

PFANNEN-PANNEN

REGELN | RULES | RÈGLES
REGELS | REGLA





PFANNEN-PANNEN

**EIN SCHNELLES GESCHICK-
LICHKEITSSPIEL FÜR 2 – 4
FLOTTE KÖCHE AB 6 JAHREN**

In der Küche des Restaurants „Zum rostigen Löffel“ herrscht große Hektik, denn viele Gäste warten auf ihre Bestellungen. Der eine möchte Fisch, der andere Spaghetti, ein anderer einen Pfannkuchen – wer behält da noch den Überblick? Welcher Koch brutzelt am schnellsten die gewünschten Gerichte? Doch aufgepasst – natürlich gibt es das ein oder andere Mal auch eine Panne in der Pfanne!

ZUTATEN

- 12 Pfannen
- 12 Plättchen mit je 2 Gerichten
(auf Vorder- und Rückseite)
- 24 Karten mit Bestellungen
- 6 Karten mit Pannen
- 1 Glocke



VORBEREITUNG DER KÜCHE

Setzt euch gegenüber an den Tisch, so dass jeder eine Tischkante vor sich hat. Nehmt euch jeder 3 **Pfannen** und legt sie so vor euch ab, dass die Stiele über die Tischkante hinausragen und ihr sie gut greifen könnt. Es gibt 3 verschiedene **Plättchen mit unterschiedlichen Gerichten** auf Vorder- und Rückseite. Gebt jedem Spieler ein Set davon, passend zu seiner Pfanne. Verteilt dann die Plättchen mit den Gerichten auf eure Pfannen. Die Reihenfolge der Plättchen spielt keine Rolle, ebenso, welches Gericht oben liegt. Mischt alle **Karten** (Bestellungen und Pannen) und legt sie als verdeckten Stapel in der Mitte des Tisches bereit. Die **Schachtelunterseite** stellt ihr als Mülleimer für alle erreichbar auf. Stellt nun noch die **Glocke** neben den Kartenstapel und schon heißt es „Ran an die Buletten“!

WER GEWINNT DAS KÜCHENDUELL?

Wer wird Koch des Monats und schafft es, die meisten Bestellungen als Erster in der richtigen Reihenfolge auszuführen?

SO WIRD GEBRATEN!

Wer von euch zuletzt ein Spiegelei gegessen hat, fängt an:

Nimm die oberste Karte vom Stapel und lege sie offen für alle gut sichtbar aus. Auf der Karte ist entweder eine Bestellung oder eine Panne zu sehen.

Achtung! Ab jetzt spielen alle gleichzeitig!

Ist eine Bestellung zu sehen?

Greift schnell zu euren Pfannen und brutzelt die passenden Gerichte, die auf der Bestellung zu sehen sind! Dabei müsst ihr darauf achten, dass die drei Gerichte genau in der auf der Bestellung abgebildeten Reihenfolge in euren Pfannen liegen.

Schaut dazu auf der Karte nach, welche Gerichte die Gäste bestellt haben und welche Gerichte in euren Pfannen liegen. Habt ihr schon etwas Passendes in eurer Pfanne? Super, dann könnt ihr dieses Gericht schon mal unverändert in der Pfanne lassen. Stimmt die Reihenfolge noch nicht? Kein Problem, tauscht einfach die Positionen der Pfannen!

Habt ihr noch falsche Gerichte in euren Pfannen? Dann wendet schnell die Plättchen mit den Gerichten, damit ihr das Gericht auf der Rückseite des Plättchens in die Pfanne bekommt!

Nehmt dazu den Griff der betreffenden Pfanne in eine Hand, werft das Plättchen mit Hilfe der Pfanne in die Höhe, so dass es sich dreht, und fangt es mit der Pfanne wieder auf, ohne die andere Hand zu Hilfe zu nehmen.



Vorsicht, heiß und fettig!

Die Gerichte dürfen nicht über den Pfannenrand hinausragen! Sollte euch das passieren, müsst ihr das Gericht vorsichtig wieder richtig in die Pfanne hineinruckeln. Allerdings dürft ihr dazu nur eine Hand verwenden und nur den Pfannenstiel anfassen – schließlich ist die Pfanne selbst viel zu heiß!

Tipps vom Küchenchef: Spielt ihr mit jüngeren Kindern, dürfen diese die Gerichte auch direkt mit der Hand wieder richtig in die Pfanne schieben.

Fällt euch ein Gericht ganz aus der Pfanne, dürft ihr es wieder in die Pfanne zurücklegen – allerdings muss das Gericht mit derselben Seite nach oben in die Pfanne zurückgelegt werden wie vor dem Drehversuch. Ihr dürft es also nicht so in die Pfanne legen, dass die passende Seite zu sehen ist, sondern ihr müsst erneut das Plättchen mit Hilfe der Pfanne drehen.

Die richtige Reihenfolge

Wenn ihr euch gegenüber sitzt, seht ihr die Reihenfolge der Gerichte auf den Bestellungen genau entgegengesetzt. Für einige von euch stehen die Gerichte Kopf! Das macht aber nichts. Führt die Bestellung einfach so aus, wie ihr sie seht.



Marina hat von links nach rechts Spaghetti, Pfannkuchen und Spiegelei in ihren Pfannen. Max hat jedoch in seiner linken Pfanne Spiegelei, danach Pfannkuchen und rechts Spaghetti. Beide Anordnungen sind richtig.

Hat es einer von euch geschafft, alle Gerichte in der richtigen Reihenfolge in seinen Pfannen vor sich liegen zu haben, haut er sofort auf die Glocke und ruft „**Service, bitte!**“

Achtung! Die Gerichte dürfen auch jetzt nicht über die Pfannenränder herausragen! Kontrolliert nun alle gemeinsam, ob die Bestellung wirklich korrekt ausgeführt wurde.

Stimmt alles?

Super! Der Gast ist glücklich. Der Spieler, der „Service, bitte!“ gerufen hat, nimmt die Bestellung und legt die Karte neben sich ab. Er darf nun die nächste Karte vom verdeckten Stapel aufdecken und weiter geht's!

Ist ein Fehler in der Bestellung?

Schade! Der Gast beschwert sich. Das Spiel geht sofort weiter, bis jemand erneut „Service, bitte!“ ruft. Derjenige von euch, der fälschlicherweise auf die Glocke gehauen hat, darf aber weiterhin mitspielen und versuchen, die Bestellung richtig auszuführen.

Oje, eine Panne in der Pfanne!

Eine Panne wurde aufgedeckt! Auf den Pannenkarten seht ihr immer einen Koch, dem ein Missgeschick geschehen ist. Es gibt 6 verschiedene Pannen. Findet zuerst heraus, welche Panne dem Koch passiert ist. Die jeweilige Karte gibt euch einen Hinweis darauf.

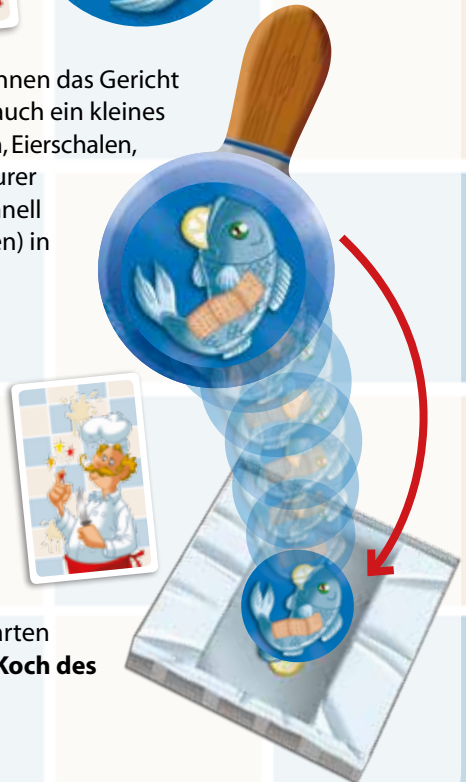
Beispiel: *Dieser Koch hat sich in den Finger geschnitten – ihm fehlt wohl das Pflaster!*



Wer erkennt die Panne als Erster? Sucht in euren Pfannen das Gericht mit der richtigen Panne, denn jedes Gericht enthält auch ein kleines Missgeschick des Kochs (Pflaster, Fliege, Gebiss, Kamm, Eierschalen, Gabel). Dieses Gericht muss sichtbar offen in einer eurer Pfannen liegen. Dann müsst ihr das Gericht noch schnell von der Pfanne aus (also ohne eine Hand zu benutzen) in den Mülleimer (die Schachtelunterseite) werfen. Das Gericht mit der Panne muss auch im Mülleimer oben liegen. Wem dies zuerst gelingt, ruft laut „**Pfannen-Panne**“ und erhält die Pannenkarte. Anschließend nimmt er sein Plättchen mit dem Gericht wieder aus dem Mülleimer und legt es zurück auf seine freie Pfanne. Dann dreht er eine neue Karte um und das Spiel geht weiter!

DIE KÜCHE SCHLIESST!

Wenn der verdeckte Stapel aufgebraucht ist, endet das Spiel. Zählt nun eure Karten. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Kochduell und wird **Koch des Monats im „Rostigen Löffel“!**





PFANNEN-PANNEN

SIZZLING SKILLETS
A FAST-PACED GAME OF SKILL
FOR 2 – 4 QUICK-HANDED CHEFS
AGES 6 YEARS AND UP

Chaos has broken out in the kitchen of "Sizzling Skillets" restaurant, as a stream of guests are all waiting for their orders. One of the guests has ordered fish, another would like spaghetti, and still another wants pancakes...who can keep track? Which cook can prepare the ordered dishes the quickest? But be careful! Mishaps are bound to happen at this breakneck speed!

INGREDIENTS

- 12 frying pans
- 12 tiles with 2 dishes each
(one on each side)
- 24 cards with orders
- 6 cards with mishaps
- 1 bell



PREPARING THE KITCHEN

Sit on two sides of the table across from one another that everyone has the edge of the table in front of him. Everyone takes 3 **frying pans** and places them down with the handle hanging over the edge of the table well within reach.

There are 4 sets each consisting of 3 different **tiles with different dishes** on the front and back sides. Give each player one set of tiles. Now spread out the tiles with the dishes on them on your frying pans. Neither the order of the tiles, nor which dish faces up matters. Shuffle all the **cards** (orders and mishaps) and lay them face down in a pile in the middle of the table. Use the **bottom half of the game box** as a waste bin and put it within everyone's reach. Put the **bell** next to the card pile and now it's "first come, first served!"

WHO WILL WIN THE KITCHEN DUEL?

Who will be the chef of the month and the first one to carry out the most orders in the right sequence?

HOW TO GET COOKING!

The last one to eat a fried egg goes first:

Turn over the first card from the pile and lay it down face up so that everyone can see it.

The card shows either an order or a mishap.

Warning! From this point on everyone plays at the same time!

Does the card show an order?

Quickly take up your frying pans and fry up the right dishes showing on the order!

Make sure that the three dishes in your frying pans are in the same order as shown on the order.

Look at the card to see which dishes have been ordered by the guests and which dishes are in your frying pans. Do you already have one of the right dishes in your frying pan? Excellent! Then you can leave this dish right where it is in your frying pan. Is the order of the dishes incorrect? No problem. Simply change the order of the frying pans.

Do you still have an incorrect dish in your frying pans? Then quickly flip over the tile in your frying pan to get the dish on the other side of the tile in your frying pan. For this purpose, pick up the frying pan with **one** hand and throw the tile up into the air with the frying pan, flipping the tile and catching it in the frying pan again.



Caution, hot and greasy!

The dishes are not allowed to hang over the edge of the frying pan! If that happens, you have to carefully manoeuvre the dish so that it lies properly in the frying pan. But you are allowed to use only **one** hand and you can only touch the frying pan handle; after all, the pan is much too hot to touch.

Tip from the chef: When playing with younger children, they are allowed to push the tiles with the dishes on them directly back into the frying pan.

If a dish happens to fall out of the frying pan entirely, you are allowed to put it back in, but you have to put it back in with the same side facing up that was showing before you tried to flip it. That means you are not allowed to put it back into the frying pan with the right side facing up, you have to try to flip it again using only the frying pan.

The correct order

When you sit across from one another you will see the order of the dishes on the orders in the exact opposite order. For one of you the order of the dishes will be on its head! But that doesn't matter. Simply carry out the order as you see it.



Marina has spaghetti, pancakes and a fried egg in her frying pans from left to right. But Max has the fried egg in his left frying pan, then the pancakes and then spaghetti on the right. Both sequences are correct.

When someone manages to have all dishes in his frying pans in the correct order, he immediately rings the bell and calls out "**order's ready!**"

Warning! The dishes are still not allowed to hang over the edges of the frying pans! Everyone checks together to see if the order has in fact really been carried out correctly.

Is everything OK?

Great! The guest is happy. The player who called out, "order's ready!" takes the order card and lays it down next to himself. He now gets to turn over the next card from the pile and the game goes on.

Has there been a mistake with the order?

That's too bad. The guest complains. The game immediately carries on until the next person calls out, "order's ready!" The player who mistakenly rang the bell gets to play on and tries to get the order right.

Oh oh, something has gone wrong!

There has been a mishap! On the mishap cards there is always a cook who has had a mishap. There are 6 different mishaps. Find out which mishap the cook has had. The respective card will give you a clue.

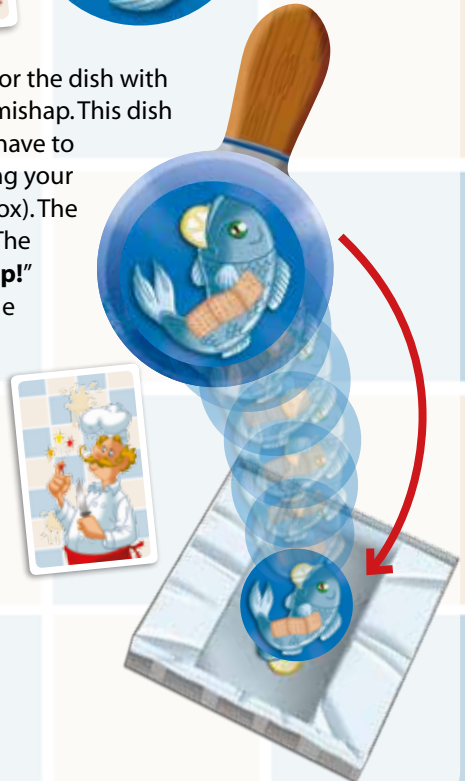
Example: *This cook has a cut on his finger and it looks like he doesn't have a bandage!*



Who will be the first to recognize the mishap? Look for the dish with the correct mishap; every dish also contains a small mishap. This dish must be visible in one of your frying pans. Then you have to quickly throw the dish from the pan (i.e. without using your hand) into the waste bin (bottom half of the game box). The dish with the correct mishap has to be lying on top. The first player to do this calls out, "**I've found the mishap!**" and receives the mishap card. Then he picks up his tile with the dish on it back out of the waste bin and puts it back into his free frying pan. Then he turns over a new card and the game continues on.

THE KITCHEN IS CLOSED!

Once the draw pile has been used up, the game is over. Count up your cards. The player with the most cards wins the kitchen duel and is crowned **chef of the month at "Sizzling Skills!"**



PFANNEN-PANNEN

PILE-POÊLE
UN JEU D'ADRESSE ET DE
RAPIDITÉ POUR 2 À 4 APPRENTIS
CUISINIERS À PARTIR DE 6 ANS

Dans la cuisine du restaurant « La Cuillère Rouillée », c'est le coup de feu car de nombreux clients attendent leur commande. L'un veut du poisson, un autre des spaghettis, un autre encore une crêpe... Qui réussira à ne pas perdre la tête ? Qui préparera le plus vite les plats commandés ? Mais attention au moment où surgira l'incident !

INGRÉDIENTS

- 12 poêles
- 12 tuiles avec un plat sur chaque face
- 24 cartes avec des commandes
- 6 cartes Incident
- 1 cloche



PRÉPARATION DE LA CUISINE

Les joueurs se répartissent face à face autour de la table, chacun en face d'un bord. Chaque joueur prend 3 **poêles** qu'il pose devant lui en laissant dépasser le manche du bord de la table pour pouvoir bien les attraper.

Il existe 3 sortes de **tuiles avec différents plats** au recto et au verso. Chaque joueur reçoit une série complète. Il répartit ensuite les plats dans ses poêles. Leur ordre, ainsi que les plats visibles au départ n'ont aucune importance.

Mélanger toutes les **cartes** (Commande et Incident) et les empiler, face cachée, au milieu de la table. Le **fond de boîte** est placé à portée de main de tous les joueurs et sert de poubelle. Il ne reste plus qu'à placer la **cloche** à côté de la pile de cartes et... « Tous aux fourneaux ! ».

COMMENT REMPORTER CE CONCOURS CULINAIRE ?

Le cuisinier du mois sera celui qui réussira à préparer le premier le maximum de commandes dans le bon ordre.

COMMENT CUIRE LES PLATS ?

Le dernier joueur à avoir mangé un œuf au plat commence :

Il pioche la première carte et la pose, face visible, pour que chacun puisse la voir. Elle indique soit une commande, soit un incident.

Attention ! Les joueurs jouent désormais tous en même temps !

Si la carte indique une commande

Les joueurs se précipitent sur leurs poêles et préparent les plats figurant sur la commande. Il faut veiller à ce que les trois plats dans les poêles soient dans le même ordre que sur la commande.

Pour cela, chacun compare les plats commandés par les clients et les plats dans ses poêles. Si un joueur possède déjà le bon plat dans l'une de ses poêles, super ! Il peut le laisser tel quel dans sa poêle. S'il n'est pas à sa place, pas de problème : il lui suffit d'invertir ses poêles !



Si les plats dans les poêles ne sont pas les bons, le joueur doit retourner rapidement la tuile sur la face recherchée, afin que le plat au dos de la tuile apparaisse du bon côté dans la poêle. Pour cela, le joueur saisit d'une main le manche de la poêle correspondante, fait sauter la tuile en l'air pour la retourner, avant de la rattraper.

Attention, chaud et gras devant !

Un plat ne doit pas dépasser du bord de la poêle ! Si c'est le cas, le joueur doit le recentrer avec précaution. Là aussi, il ne peut utiliser qu'une main et ne tenir la poêle que par le manche (Sinon, on se brûle !).

Conseil du chef : Les enfants plus jeunes ont le droit de s'aider de l'autre main pour recentrer le plat correctement dans la poêle.

Si un plat tombe de la poêle, le joueur peut le remettre dedans, mais du même côté qu'avant la tentative de retournement. Il est donc interdit de le remettre directement du bon côté dans la poêle : le joueur doit de nouveau essayer de retourner la tuile en la faisant sauter.

Bon ordre

Deux joueurs assis face à face voient l'ordre des plats sur la commande en sens inverse. Pour l'un d'eux, elle est à l'envers. Peu importe ! Chacun prépare la commande comme il la voit.



Marina a, de gauche à droite, des spaghettis, une crêpe et un œuf sur le plat. Max, lui, a un œuf sur le plat dans sa poêle de gauche, puis une crêpe et, à droite, des spaghettis. L'ordre est bon dans les deux cas.

Dès qu'un joueur a réussi préparé tous les plats dans le bon ordre dans ses poêles, il tape immédiatement sur la cloche et crie : « **Vous pouvez envoyer !** ».

Attention ! Aucun plat ne doit dépasser du bord de la poêle !

Les joueurs contrôlent alors ensemble si la commande a été correctement préparée.

Tout convient ?

Super ! Le client est content. Le joueur qui a crié « Vous pouvez envoyer ! » prend la commande et pose la carte à côté de lui. Il peut retourner la carte suivante de la pile et la partie reprend.

Une erreur dans la commande ?

Domage ! Le client se plaint. Le tour continue jusqu'à ce qu'un joueur crie de nouveau « Vous pouvez envoyer ! ». Le joueur qui s'est trompé en appuyant sur la cloche peut continuer à jouer et essayer de préparer la bonne commande.

Oh, non ! Incident !

Un incident a été retourné ! La carte montre toujours un cuisinier à qui il est arrivé un malheur. Il existe 6 types d'incidents. Les joueurs commencent pas chercher la nature de l'incident ; la carte donne un indice.

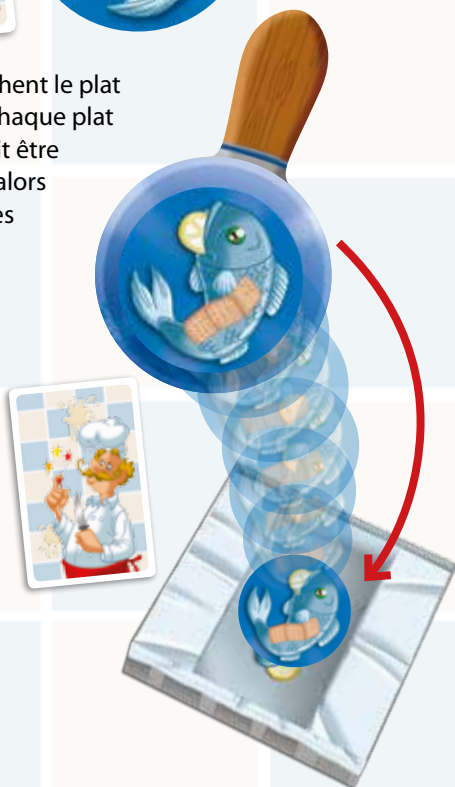
Exemple : *Ce cuisinier s'est coupé le doigt ; il lui faut un pansement !*



Qui repérera l'incident le premier ? Les joueurs cherchent le plat sur lequel figure l'incident correspondant : en effet, chaque plat cache un petit malheur arrivé au cuisinier. Ce plat doit être visible dans l'une des poêles des joueurs. Ils doivent alors jeter rapidement ce plat de la poêle (sans se servir des mains) dans la poubelle (le fond de la boîte). Le plat avec l'incident doit être sur le dessus. Le plus rapide crie « Incident ! » et reçoit la carte Incident. Il ressort ensuite sa tuile de la poubelle et la remet dans la poêle libre. Puis il retourne une nouvelle carte et la partie reprend.

ON FERME !

Lorsque la pile de cartes est épuisée, la partie est terminée. Chacun compte alors ses cartes. Celui qui en possède le plus, remporte ce concours culinaire et devient **le cuisinier du mois de « La Cuillère Rouillée »**.



PFANNEN-PANNEN

PECH IN DE KEUKEN
EEN SNEL BEHENDIGHEIDSSPEL
VOOR 2 - 4 KOKS VANAF 6 JAAR

In de keuken van het restaurant "De roestige lepel" is het superdruk, want veel gasten zitten op hun bestellingen te wachten. De een wil vis, de ander wil spaghetti en weer iemand anders een pannenkoek: wie houdt dat allemaal nog bij? Welke kok bereidt het snelst die juiste gerechten? Maar kijk uit: soms heb je gewoon pech in de keuken!

INGREDIËNTEN

- 12 koekenpannen
- 12 plaatjes met elk 2 gerechten
(op voor- en achterkant)
- 24 kaarten met bestellingen
- 6 pechkaarten
- 1 bel



VOORBEREIDING VAN DE KEUKEN

Ga zo tegenover aan tafel zitten dat iedere speler aan een kant van de tafel zit. Neem elk 3 **koekenpannen** en leg deze zo voor je neer dat de grepen over de rand van de tafel uitsteken en je ze goed kunt pakken.

Er zijn 3 verschillende plaatjes met verschillende gerechten op de voor- en achterkant. Elke speler krijgt daarvan een setje. Verdeel dan de plaatjes met de gerechten over je drie koekenpannen. De volgorde van de plaatjes is niet van belang, ook niet welk gerecht boven ligt.

Schud alle kaarten (bestellingen en pech) en leg ze omgekeerd op een stapel in het midden van de tafel. Zet de onderkant van de doos als vuilnisbak zo op tafel dat iedereen er goed bij kan. Zet nu nog de bel naast de stapel kaarten en je kunt beginnen!

WIE WINT HET KEUKENDUEL?

Wie wordt kok van de maand en slaagt erin om als eerste de meeste bestellingen in de juiste volgorde uit te voeren?

ZO WORDT GEBRADEN!

Wie van jullie het laatst een spiegelei heeft gegeten, mag beginnen: neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze open neer, zodat iedereen het goed kan zien. Op de kaart staat een bestelling of pech afgebeeld.

Let op! Vanaf nu spelen alle spelers tegelijk!

Is er een bestelling te zien?

Pak snel je koekenpannen en bereid de gerechten die op de bestelling afgebeeld staan! Zorg ervoor dat de drie gerechten in dezelfde volgorde in je koekenpannen liggen als op de bestelling staat afgebeeld.

Kijk op de kaart om te zien welke gerechten de gasten hebben besteld en kijk welke gerechten in je koekenpannen liggen. Ligt er al iets passends in je koekenpan? Super! Dan kun je dit gerecht daar gewoon laten liggen. Klopt de volgorde nog niet? Geen probleem, ruil gewoon de positie van je koekenpannen!



Liggen er nog foute gerechten in je koekenpannen? Draai dan snel de plaatjes met de gerechten om, zodat het gerecht op de achterkant van het plaatje in je koekenpan komt te liggen! Pak daarvoor de greep van deze koekenpan met **één** hand, gooi het plaatje met behulp van de koekenpan in de lucht zodat het draait en vang het met de koekenpan weer op.

Let op, heet!

De gerechten mogen niet over de rand van de koekenpan uitsteken! Als dit gebeurt, moet je het gerecht voorzichtig weer terug in je koekenpan schudden. Maar ook daarvoor mag je slechts **één** hand gebruiken en alleen de steel van de koekenpan pakken: de pan zelf is immers veel te heet!

Tip van de chef-kok: als je met jongere kinderen speelt, mogen deze de gerechten ook met hun hand terug in de koekenpan schuiven.

Als het gerecht helemaal uit de koekenpan valt, mag je het weer terug in de koekenpan leggen - maar daarbij moet het gerecht weer met dezelfde kant naar boven in de koekenpan komen te liggen als voor je draaipoging. Je mag het plaatje dus niet met de juiste kant naar boven in je koekenpan leggen, maar je moet het plaatje opnieuw met behulp van de koekenpan zien om te draaien.

De juiste volgorde

Als jullie tegenover elkaar zitten, zie je de volgorde van de gerechten op de bestellingen precies andersom. Voor twee van jullie staan de gerechten op de kop! Maar dat geeft niet. Voer de bestelling gewoon uit zoals je ze ziet.



Marina heeft van links naar rechts spaghetti, pannenkoek en spiegelei in haar koekenpannen liggen. Max heeft daarentegen in zijn linkerpan een spiegelei, dan de pannenkoek en rechts de spaghetti. Beide oplossingen zijn juist.

Als een van jullie erin is geslaagd om alle gerechten in de juiste volgorde in zijn pannen voor zich te hebben liggen, moet diegene meteen op de bel slaan en roepen: **"Serveren, alsjeblieft!"**

Let op! De gerechten mogen ook nu niet over de rand van de koekenpan uitsteken! Controleer dan met z'n allen of de bestellingen juist zijn uitgevoerd.

Klopt alles?

Super! De gast is tevreden. De speler die "Serveren, alsjeblieft!" heeft geroepen, pakt de bestelling en legt de kaart naast zich neer. Hij mag nu de volgende kaart van de trekstapel omdraaien en het spel gaat verder!

Zit er een fout in de bestelling?

Helaas! De gast heeft een klacht. Het spel gaat meteen verder tot weer iemand roept: "Serveren, alsjeblieft!"

De medespeler die onterecht op de bel heeft geslagen, mag verder meedoen en proberen de bestelling juist uit te voeren.

Oeps, pech in de keuken!

Er is een pechkaart omgedraaid! Op de pechkaarten zie je altijd een kok die pech heeft gehad. Er zijn 6 verschillende pechkaarten. Kijk eerst goed wat er is gebeurd. De kaart geeft je een tip.

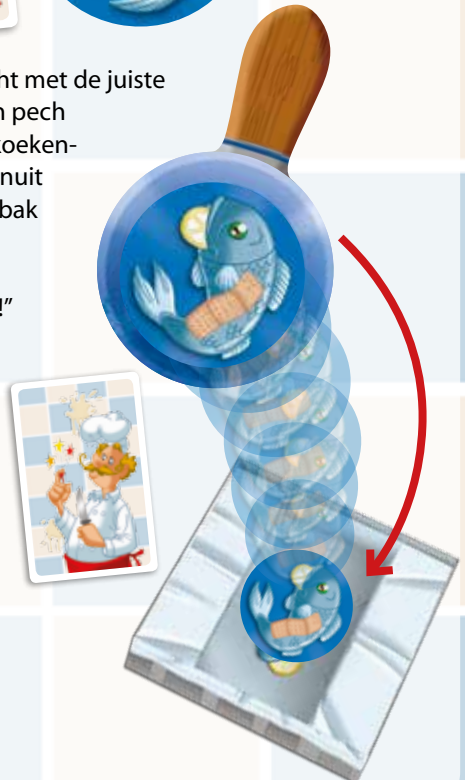
Voorbeeld: *Deze kok heeft in zijn vinger gesneden - hij is vast en zeker op zoek naar een pleister!*



Wie herkent de pech als eerste? Zoek naar het gerecht met de juiste pech: bij elk gerecht staat namelijk ook een vorm van pech afgebeeld. Dit gerecht moet zichtbaar in een van je koekenpannen liggen. Nu moet je het gerecht snel direct vanuit de pan (zonder je handen te gebruiken) in de vuilnisbak (de onderkant van de doos) gooien. Het gerecht met de juiste pech moet daarbij bovenop liggen. Wie het eerst daarin slaagt, roept hardop: "Pech in de keuken!" en krijgt de pechkaart. Vervolgens haalt hij zijn plaatje met het gerecht weer uit de vuilnisbak en legt het terug in zijn lege koekenpan. Dan draait hij een nieuwe kaart om en het spel gaat verder!

KEUKEN GESLOTEN!

Als de trekstapel op is, is het spel voorbij. Tel nu je kaarten. Wie de meeste kaarten kon verzamelen, wint het keukenduel en wordt kok van de **maand in "De roestige lepel!"**





PFANNEN-PANNEN

SARTENES ACCIDENTADAS JUEGO DE RAPIDEZ Y DESTREZA PARA 2 – 4 COCINEROS A PARTIR DE 6 AÑOS

En la cocina del restaurante «La cuchara oxidada» reina el caos, ya que muchos clientes están esperando a que les lleguen los platos que han pedido. Uno quiere pescado, otro espagueti y otro crepes. ¿Quién tiene todo bajo control? ¿Qué cocinero es capaz de preparar más rápido los platos de los clientes? Tenéis que tener mucho cuidado, ya que hay algunos accidentes acechándoos.

INGREDIENTES

- 12 sartenes
- 12 tarjetas con 2 platos cada una (un plato por cada lado)
- 24 cartas con comandas
- 6 cartas con accidentes
- 1 campana



PREPARATIVOS

Sentaos unos enfrente de otros a dos lados de una mesa de tal forma que cada jugador esté sentado delante de un

lado de la mesa. Entonces, tomad cada uno 3 sartenes y colocadlas ante vosotros de tal manera que los mangos de las sartenes sobresalgan del borde de la mesa y podáis sujetarlos bien.

Hay 4 juegos de 3 tarjetas con platos diferentes en cada cara. Repartid 1 juego de tarjetas a cada jugador. Ahora, cada jugador deberá distribuir las tarjetas con los platos entre sus sartenes. No importa el orden en el que estén los platos ni qué plato haya quedado hacia arriba.

Entonces, barajad todas las cartas (comandas y accidentes) y colocad el mazo resultante boca abajo en el centro de la mesa. La parte inferior de la caja del juego se utilizará como cubo de basura y deberá estar situada en un lugar que sea fácilmente accesible para todos los jugadores. Ahora, colocad la campana junto al mazo de cartas y ya está: ¡poneos manos a la obra!

CONCURSO DE COCINEROS

¿Quién se convertirá en cocinero del mes y conseguirá preparar antes en la secuencia correcta el mayor número de platos?

¡ASÍ SE COCINA!

Empieza el jugador que se haya comido un huevo frito hace menos tiempo:

Toma la carta de arriba del mazo, dale la vuelta y colócala boca arriba sobre la mesa de forma que puedan verla bien todos los jugadores. En la carta se verá o una comanda o un accidente.

¡Atención! A partir de ahora juegan todos los jugadores a la vez.

¿Hay una comanda en la carta?

Tomad rápido vuestras sartenes y preparad los platos que se ven en la comanda teniendo en cuenta que los tres platos los debéis preparar en vuestras sartenes en la misma secuencia en que los platos aparecen en la comanda.

Mirad en la carta qué platos han pedido los clientes y qué platos hay en vuestras sartenes. ¿Tenéis ya un plato correcto en alguna de vuestras sartenes? ¡Genial! Entonces, ya podéis dejar ese plato en la sartén sin cambiar nada. ¿Los platos no están en la secuencia correcta? No pasa nada, podéis cambiar la posición de las sartenes.

¿Tenéis en vuestras sartenes otros platos distintos a los de la comanda? Entonces, dadle rápido la vuelta a las tarjetas con los platos para tener en vuestra sartén el plato de la otra cara de la tarjeta. Para ello, sujetad con **una** mano el mango de la respectiva sartén, lanzad la tarjeta al aire con la ayuda de la sartén de tal forma que la tarjeta gire y vuelva a caer sobre la sartén por el lado contrario.



¡Atención! ¡Aceite caliente y pringoso!

Los platos no pueden sobresalir del borde de la sartén. En el caso de que os pase eso, tendréis que mover el plato cuidadosamente hacia el interior de la sartén, pero esto solo lo podéis hacer con **una** mano y tocando únicamente el mango de la sartén, ya que el interior de la sartén está muy caliente y podríais quemaros.

Consejo del chef de cocina: Si jugáis con niños más pequeños, entonces, sí está permitido mover los platos con la mano hacia el interior de la sartén.

Si un plato se os cayera fuera de la sartén, podréis volver a ponerlo en la sartén, pero con la misma cara hacia arriba que la que tenía antes de lanzarlo al aire, es decir, no podéis volver a ponerlo en la sartén con la cara hacia arriba que más os interesa, sino que tenéis que volver a darle la vuelta al plato lanzándolo al aire desde la sartén.

Secuencia correcta

Si estáis sentados unos enfrente de otros, algunos jugadores verán la secuencia de los platos al revés. Esto no importa, preparad la comanda según la secuencia que veáis desde vuestra posición.



Marina tiene en sus sartenes de izquierda a derecha espagueti, crepes y un huevo frito, mientras que Max tiene en su sartén izquierda el huevo frito, en su sartén del medio las crepes y en la sartén de la derecha los espagueti. Las dos secuencias son correctas.

En cuanto un jugador tenga ante sí en sus sartenes todos los platos de la comanda en la secuencia correcta, deberá tocar la campana y decir en voz alta «**¡A la mesa!**».

¡Ojo! Los platos tampoco pueden sobresalir ahora del borde de la sartén. A continuación, se controla en común si la comanda ha sido preparada correctamente.

¿Está todo bien?

¡Genial! El cliente está encantado. El jugador que ha dicho en voz alta «¡A la mesa!» se queda con la carta de la comanda y la guarda a su lado. Ahora, se levanta la próxima carta del mazo de cartas y se sigue jugando.

¿Hay algún fallo en la comanda?

¡Qué pena! El cliente se queja y se sigue jugando hasta que un nuevo jugador diga en voz alta «¡A la mesa!». El jugador que se ha equivocado al tocar la campana, puede seguir jugando y seguir intentando completar la comanda correctamente.

¡Oh! ¡Algo ha salido mal!

¡Ha habido un accidente! En las cartas con accidentes veis siempre a un cocinero al que le ha ocurrido un pequeño infortunio. Hay 6 accidentes distintos. Descubrid primero qué accidente le ha ocurrido al cocinero. Las distintas cartas os dan una pista de lo que le ha podido pasar en cada caso.

Ejemplo: *Este cocinero se ha cortado en un dedo y ¡no se ha puesto ninguna tirita!*



¿Quién es el primero en descubrir el accidente? Buscad el plato con ese accidente teniendo en cuenta que cada plato esconde un pequeño accidente. El respectivo plato tiene que encontrarse con el accidente correspondiente boca arriba y de forma bien visible en una de vuestras sartenes. Entonces, tenéis que tirar rápidamente el plato en el cubo de basura (la parte inferior de la caja del juego) desde la misma sartén (es decir, sin tocarlo con ninguna mano). Para ello, el plato con el accidente correspondiente debe estar justo encima. El primero que lo consiga debe decir en voz alta «Sartén accidentada» y recibe la carta con ese accidente. A continuación, este jugador saca el plato del cubo de la basura y lo vuelve a colocar en la sartén que tenga vacía. A continuación, levanta una nueva carta y se sigue jugando.



¡LA COCINA CIERRA!

El juego finaliza en cuanto se acaben las cartas del mazo del centro de la mesa. Contad ahora vuestras cartas. El jugador que haya logrado reunir más cartas, gana y es nombrado **cocinero del mes del restaurante «La cuchara oxidada»**.

© 2017 HUCH! & friends
Author: Frank Bebenroth
Illustration: Paletti Grafik
Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Editor: Tina Landwehr
Translation: GB: Birgit Irgang
FR: Eric Bouret
NL: Susanne Bonn
ES: Birgit Irgang

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **¡Atención!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.