

Hva betyr de forskjellige feltene kokkene flytter til?

Ingrediens-feltene: Når den ene kokken din havner på et felt med bilde av en ingrediens (unntak: hamburger-feltet), kan du ta en av de små brikkene midt på brettet og se på den. De andre må ikke se hva slags brikke det er! Hvis bildet er det samme som bildet på det feltet der kokken din står, kan du beholde ingrediensen og legge den på samle-brettet ditt. Hvis ikke må du legge den tilbake midt på brettet på et hvilket som helst ledig felt.

Hvis du allerede har den ingrediensen det er bilde av på feltet der den ene kokken din har havnet, kan du likevel se på en brikke fra midten av brettet og legge den tilbake. Det kan lønne seg med tanke på framtida!

Hamburger-feltene. De fire feltene med bilde av et hamburgerbrød kalles hamburger-feltene. Når en av kokkene dine har havnet her, kan du selv si navnet på den ingrediensen du vil lete etter.

Eksempel: En spiller sier «tomat» og tar deretter en av de små brikkene midt på brettet.

Hvis ingrediensen er den samme som det spilleren har sagt, kan spilleren beholde brikken. Hvis ikke må den legges tilbake midt på brettet.

Kjøkken-feltene. Hvis en spiller havner på sitt eget kjøkkenfelt, kan han eller hun ta en hvilken som helst brikke fra midten av brettet, uten å si hva brikken skal være, og beholde den hvis den kan brukes. Hvis ikke legges den tilbake midt på brettet.

Husk hele tida på at du ikke viser de andre spillerne hva slags brikke det er du legger tilbake på brettet!

Når en spiller havner på kjøkken-feltet til en av de andre spillerne kan han eller hun «rane» en ingrediens fra samle-brettet til den spilleren som har denne

fargen. Spilleren kan enten beholde ingrediensen selv eller legge den tilbake på brettet.

Viktig å huske på!

Det er det samme hvilken rekkefølge ingrediensene samles i – men **den siste ingrediensen** må alltid være hamburger-brødet.

Spillerne har ikke lov til å ha mer enn en av hver ingrediens.

Slik vinner du:

Den første som har fått ferdig sitt samle-brett med alle de 9 ingrediensene på, har vunnet. Man spiller ikke runden ut. Hvis en av spillerne kan vinne ved å flytte bare den ene av kokkene sine, slutter spillet øyeblikkelig.

Slik spiller du Hamburger på lag:

Når dere er 4 spillere, kan dere dele dere opp i lag. Det skal være 2 på hvert lag.

Reglene er de samme, med et unntak: Spillerne kan både ta ingredienser som passer til sitt eget samle-brett og ingredienser som passer på samle-brettet til den de spiller sammen med.

Når spillerne havner på kjøkken-feltet til medspilleren sin, har de ikke lov til å «rane» en ingrediens. De gjør ingenting i det hele tatt – runden deres er over.

Spillere som har fått fylt samle-brettet sitt fortsetter å spille. Greier de å få tak i ingredienser, legges disse på brettet til medspilleren. Det er ikke lov å ta ingredienser fra et samle-brett som er fullført. Hvis du havner på kjøkkenfeltet til en spiller som har fullført samle-brettet sitt, skal du ikke ta noe fra brettet hans eller hennes, men i stedet ta en ingrediens fra brettet til medspilleren hans/hennes.

Det første laget som har fått ferdig 2 hamburgere har vunnet.

S

Hamburger

SPELET

Är du den bäste kocken i köket?

2 – 4 spelare, från 8 år.

Innehåll:

8 «kockar» (speljäser – 2 var i fyra färger)
36 ingrediensbrickor (4 set med vardera 9 ingredienser)
1 spelplan – 4 samlarkort – 2 tärningar

Spelets mål:

Spelets mål är att bli den som först får ihop den perfekta hamburgaren med de 9 nödvändiga ingredienserna: Gurka, lök, ketchup, majonnäs, ost, kött, tomat, sallad och bröd.

Förberedelser:

Varje spelare tar två «kockar» i samma färg och placerar dem i sitt «kök», som är den hörna som har samma färg som speljäserna.

De 36 små bilderna på ingredienserna fästs på brickorna. Därefter blandas dessa och läggs med bilderna nedåt mitt på spelplanen, på de små rutorna.

Spelets gång:

Den hungrigaste spelaren börjar (eller den som slår det lägsta numret på tärningen).

Varje spelare slår med båda tärningarna. Kockarna flyttas medsols runt planen. Den ena kocken flyttas efter numret på den ena tärningen och den andra kocken efter den andra tärningen. Spelaren väljer vilket nummer som ska gälla för vilken kock.

Exempel: Vid ett slag som ger en 2:a och en 4:a, flyttas en kock 2 rutor och den andra 4 rutor.

Om en spelare får en dubbel, flyttar han sina kockar och får sedan ett extra kast.

Kockar i samma eller olika färg får stå på samma ruta.

OBS! Det är bättre att flytta en kock först och se vad den ruta man hamnat på innebär – innan man flyttar den andra kocken.

Hamburger

SPILLET

Er du den raskeste kokken på kjøkkenet?

For 2 – 4 spillere. Fra 8 år

Innholdet i esken:

8 «kokker» (spillebrikker – 2 i hver av de 4 fargene)
36 ingrediens-brikker (4 sett med 9 ingredienser)
1 spillebrett – 4 samlebrett – 2 terninger

Rutornas betydelse

«**Ingrediensrutor**»: Når en spelare hamnar på en ingrediensruta (med undantag for hamburgerrutorna), tar spelaren en bricka från spelplanens mitt och tittar på den, utan att visa den för de andra. Om brickan visar samma ingrediens som rutan på spelplanen, behåller spelaren brickan och lägger den på sitt samlarkort. Om det inte är samma ingrediens, så lägger spelaren tillbaka brickan i mitten med bilden nedåt.

Om en spelare redan har ingrediensen som finns på den ruta som kokken landar på är det ändå tillåtet att ta en bricka från mitten och titta på den och sedan placera den på en ledig plats i mitten. Detta kan vara till hjälp längre fram i spelet!

Hamburgerrutor:

Den spelare som hamnar på en hamburgerruta kan önska sig vilken ingrediens som helst.

Exempel: En spelare säger tomat och tar sedan en ingrediensbricka. Om ingrediensen är den som spelaren sa, behålls den, annars läggs den tillbaka till mitten med bilden nedåt på en ledig plats.

Köksrutor: Spelare som hamnar på sin egen köksruta kan ta en bricka från mitten utan att namnge någon ingrediens och sedan behålla den om den kan användas. Om den inte kan användas läggs den tillbaka i mitten utan att ha visats för någon annan medspelare.

En spelare som hamnar på någon annans köksruta kan stjäla en ingrediens från motspelarens samlingskort. Den kan läggas på det egna samlingskortet, eller läggas i mitten.

Viktiga poäng:

Man behöver inte samla ingredienserna i någon speciell ordning. Ett undantag finns dock: Hamburgerbrödet måste tas in sist.

En spelare får inte ha mer än en av varje ingrediens.

Att vinna spelet:

Den spelare som först fyller sitt samlarkort vinner. Om en spelare har fyllt sitt kort efter att bara ha flyttat sin ena kock så avslutas spelet ändå.

Att spela Hamburgerspelet i lag:

4 spelare kan dela upp sig i lag om två.

Reglerna är desamma, med undantag för att spelaren får lägga ingredienser på både sitt och sin partners samlingskort.

Spelare som hamnar på sin partners köksruta stjäla inte av sin partner (utan avslutar sin tur).

Spelare som fyllt sina kort fortsätter att spela, och alla ingredienser som de lyckas samla går till deras partners kort. Inga brickor kan tas av motspelare från ett fyllt kort. Om en spelare med ett komplett kort skall fråntas ingredienser tas brickan från partners samlingskort.

Det lag som först fyller sina två hamburgare vinner.

Slik vinner du:

Hensikten med spillet er å bli den første spilleren som greier å samle alle de 9 forskjellige ingrediensene som trenges for å lage en super-hamburger: Agurk, løk, ketchup, majones, ost, kjøtt, salat, tomat – og sist men ikke minst: hamburgerbrødet.

Slik begynner dere:

Hver spiller tar to «kokker» i samme farge og plasserer dem i sitt «kjøkken» – det hjørnefeltet som har samme farge som hans eller hennes kokker (kjøkkenfeltet).

De 36 små bildene av ingrediensene skal klistres til plastbrikkene, blandes godt og legges med billedsida ned på de små firkantene midt på spillebrettet.

Slik spiller dere:

Den sultneste spilleren begynner (eller

den spilleren som får det laveste tallet på terningen).

Etter tur skal hver av spillerne kaste begge terningene. Kokkene flyttes rundt på brettet med klokka. Den ene kokken flyttes det antallet felt den ene terningen viser, den andre flyttes det antallet felt den andre terningen viser. Spilleren bestemmer selv hvilken kock som skal flytte etter hvilken terning.

Eksempel: Spilleren har fått 2 og 4. Den ene kokken flytter 2 felt, den andre 4.

Får spilleren to like på terningene, flytter han eller hun kokkene sine og kaster en gang til med begge terningene (og flytter enda en gang).

Det kan godt stå mer enn en kock av samme eller forskjellig farge på det samme feltet.

NB: Det lønner seg å flytte en av kokkene av gangen, gjøre det som står på dette feltet og deretter flytte den andre kokken.