

¡Jaleo en la cocina!

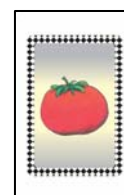


un juego de Thomas Camenzind y de Robert Stoop
para 3 a 6 jugadores a partir de 7 años
Duración de juego aproximadamente 30 minutos

¡En la cocina hay un jaleo! ¡Todos los huéspedes han pedido una sopa y los cocineros están retrasados! El jefe de cocina da el ritmo y los cocineros echan de prisa los ingredientes en los calderos. Oviamente cada cocinero quiere hacer la mejor sopa.

Material: 108 cartas de juego:

60 verduras (detrás de cada carta hay un cocinero con un número)



12 de verduras para iniciar el juego (las cartas tienen un fondo negro)

9 con un caldero



15 con una cuchara de cocina



5 coberteras



5 cocineros en 5 colores distintos (con un fondo gris)



1 jefe de cocina



1 con las instrucciones del juego



Además se necesita papel y lapiz, para anotar los puntos.

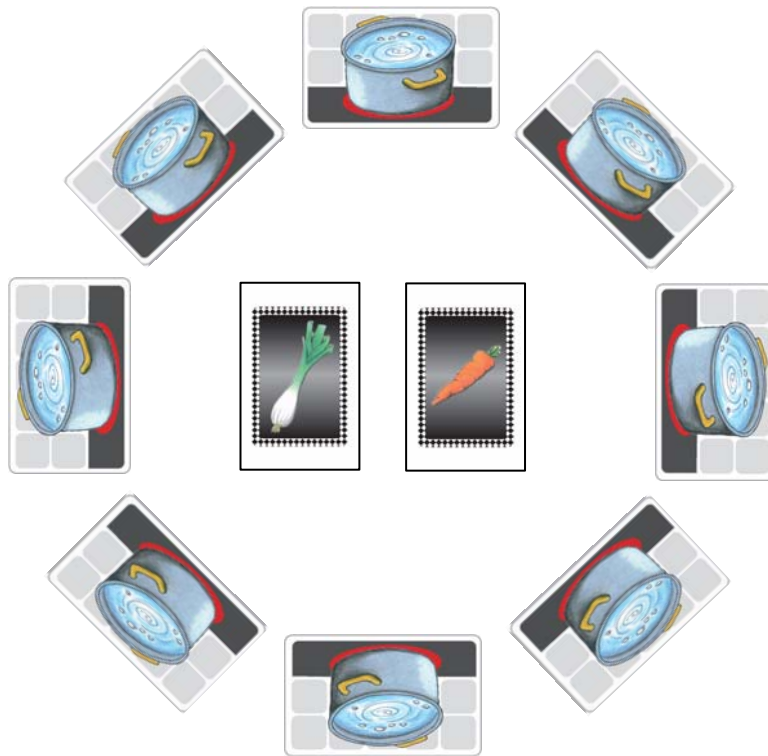
Objeto del juego: Conseguir la mayor puntuación teniendo la cuchara de cocina en el mejor caldero. ore a maximum of points by having one's spoon in a "good" soup

A continuación están descritas las normas para 4 a 6 jugadores. Las instrucciones para 3 jugadores están descritas en el cabo de estas instrucciones.

Preparación:

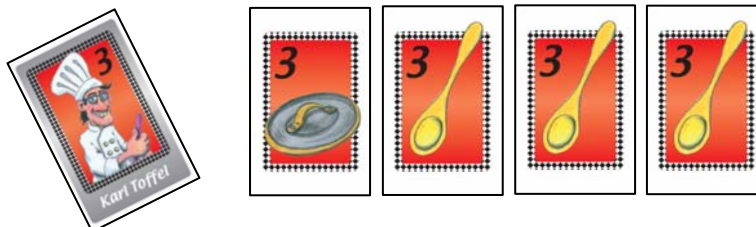
El jugador mas anciano será declarado como jefe de cocina. El se pone la carta “jefe de conina” delante de el. Los otros jugadores son los cocineros. El jefe prepara la primera partida.

Si tiene 3 cocineros pone 6 calderos en el centro de la mesa formando un redondel (mira imagen). Con 4 cocineros son 8 calderos, 5 cocineros 9 calderos.



A continuación mézcla las 12 cartas con las verduras para iniciar el juego (las cartas tienen un fondo negro) y reparte a cada jugador 2 cartas. Las restantes cartas de inicio con verduras vienen puestas en dos mazos de cartas en el medio de del redondel con los calderos.

Después el jefe de cocina le da a cada cocinero 5 cartas: 1 cocinero, 3 cucharas de cocina, 1 cobertera. Los cocineros deponen sus cartas delante de si, asi que todos puedan ver sus cartas.



A la fin se prepara la verdura. Según la cantidad de los cocineros vendrán seleccionadas las cartas que no sean usadas: 4 cocineros se usaran las cartas con los numeros 1 hasta 3 en juego. El jefe mézcla las cartas de verdura y las tiene en su mano asi que pueda ver el lado del cocinero.

El transcurso del juego

El jefe de cocina da el tacto en la cocina. El dice en voz alta el numero del cocinero que tiene en la mano. Despues pone la carta con el lado de la verdura en la mesa de forma que se vea y dice en seguida el numero de la proxima carta.

El cocinero que ha sido llamado puede poner una de sus cartas que tiene en la mano encima de unos de los calderos. Puede ser al principio una carta con la verdura y luego la cuchara de cocina y despues cobertera.

Los cocineros tienen que ser muy veloces. Un cocinero puede solo poner la carta en la mesa, quando viene llamado su numero. Si espera demasiado con seleccionar su carta y el jefe llama otro numero, el cocinero tiene que esperarse hasta que vuelvan a llamar su numero.

Ha puesto un cocinero su carta en la mesa, tiene que tirar una de sus cartas que tiene delante de si (cuchara de cocina o cobertera) o puede coger una carta de verdura en uno de los dos mazos de cartas en el centro de la mesa.

Importante:Un cocinero tiene que poner una carta en la mesa antes de poder tomar una nueva! Bajo ninguna circunstancias puede poner una de sus cartas que tiene delante de si en la mesa directamente en uno de los calderos.

El tomar una nueva carta tambien es posible si el jefe de cocina ha llamado ya el proximo numero.

Importante:En cartas de calderos en quales hay una carta con la cobertura ya no se pueden poner mas cartas.

El jefe de cocina es responsable del transcurso sin dificultades en sú cocina. Tiene que interrumpir el juego apenas descubra discrepancias y corregir todo antes de llamar el proximo cocinero.

Además tiene que indicar la velocidad del trabajo. Mas rapido llama el numero, mas estrés tienen los cocineros.

Quien juega “¡jaleo en la cocina!” por primera vez, no deberia exagerar con la velocidad. ¡Cocineros con experiencia se podrian aburrir con un jefe demasiado lento!

Fin de una partida y la evaluación

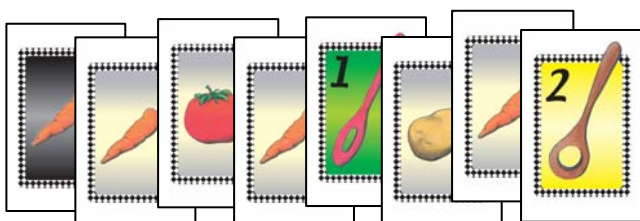
Apenas el jefe de cocina llama el último numero de un cocinero y este pone su carta en unos de los calderos, se ha acabado una partida. El jefe cogé las cartas e un caldero y las pone en batería en la mesa. El empieza con la carta que esta abajo del mazo y la pone de la izquierda a la derecha encima de la mesa sin cambiar la orden.

El jugador que tiene su cuchara de cocina en lo alto (seria la carta mas en la derecha) obtiene todos los puntos para esa sopa. Sopas que no tienen cucharas de cocina, no vienen evaluadas! Los puntos vienen repartidos asi:

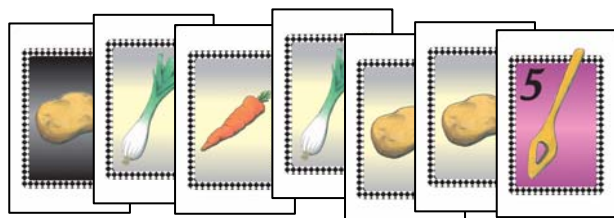
- por cada tipo de verdura que ha sido introducido en el caldero varias veces hai un punto de más por carta.
- Por la verdura secunda mas frecuente viene deducido un punto.
- Si en un caldero hai solo un tipo de verdura (minimum 3 cartas) entonces se obtiene 3 puntos por esa sopa tan rica.

El jefe se apunta los resultados de sus cocineros.

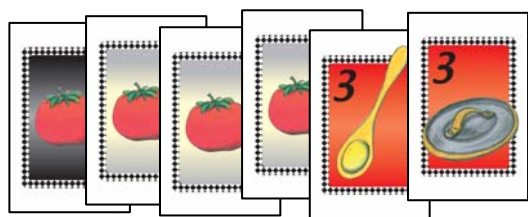
Ejemplo



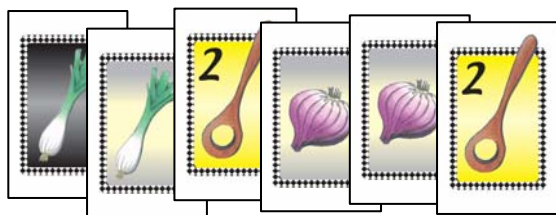
➤ $(4 - 1) = 3$ puntos para cocerino 2
4 puntos de las zanahorias, segundos son un lazo para el tomate y la patata con ambos 1 tarjeta y por lo tanto -1. el cocinero 2 era el último para poner su cuchara en el caldero.



➤ $(3 - 2) = 1$ punto para cocerino 5
3 puntos de las patatas, segundo vehículo son puerro con 2 tarjetas. El cocinero 5 era el único para poner su cuchara en esta sopa



➤ $(4 + 3) = 7$ puntos para cocerino 3
4 puntos de los tomates y puesto que la sopa tiene por lo menos 3 tarjetas vegetales, y todos son iguales (tomate) allí son una prima de 3 puntos. El cocinero 3 estaba solo en esta sopa y él la aseguró poniendo la coberteras en el caldero



➤ 2 puntos para cocerino 2
hay dos cebollas y el puerro dos en esta sopa tan solamente una clase considerado +2. No hay segunda clase de vehículo. Cocine las cuentas del No. 2 los puntos solamente una vez aunque él tiene dos cucharas en esta sopa.

Proxima partida y fin del juego

El papel de jefe de cocina cambia en el sentido de las agujas del reloj.

El nuevo jefe de cocina ordena las cartas y prepara la proxima partida.

El juego acabá, quando todos los jugadores han sido jefe de cocina.

El jugador con la mayor puntuación es el vencedor.

¡Jaleo en la cocina! para 3 jugadores

Con 3 jugadores son 2 los cocineros con cada uno dos cucharas de cocina.

Un cocinero recibe las cucharas con los numeros 1 y 2. El otro cocinero recibe 3 y 4.

El jefe de cocina pone 8 calderos en la mesa y cada cocinero recibe 3 cartas de verduras en la mano.

De las cartas de verduras cogé todas con el numero 1 hasta 4. el jefe llama 4 numeros distintos.

Un cocinero puede poner una de sus cartas si viene llamado uno de sus numeros

Variante para avanzados

El jefe de cocina no solo se tiene que limitar en los numeros de sus cocineros. Puede tambien llamar el color del cocinero siguiente. Asi un cocinero puede poner su carta si viene llamado su numero o su color de carta.

Aumento para cocineros de 5 estrellas

El jefe de cocina aqui puede encima llamar el nombre del cocinero. Asi tiene la posibilidad de llamar numero, color y nombre del cocinero.

¡Buen apetito!