



## ESPAÑOL

Edad: a partir de 6 años

Jugadores: 2 – 5

### PRESENTACIÓN

¿Estás preparado para ser el más rápido en la cocina? Encuentra los ingredientes de tus platos antes que nadie y serás el chef ganador.

### CONTENIDO DEL JUEGO

24 cartas de platos

150 fichas de ingredientes

### OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en encontrar y coger todos los ingredientes de tu plato.

### PREPARACIÓN

Se colocan todas las fichas de ingredientes boca arriba en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Las cartas de platos se dejan a un lado formando una pila boca abajo.

### DINÁMICAS DE JUEGO

Food cuenta con tres modalidades de juego para retar y divertir a todo tipo de cocineros.

#### 1. PLATOS A LA MESA

El jugador más joven es nombrado como maestro de juego y reparte una carta de plato boca abajo a cada jugador empezando por él mismo. Después, dice "3, 2, 1... GO!" para iniciar la ronda. Todos los jugadores giran su carta y buscan al mismo tiempo en el centro de la mesa los ingredientes necesarios para preparar su plato.

Cuando un jugador encuentra uno de los ingredientes que necesita, lo coge y lo coloca al lado de su carta de plato. En el momento en que un jugador reúne todos los ingredientes necesarios para preparar su plato dice el nombre del plato seguido de "¡listo!" (p.e. "¡Sushi, listo!").

Si reunió todos los ingredientes correctos, gana su carta y es nombrado maestro de juego para la próxima ronda. Todos los jugadores devuelven sus ingredientes al centro de la mesa y reciben una nueva carta de plato para volver a jugar. Si se equivocó con algún ingrediente, queda eliminado de esa ronda y los demás siguen jugando hasta que alguien completa su plato.

Se juega de esta manera hasta que uno de los jugadores consigue completar 5 platos y gana la partida.

#### 2. BUFFET LIBRE

Se juega de la misma manera que en la modalidad de "Platos a la mesa" pero cuando un jugador completa su plato, coge una nueva carta inmediatamente y sigue buscando SIN devolver al centro de la mesa los ingredientes que cogió para preparar el plato anterior.

Cuando un jugador cree que en el centro de la mesa no se encuentra alguno de los ingredientes necesarios para completar su plato dice "Stop!" y se para el juego para comprobar si es así. Si realmente faltaba algún ingrediente, gana el plato que estaba preparando y la partida finaliza. En caso de que se haya equivocado, devuelve uno de sus platos ganados y se sigue jugando.

El jugador que haya conseguido más cartas al final de la partida, será el ganador.

#### 3. A LA CARTA

Antes de empezar a jugar se hacen tres pilas de cartas boca abajo, una con todos los primeros platos, otra con los segundos y otra con los postres. El jugador más joven anuncia el inicio del juego diciendo "3, 2, 1... GO!" y todos los jugadores cogen una carta de primer plato para buscar sus ingredientes. Cuando alguien completa su primer plato, se queda la carta, devuelve los ingredientes al centro de la mesa y coge un segundo plato para jugar con él. Al completarlo, coge un postre y tras él vuelve a coger un primer plato.

Se juega de esta manera hasta que un jugador completa un plato y no puede coger el siguiente. Entonces se acaba la partida y cada jugador cuenta un punto por cada plato que haya preparado y uno más por cada menú de 3 platos que haya completado (primer plato, segundo plato y postre).

El jugador que consiga más puntos, será el ganador de la partida. En caso de empate, gana el jugador cuyos platos hayan necesitado más ingredientes en total.





# FOOD 3,2,1... GO! CHALLENGE



## FRANÇAIS

Âge : à partir de 6 ans  
Joueurs : 2 – 5



## PRÉSENTATION

Seras-tu le plus rapide en cuisine ? Trouve les ingrédients de tes plats avant tout le monde et tu seras le meilleur Chef.

## MATÉRIEL

24 cartes plats  
150 jetons ingrédients



## BUT DU JEU

Être le premier joueur à trouver et à récupérer tous les ingrédients de son plat.



## PRÉPARATION

Placez tous les jetons ingrédients face visible au centre de la table à portée de tous les joueurs. Formez une pioche avec les cartes plat face cachée.



## DYNAMIQUE DE JEU

Food propose trois modes de jeu pour, mettre à l' épreuve et amuser toutes sortes de cuisiniers.



## 1. LES PLATS SUR LA TABLE

Le plus jeune joueur est désigné maître du jeu et distribue une carte image face cachée à chaque joueur en commençant par lui-même. Puis il compte « 3, 2, 1... GO ! » pour commencer le tour. Tous les joueurs retournent leur carte et cherchent en même temps au centre de la table les ingrédients nécessaires à la préparation de leur plat.

Lorsqu'un joueur trouve l'un des ingrédients dont il a besoin, il le prend et le place à côté de sa carte plat. Dès qu'il a trouvé tous les ingrédients nécessaires à la préparation de son plat, il annonce le nom du plat suivi de « prêt ! » (par exemple « Sushi, prêt ! »).

Si tous les ingrédients réunis sont corrects, il remporte sa carte et est désigné maître du jeu pour la tour suivante. Tous les joueurs remettent leurs ingrédients au centre de la table et reçoivent une nouvelle carte plat pour continuer la partie. S' il s' est trompé sur ses ingrédients, il est éliminé de ce tour et les autres continuent de jouer jusqu'à ce que

quelqu'un termine son plat.

On joue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs termine 5 plats et remporte la partie.



## 2. BUFFET GRATUIT

On joue de la même manière que dans le mode « Les plats sur la table » mais lorsqu'un joueur complète son assiette, il pioche immédiatement une nouvelle carte et continue de chercher SANS remettre au centre de la table les ingrédients qu'il a récupérés pour préparer le plat précédent.

Lorsqu'un joueur pense que l'un des ingrédients nécessaires pour compléter son plat ne se trouve plus au centre de la table, il dit « Stop ! » et la partie s' interrompt pour vérifier si c'est le cas. Si l' ingrédient n' est effectivement plus là, il remporte le plat qu'il préparait et la partie s' arrête. En cas d'erreur, il rend un des plats gagnés précédemment et la partie continue.

Le joueur avec le plus de cartes à la fin de partie sera le gagnant.



## 3. À LA CARTE

Avant de commencer à jouer, on forme trois pioches face cachée, une avec les entrées, une autre avec les plats principaux et la dernière avec les desserts. Le plus jeune joueur lance la partie en comptant « 3, 2, 1... GO ! » et tous les joueurs piochent une carte entrée pour en rechercher les ingrédients. Lorsque quelqu'un termine son entrée, il garde la carte, remet les ingrédients au centre de la table et pioche un plat principal. Une fois celui-ci terminé, il pioche un dessert, et ensuite il reprend une entrée.

On joue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ayant complété un plat ne puisse pas piocher le suivant. La partie est alors terminée et chaque joueur compte un point par plat qu'il a préparé et un point supplémentaire par menu complet (entrée, plat principal et dessert).

Le joueur qui obtient le plus de points remportera la partie. En cas d'égalité, c' est le joueur dont les plats ont demandé le plus d'ingrédients au total qui gagne.



# FOOD

# 3, 2, 1... GO! CHALLENGE



## ENGLISH

Age: 6 years and up

Players: 2 – 5



## PRESENTATION

Are you ready to be the quickest in the kitchen? Find the ingredients for your dishes and be the winning chef!



## CONTENTS

24 dish cards  
150 ingredient tokens



## AIM OF THE GAME

Be the first player to find and collect all the ingredients for your dish.



## PREPARATION

Place all the ingredient tiles face up in the middle of the table within easy reach of all the players. Put the dish cards in a pile at the side, face-down.



## HOW THE GAME WORKS

Food has three game modes to challenge and entertain all types of cooks.



### 1. DISHES TO THE TABLE

The youngest player is appointed the game master and deals a face down playing card to each player starting with himself. Then they say "3, 2, 1... GO!" to start the round. All the players turn their cards over and, all at the same time, search the centre of the table to find the ingredients they need to make their dish.

When a player finds one of the ingredients they need, they take it and put it next to their dish card. Once a player has collected all the ingredients they need to prepare their dish, they say the name of the dish followed by "ready!" (e.g., "Sushi, ready!").

If they have collected all the correct ingredients, they win their card and are appointed game master for the next round. All the players put their ingredients back in the centre of the table and receive a new dish card for the next round. If you make any mistakes with the ingredients, you are eliminated from that round and the others keep playing until someone finishes their dish.

The game continues in this way until one of the players completes 5 courses and wins the game.

### 2. ALL-YOU-CAN-EAT BUFFET

The game is played in the same way as "Dishes to the table" but when a player completes their dish, they immediately draw a new card and continue to search WITHOUT returning the ingredients they took to prepare the previous dish to the centre of the table .



When a player thinks that one of the ingredients needed to complete their dish is missing from the centre of the table they say "Stop!" and the game is stopped to check if this is the case. If one of the ingredients is actually missing, the dish being prepared is "finished" and the game ends. If the player has made a mistake, they must return one of their finished dishes and play continues. The player who has finished the most cards wins.

### 3. A LA CARTE

Before starting to play, three piles of cards are made face down, one with all the starters, one with the main courses, and one with the desserts. The youngest player announces the start of the game by saying "3, 2, 1... GO!" and all the players draw a card for a starter and begin to look for their ingredients. When someone finishes their first course, they keep the card, return their ingredients to the centre of the table and pick up a second course card to play with. When they finish this one, they pick up a dessert, and after that they get another first course.



The game continues until a player completes a course and there are no cards left for the next course. The game is then over. Each player adds up one point for each dish they have prepared and one more for each 3-course meal they have managed to finish (starter, main course, and dessert).

The player who gets the most points is the winner. If there is a tie, the player whose dishes needed the most ingredients wins.





## PORTUGUÊS

Idade: a partir dos 6 anos  
Jogadores: 2 – 5

### APRESENTAÇÃO

Estás preparado para ser o mais rápido na cozinha? Encontra os ingredientes dos teus pratos antes de todos os outros e serás o chef vencedor.

### CONTEÚDO DO JOGO

24 cartas de pratos  
150 peças de ingredientes

### OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a encontrar e recolher todos os ingredientes do seu prato.

### PREPARAÇÃO

Colocam-se todas as peças de ingredientes com a face voltada para cima no centro da mesa e ao alcance de todos os jogadores. Ao lado, colocam-se as cartas de pratos com a face voltada para baixo, formando um baralho.

### DINÂMICAS DE JOGO

FOOD conta com três modos de jogo para desafiar e divertir todos os tipos de cozinheiros.

### 1. PRATOS À MESA

O jogador mais novo é nomeado mestre de jogo e entrega uma carta de prato, com a face voltada para baixo, a cada jogador, começando por si. Depois diz "3, 2, 1... GO!" para começar a ronda. Todos os jogadores viram a sua carta e, ao mesmo tempo, começam a procurar no centro da mesa os ingredientes necessários para confeccionarem o seu prato.

Quando encontra um dos ingredientes, o jogador deve pegar nessa peça e colocá-la ao lado da sua carta de prato. Assim que um dos jogadores reunir todos os ingredientes necessários, deve dizer o nome do seu prato seguido de "pronto!" (ex: "Sushi, pronto!").

Se reuniu corretamente todos os ingredientes, ganha a carta e é nomeado mestre do jogo para a próxima ronda. Todos os jogadores devolvem então os seus ingredientes ao centro da mesa e recebem uma nova carta de prato. Se se enganou em algum ingrediente, é eliminado dessa ronda e os restantes continuam a

jogar até que alguém complete o seu prato. A partida decorre desta forma até um dos jogadores conseguir completar 5 pratos, ganhando o jogo.

### 2. BUFFET LIVRE

Joga-se da mesma forma que o modo "Pratos à mesa", mas quando um jogador completa o seu prato bissa imediatamente uma nova carta e continua a procurar, SEM devolver ao centro da mesa os ingredientes que recolheu para o prato anterior. Quando um dos jogadores achar que no centro da mesa não existe um dos ingredientes necessários para completar o seu prato, deve dizer "Stop!", de forma a parar-se o jogo e comprovar-se que é esse o caso. Se realmente faltar algum ingrediente, ganha o prato que estava a preparar e o jogo termina. Caso se tenha enganado, deve devolver um dos seus pratos já confeccionados e continuar a jogar. Aquele que mais cartas tiver conseguido no final da partida será declarado o vencedor.

### 3. À CARTA

Antes de começar a partida, devem-se separar as cartas e criar três baralhos (um com as entradas, outro com os pratos principais e o último com as sobremesas), com a face voltada para baixo. O jogador mais novo diz "3, 2, 1... GO!" e todos bissam uma carta de entrada para procurarem os seus ingredientes. Quando completar essa carta, o jogador deve guardá-la, devolver os ingredientes ao centro da mesa e bissar um prato principal. Quando o completar, repete o processo e bissa uma carta de sobremesa.

Continua a jogar-se desta forma até que, ao completar um prato, um dos jogadores não consiga ir buscar o seguinte. Termina então a partida e cada jogador ganha 1 ponto por cada prato que confeccionou e um ponto extra por cada menu completo de 3 pratos (entrada, prato principal e sobremesa).

O jogador com mais pontos será o vencedor da partida. Em caso de empate, ganha o jogador cujos pratos tenham precisado de mais ingredientes no total.





## DEUTSCH

Alter: ab 6 Jahren  
Spieler: 2 – 5



## PRÄSENTATION

Bist Du bereit, um in der Küche so richtig Dampf zu machen? Wer zuerst alle Zutaten für seine Gerichte beisammen hat, gewinnt.

## BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

24 Bildkärtchen mit Gerichten  
150 Bildkärtchen mit Zutaten



## ZIEL DES SPIELS

Sammle die Zutaten für Deine Gerichte schneller als Deine Mitspieler.

## VORBEREITUNG

Verteilt die Bildkärtchen mit den Zutaten aufgedeckt (mit der Bildseite nach oben) auf dem Tisch, so dass Ihr sie alle gut sehen und erreichen könnt. Stapelt die Bildkärtchen mit den Gerichten verdeckt (mit der Bildseite nach unten).



## SPIELMÖGLICHKEITEN

Bei allen drei Spielmöglichkeiten von Food können kleine Köchinnen und Köche auf lustige Weise lernen, woraus Gerichte zubereitet werden.



## 1. ZU TISCHE. ZU TISCHE!

Der jüngste Spieler gibt zuerst an sich selbst und dann an alle anderen ein verdecktes Bildkärtchen mit einem Gericht aus. Wenn jeder von Euch ein Gericht hat, ruft Ihr gemeinsam: „3, 2, 1... GO!“ Jetzt deckt Ihr alle Euer Gericht auf und das Spiel beginnt. Entdeckst Du die Zutaten, die Du für Dein Gericht brauchst?  
Nimm sie einzeln und lege sie neben Dein Gericht. Wer zuerst alle Zutaten für sein Gericht beisammen hat, ruft die Bezeichnung des Gerichts und „... ist fertig!“ (z.B. „Sushi ist fertig!“). Wenn alle Zutaten stimmen und keine fehlt, hat der Spieler die Runde gewonnen. Andernfalls setzt er für den Rest der Runde aus und die anderen Spieler spielen die Runde zu Ende. Nach Abschluss der Runde kommen alle Zutaten erneut in die Mitte des Tisches und es werden neue Gerichte ausgegeben. Wer als erster 5 Gerichte fertigstellt, gewinnt das Spiel.



## 2. BUFFET ZUR FREIEN ENTNAHME

Diese Spielmöglichkeit beginnt genau wie „Zu Tische, zu Tische!“, aber nachdem Du ein Gericht fertigstellst, nimmst Du sofort das Gericht vom Stapel und beginnst die Suche nach den Zutaten, OHNE die Zutaten für das vorige Gericht zurück in die Mitte des Tisches zu legen.



Wenn Du denkst, dass sich eine Zutat, die Du brauchst, nicht mehr in der Mitte des Tisches befindet, rufst Du „Stoppl!“. Das Spiel stoppt und Ihr alle überprüft gemeinsam, ob Du recht hast. Wenn die Zutat wirklich nicht mehr verfügbar ist, darfst Du das Gericht behalten und das Spiel ist zu Ende.



Wenn Du dich geirrt hast, gibst Du ein bereits fertiggestelltes Gericht zurück in den Stapel, seine Zutaten kommen zurück in die Tischmitte und das Spiel geht weiter.



Wer am Ende die meisten Bildkärtchen mit Gerichten hat, gewinnt das Spiel.

## 3. A LA CARTE

Sortiert die Bildkärtchen mit den Gerichten nach Vor-, Haupt- und Nachspeisen und formt drei Stapel mit der Bildseite nach unten. Jetzt ruft Ihr gemeinsam „3, 2, 1... GO!“ und das Spiel beginnt. Jeder nimmt ein Bildkärtchen vom Stapel mit den Vorspeisen und sammelt die nötigen Zutaten. Wenn Du Deine Vorspeise fertiggestellt hast, behältst Du das Bildkärtchen mit der Vorspeise, legst die Zutaten zurück in die Tischmitte und nimmst das oberste Bildkärtchen aus dem Stapel mit den Hauptspeisen auf.



Wenn Du die Hauptspeise fertiggestellt hast, machst Du auf gleiche Weise mit der Nachspeise weiter und beginnst anschließend wieder mit einer Vorspeise.

Es wird so lange gespielt, bis einer von Euch nicht zum nächsten Gericht übergehen kann, weil der betreffende Stapel aufgebraucht ist. Dann endet das Spiel und alle Spieler zählen ihre Punkte. Für jedes Gericht gibt es einen Punkt, für jedes fertiggestellte Menü (Vor-, Haupt- und Nachspeise) einen zusätzlichen Punkt. Wer die höchste Punkteanzahl hat, gewinnt das Spiel.



Wenn zwei Spieler dieselbe Punkteanzahl haben, gewinnt der Spieler, der die meisten Zutaten für seine Gerichte benötigt hat.





# FOOD 3,2,1...GO! CHALLENGE

## ITALIANO

Età: a partire da 6 anni  
Giocatori: 2 – 5



## PRESENTAZIONE

Siete preparati per essere il più veloce in cucina? Trova gli ingredienti dei tuoi piatti prima di tutti e sarai il vincitore.

## CONTENUTO DEL GIOCO

24 carte di piatti  
150 schede di ingredienti



## OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore che trova e raccoglie tutti gli ingredienti del proprio piatto.



## PREPARAZIONE

Tutte le schede degli ingredienti sono rivolte in su nel centro della tabella a portata di mano di tutti i giocatori. Le carte dei piatti si lasciano rivolte da una parte in giù formando un mazzo.



## DINAMICA DEL GIOCO

Food conta su tre modalità del gioco per sfidare e far divertire tutti i tipi di cuochi.

### 1. PIATTI IN TAVOLA

Il giocatore più giovane è nominato maestro di gioco e distribuisce una carta del piatto a faccia in giù ad ogni giocatore iniziando da se stesso. Dopo un po' dice "3, 2, 1... GO!" per iniziare il giro. Tutti i giocatori girano la loro carta e guardano al centro del tavolo gli ingredienti necessari per preparare il loro piatto. Quando un giocatore trova uno degli ingredienti di cui ha bisogno, lo prende e lo posiziona accanto alla sua carta del piatto. Non appena un giocatore raccoglie tutti gli ingredienti necessari per preparare il suo piatto, pronuncia il nome del piatto seguito da "pronto!" (es. "Sushi, pronto!").



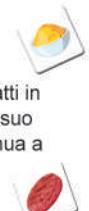
Se hai raccolto tutti gli ingredienti corretti, vinci la tua carta e sei nominato game master per il round successivo. Tutti i giocatori rimettono i loro ingredienti al centro del tavolo e ricevono una nuova carta piatto da giocare di nuovo. Se hai commesso un errore con un ingrediente, vieni eliminato da quel round e gli altri continuano a giocare finché qualcuno non completa il proprio piatto.

Si gioca in questo modo finché uno dei giocatori non

completa 5 piatti e vince la partita.

### 2. BUFFET GRATUITO

Si gioca allo stesso modo della modalità "Piatti in tavola", ma quando un giocatore completa il suo piatto, pesca subito una nuova carta e continua a cercare SENZA riportare al centro del tavolo gli ingredienti che ha preso per preparare il piatto precedente.



Quando un giocatore crede che al centro del tavolo non ci siano gli ingredienti necessari per completare il suo piatto, dice "Stop!" e interrompe il gioco per verificare se è così. Se mancava davvero qualche ingrediente, vince il piatto che stava preparando e il gioco finisce. In caso di errore, restituisce uno dei suoi piatti vincenti e il gioco continua. Il giocatore con il maggior numero di carte alla fine del gioco sarà il vincitore.



### 3. MENU

Prima di iniziare a giocare si preparano tre pile di carte coperte, una con tutti i primi piatti, un'altra con i secondi e un'altra con i dolci. Il giocatore più giovane annuncia l'inizio del gioco dicendo "3, 2, 1... GO!" e tutti i giocatori prendono una carta iniziale per cercare i propri ingredienti. Quando qualcuno completa il suo primo piatto, si tiene il menu, rimezza gli ingredienti al centro del tavolo e prende un secondo piatto con cui giocare. Nel completarlo, prende un dessert e dopo di questo torna a prendere un altro piatto.

Si gioca così fino a che un giocatore finisce un piatto e passa al successivo. Il gioco è quindi terminato e ogni giocatore conta un punto per ogni piatto che ha preparato e uno in più per ogni menu di 3 portate che ha completato (antipasto, piatto principale e dessert). Il giocatore che ottiene il maggior numero di punti sarà il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore i cui piatti hanno richiesto più ingredienti in totale.





FOOD

# 3,2,1...GO! CHALLENGE



## NEDERLANDS

Leeftijd: vanaf 6 jaar

Spelers: 2-5



### PRESENTATIE

Ben jij de snelste in de keuken?

Vind als eerste alle ingrediënten van je gerechten en word de winnende chef.

### INHOUD VAN HET SPEL

24 gerechtkaarten

150 ingrediëntkaarten



### DOEL VAN HET SPEL

Vind en verzamel als eerste alle ingrediënten van je gerecht.



### VOORBEREIDING

Leg alle ingrediëntkaarten open in het midden van de tafel, zodat alle spelers erbij kunnen. De gerechtkaarten leg je op een stapeltje aan de kant.

### SPELVARIANTEN

Je kunt Food op drie verschillende manieren spelen, zodat koks van alle niveaus plezier kunnen maken.

### 1. AAN TAFEL

De jongste speler is de spelleider en geeft aan elke speler een gerechtkaart, met de onderkant naar beneden. De spelleider krijgt de eerste kaart. Vervolgens zegt hij/zij "3, 2, 1... GO!" om de ronde te starten. Alle spelers draaien tegelijkertijd hun kaart om en beginnen in het midden van de tafel de ingrediënten te zoeken die ze nodig hebben om hun gerecht te bereiden.



Wanneer een speler een van de nodige ingrediënten vindt, mag hij/zij die ingrediëntkaart nemen en naast zijn/haar gerechtkaart leggen. Wanneer een speler alle ingrediënten heeft verzameld om zijn/haar gerecht te bereiden, zegt hij/zij de naam van het gerecht en "klaar!" (bv. "Sushi, klaar!").

Als alle ingrediënten kloppen, wint de speler de kaart en wordt hij/zij aangesteld als spelleider voor de volgende ronde. Alle spelers leggen hun ingrediënten terug in het midden van de tafel en krijgen een nieuwe gerechtkaart om verder te spelen. Als niet alle ingrediënten kloppen, wordt de speler uitgeschakeld voor de rest van de ronde en spelen de anderen verder totdat iemand zijn/haar gerecht klaar heeft. Speel op dezelfde manier verder totdat een van de spelers erin slaagt 5 gerechten te bereiden en tot winnaar wordt uitgeroepen.

### 2. BUFFET

Je speelt op dezelfde manier als bij de variant 'Aan tafel', maar wanneer een speler zijn/haar gerecht af heeft, neemt hij/zij meteen een nieuwe kaart en blijft hij/zij zoeken ZONDER de ingrediënten van het vorige gerecht terug te leggen.



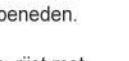
Wanneer een speler denkt dat een van de ingrediënten die hij/zij nodig heeft voor zijn/haar gerecht, niet meer in het midden van de tafel ligt, roept hij/zij "Stop!". De spelers controleren samen of dat klopt. Als er inderdaad een ingrediënt ontbreekt, wint de speler die "Stop!" riep de gerechtkaart waarmee hij/zij bezig was. Het spel is afgelopen. Als de speler zich vergist heeft, moet hij/zij een van de gewonnen gerechtkaarten teruggeven en gaat het spel verder.

De speler met de meeste kaarten op het einde van het spel, is de winnaar.



### 3. A LA CARTE

Maak voor je begint te spelen drie stapels met de gerechtkaarten, met de onderkant naar beneden. Verdeel ze als volgt:



- Stapel 1: vissoep, rijst met zeevruchten, rijst met groente, wok van noedels, huzarensalade, couscous met groente, macaroni met bolognesesaus, rijst met kip en curry, pompoensoep, gazpacho en groene salade.



- Stapel 2: quiche lorraine, gestoofde kip, gevulde aubergines, groenteomelet, sushi, pizza funghi, hamburger en fajitas met kip.



- Stapel 3: chocoladetaart, pancakes, milkshake, tropisch vruchtsap en fruitsalade.

De jongste speler zegt "3, 2, 1... GO!" om het startschot te geven. Alle spelers nemen een kaart van de eerste stapel en beginnen de ingrediënten te zoeken.



Wanneer iemand klaar is met een gerecht van de eerste stapel, legt hij/zij de ingrediënten weer in het midden van de tafel en neemt hij/zij een gerecht van de tweede stapel om verder te spelen. Wanneer dat ook klaar is, neemt hij/zij een gerecht van de derde stapel en vervolgens weer een van de eerste stapel.



Speel zo verder totdat een speler een gerecht afmaakt en geen volgende kaart kan nemen. Het spel is dan afgelopen en alle spelers krijgen een punt voor elk gerecht dat ze hebben bereid en een extra punt voor elke volledige groep van drie gerechten.



De speler met de meeste punten, wint. Als twee spelers evenveel punten hebben, wint de speler die in totaal de meeste ingrediënten heeft moeten verzamelen.



# FOOD 3,2,1...GO! CHALLENGE

## البوفيه

يتم لعبها بنفس الطريقة كما هو الحال في وضع "أطباق على الطاولة" ولكن عندما يكمل اللاعب صحته، يأخذ على الفور بطاقة جديدة ويستمر في البحث دون العودة إلى وسط الطاولة عن المكونات التي أخذها لإعداد الطبق السابق.

عندما يعتقد اللاعب أنه لا توجد مكونات ضرورية في وسط الطاولة لإكمال الطبق، يقول "توقف" ويووقف اللعبة للتحقق مما إذا كان الأمر كذلك. إذا كانت هناك أي مكونات مفقودة حقًا، فإن الطبق الذي كان يكمله يعود بهدف بقائه وتنتهي اللعبة. في حالة ارتكابه خطأ يعيد إحدى لوحاته الفائزة وتستمر اللعبة. سيكون اللاعب صاحب أكبر عدد من البطاقات في نهاية اللعبة هو الفائز.



## القائمة

قبل البدء في اللعب، يتم إعداد ثلاثة أكوام من البطاقات مقلوية، الكومة الأولى تشمل كل أطباق المقلبات، وأخري الأطباق الرئيسية وأخري أطباق التحلية. يعلن أصغر لاعب عن بدء اللعبة بقوله "3, 2, 1... انطلق!" وياخذ جميع اللاعبين بطاقة من كومة المقلبات للبحث عن مكوناتها. عندما يكمل شخص ما دورته الأولى، فإنه يحتفظ بالبطاقة، ويعيد المكونات إلى وسط الطاولة، ويلتقط طبقاً آخر ليلعبه. عند الانتهاء من ذلك، يأخذ بطاقات التحلية وعند الانتهاء بعيد الدورة من جديد.

يتم لعبها بهذه الطريقة حتى يكمل اللاعب طبقاً ولا يمكنه أخذ الطبق التالي. تنتهي اللعبة بعد ذلك ويحتسب كل لاعب نقطة واحدة لكل طبق أعدد ونقطة أخرى لكل قاعدة مكونة من 3 أطباق إكمالها (مقليّة، طبق رئيسي وحلو).

اللاعب الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط سيكون هو الفائز باللعبة. في حالة التعادل، يفوز اللاعب الذي تتطلب أطباقه مع معظم المكونات في المجموع.



ES [ADVERTENCIA]

EN [WARNING]

DE [ACHTUNG]

FR [AVERTISSEMENT]

DA [ADVARSEL]

FI [VAROITUS]

SV [VARNING]

BG [ВНИМАНИЕ]

NO [ADVARSLEI]

IT [AVVERTIMENTO]

PT [ADVERTÊNCIA]

NL [WAARSCHUWING]

EL [Προειδοποίηση]

TR [DİKKAT]

CS [POZORÍMEŇ]

SK [UPZORNÍČEK]

PL [OSTRZEŻENIE]

HU [FIGYELMEZTETÉSI]

AR [تحذير]



PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.

SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.

KLEINE TEILE. ERSTRAHNGSFAHRIG. BEWAHRE SIE DIESER INFORMATION ZUM SPÄTEREN NACHSCHAUEN AUF.

SMADELEK. KVELHETÜSFÁRÓ. SALYTÁ NÁMÁ OJHEET MAHDOLLISTA MYÖHEMPÄÄ TARVETTA VARTEN.

PENÍA ÓSA. TUKHEHTUMÍSVARA. SALYTÁ NÁMÁ OJHEET MAHDOLLISTA MYÖHEMPÄÄ TARVETTA VARTEN.

SMÅ DELAR. KVÄNINGSRISK. SPARA DENNA INFORMATION FÖR FRAMTIDÅ BRUK.

MÄJMI/CASTI. ÖNÖHCÖST OT SAJABRHA. COXPARHÍTE STU YH-IMFÖRMÖI HA BUÐLŠEE.

SMAA DELER. KVELHETÜSFÁRÓ. BEWAHRE DIESE INFORMATIONEN FÜR FREMDTIGE KONSULTATIONEN.

PICCOLE PARTI. PERICOLO DI ASFISIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURA CONSULTACIÓN.

PEQUEÑAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURA CONSULTACIÓN.

KLEINE ONDERDELEN. VERSTIKKINGSGEVAAR. BENAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLAG.

MAKS. ÜRÜN. KIDS'İNİZ İÇİN TEHLİKELİ. BU BİLGİLER LİBRİDE BASVURULAK ÜZERE SAKLAYIN.

MAŁE ĆSTO. NIEBEZPEČENSTVU DLEŽÍME NA ŽE. NEBEZPEČENSTVU DLEŽÍME NA ŽE.

MAŁE ĆSTO. NIEBEZPEČENSTVU DLEŽÍME NA ŽE. NEBEZPEČENSTVU DLEŽÍME NA ŽE.

KIS ALAKTESZK. FÜLLADAS/EZSÉLY. ORÍZZE MEG A TALEKÖZTÖT JÖVÖBEN HINAKTOSZAS CELJABOL.

مجزء صغیره. خطر الاختناق. احفظ هذه المعلومات المرجوع إليها في المستنقع.

Conforms to the safety requirements  
of Specification F963



Made in Spain by  
Fabricado en España por  
EDUCA BORRAS, S.A.U.  
Osuna, 1 - 08192  
Sant Quirze del Vallès · Spain  
www.educaborras.com

NC89/04/1929

## عربي

العمر: إبتداء من 6 سنوات  
اللاعبون: 2 - 5

## تقديم

هل أنت مستعد لتكون الأسرع في المطبخ؟ اغتنم على مكونات أطباق

## محتوى اللعبة

بطاقة طبق 24  
رمز مكونات الطبق 150

## هدف ألعاب؟

العنوان و الحصول على مكونات الأطباق.

## كيفية اللعب:

يتم وضع جميع الرموز المميزة للمكونات في منتصف الطاولة على ظهرها بحيث تكون في متناول جميع اللاعبين. يتم وضع أوراق اللعب جانبًا في كومة وجهها لأسفل.

## ديناميكيات اللعبة:

يمكن لعب هذه اللعبة بثلاث طرق ممتعة تتحدى الطهاة.

## أطباق على الطاولة

يتم تعين أصغر لاعب ليكون سيد اللعبة ويوزع بطاقة لوحه مقلوبة لكل لاعب بدءً من نفسه. ثم يقول "1, 2, 3... انطلق!". يبدأ الجولة. يُطلب جميع اللاعبين بطاقيتهم وينظرن إلى وسط الطاولة بحثًا عن المكونات اللازمة لإعداد طبقهم.

عندما يجد اللاعب أحد المكونات التي يتحاجها، يأخذها ويفوضها بجانب بطاقة الطبق الخاصة به. بمجرد أن يجمع اللاعب جميع المكونات اللازمة لإعداد طبقه، يقول اسم الطبق متىً بما الكلمة "جاهز" (على سبيل المثال، "سوشي، جاهز!").

إذا جمعت جميع المكونات الصحيحة، فستريح بطاقيتك وسيتم تسميكك بسيد اللعبة للجولة التالية. يُعيد جميع اللاعبين مكوناتهم إلى وسط الطاولة وبحصواتهم على بطاقة طبق جديدة للعبها مرة أخرى، إذا أخطأوا في أحد المكونات، فيُطلب استعادتك من تلك الجولة وسيستمر الآخرون في اللعب حتى يكمل شخص ما طبقهم.

يتم لعبها بهذه الطريقة حتى يكمل أحد اللاعبين 5 أطباق ويفوز باللعبة.