvisierplättchen erhältst du zurück, wenn jemand **Nachschub** holt (siehe S. 6), du brauchst also nicht so sparsam damit zu sein!*

BEISPIEL: KOCHEN

Mit diesen Würfeln kannst du die *Gefüllten Paprika* kochen.



Du würdest gerne diese Zusatzkarte spielen, damit deine *Gefüllten Paprika* eine *Offenbarung* werden ... aber die Augen deiner Würfel ergeben zusammen nur 17!

Zum Glück hast du noch dein *Improvisierplättchen*! Du wirfst es ab, um die Tomate von  auf  zu drehen, was deine Augensumme auf 19 bringt.

Deine *Gefüllten Paprika* werden doch noch eine *Offenbarung*!



PHASE 3: KARTE ZIEHEN

Ziehe 1 Zusatzkarte vom Stapel **oder** nimm dir 1 Rezept aus der Auslage **oder** ziehe 1 Rezept vom Stapel.

- Nimmst du ein Rezept aus der **Auslage**, ersetzt du es sofort durch ein neues vom Stapel.

ENDE DEINES ZUGES

Am Ende deines Zuges darfst du (*höchstens*) **8 Zutaten**, **2 Rezepte** und **2 Zusatzkarten** behalten. Hast du mehr, musst du abwerfen, bis du alle drei Höchstgrenzen einhältst.

Abgeworfene Zutaten legst du in den Rahmen. Abgeworfene Karten kommen auf separate Abwurfstapel neben den jeweils entsprechenden verdeckten Stapel. Ist ein Stapel leer, mischt ihr den Abwurfstapel und legt ihn verdeckt als neuen Stapel bereit.

Zum Schluss reichst du das Hackmesser nach links weiter. Jetzt ist der nächste Nachwuchskoch dran.

NACHSCHUB HOLEN

Ist zu **Beginn deines Zuges** von **mindestens einer** Zutatensorte **kein Würfel mehr im Block**, kannst du Nachschub holen. *Sind gar keine* Würfel mehr im Block, **musst du Nachschub holen**. Pro Zug kannst du nur **einmal** Nachschub holen. Und das geht so:

- 1 Lege den **Rahmen** in die Tischmitte.
- 2 Gib allen ihr **Improvisierplättchen** zurück.
- 3 Nimm alle abgeworfenen und alle noch im Block liegenden Zutaten in die Hand (*noch nicht verkochte Zutaten vor euch behaltet ihr*). Lasse sie in den Rahmen purzeln.
- 4 Ziehe den Rahmen so über den Tisch, dass sich alle Würfel Kante an Kante in einer Ecke des Rahmens zu einem neuen Block sammeln. *Die Form des neuen Blocks ist egal; es ist meist kein Rechteck.*
- 5 Führe dann deinen Zug wie üblich aus.

f Sterne!

muss
alten sein.

5

So gab's das
noch nie!

Alle Zahlen müssen
unterschiedlich sein.

2

pro Zutat im Rezept

8

Steakburg



4

Zu viele Karten?
Wirf ab, bis du
von jeder Sorte
höchstens 2 hast.

Zu viele Zutaten?
Wirf ab, bis du
nur noch 8 hast.

BEISPIEL: NACHSCHUB HOLEN

Es liegen keine
Zwiebeln mehr
im Block. Du
entscheidest dich,
Nachschub zu holen.



Alle erhalten ihr
Improvisierplättchen
zurück.



Du lässt alle übrigen Zutaten
des Blocks zusammen mit allen
abgeworfenen in den Rahmen
purzeln und ziehst ihn diagonal,
bis sich die Würfel ordentlich ausrichten.



Du legst den Rahmen
beiseite und kannst
Zutaten von einem
schönen neuen Block
schneiden.



ENDE DES SPIELS

Wenn du dein **sechstes** Rezept gekocht hast, beendest du deinen Zug wie üblich. Dann sind **alle anderen** reihum noch einmal am Zug. Dann endet das Spiel.

Ungekochte Rezepte vor euch könnt ihr **jetzt noch kochen** (nach den üblichen Regeln). Dann rechnet jeder die  seiner gekochten Rezepte und gespielten Zusatzkarten zusammen.

- Viele Zusatzkarten haben einen festen Wert, andere hängen aber vom Rezept ab, zu dem sie gespielt wurden.

Wer die meisten  hat, gewinnt!
Haben mehrere die meisten , dann haben sie alle gewonnen.



Deine **Megaleckere Paella** ist 15 (9+6) Sterne wert, deine **Pizza** 8 und deine **Extrascharfen Fajitas** 13 (7+3+3). Das sind schon 36 Sterne!
Mit deinen anderen Rezepten und Zusatzkarten machst du genauso weiter.

EINFACHERES SPIEL

Viele können **Gemüsewürfel** schnell lernen und spielen, aber mit den folgenden Ideen könnt ihr die Regeln noch weiter vereinfachen.

- Spielt ohne Zusatzkarten und ohne Improvisierplättchen. *Dann reicht es, wenn einer am Tisch lesen kann (es gibt keine Handkarten). Es muss weniger vorausgeplant werden, und das Rechnen ist auf simple Addition beschränkt.*
- Spielt nur, bis jemand 4 oder 5 Rezepte gekocht hat. *Das hilft bei kürzeren Aufmerksamkeitsspannen.*
- Vergesst die Obergrenze von 10 beim Schneiden. Stattdessen darf jeder einfach **bis zu 3 Würfel** herausschneiden. *So muss noch weniger gerechnet werden, aber der Spaß am Schneiden und Kochen bleibt erhalten.*

MITWIRKENDE

SPIELIDEE
JORY CAPPEL
ROWAN CAPPEL
JOSH CAPPEL

ILLUSTRATIONEN
CLAIRE LIN

GRAFIK & REGELTEXT
JOSH CAPPEL

KOMMUNIKATION
SEAN JACQUEMAIN
PROJEKTMANAGEMENT
HELAINA CAPPEL

ÜBERSETZUNG & SATZ
STEPHAN ROTHSCHUH

KORREKTORAT
HEIKE CHMIEL
CHRISTOPH SCHMIDT
MICHAEL EMRICH



Englische Ausgabe von KTBG
www.kidstablebg.com
©2023 Alle Rechte vorbehalten

Deutsche Ausgabe von Skellig Games
www.skellig-games.de

1. Auflage V. 11/23