DAGENS MENY

Regelbok

Introduksjon

I Dagens meny konkurrerer spillerne om å komponere den beste treretters menyen ved hjelp av kreativitet og taktikk - krydret med en liten dose flaks!

Sett sammen unike kombinasjoner av matvarer for å lage en rett som får toppscore av middagsgjestene.

Den som får flest poeng på sin meny vinner, og kan stolt kalle seg en mesterkokk!

Komponenter

- 36 matrett-kort
- 144 matvare-kort
- 55 hendelseskort
- 1 terning
- 50 Mynter

Spilloppsett

Stokk hver av de tre kortbunkene godt.

Legg 3 matvare-kort med bildesiden opp midt på bordet, dette er **matbutikken**.

Legg 3 matrett-kort med bildesiden opp midt på bordet, dette er **kokeboka**.

Del ut 5 matvare-kort og 6 mynter til hver spiller. Ikke vis kortene til motspillerne.

Alle tre kortbunker plasseres på bordet, med plass til en kastebunke ved siden av. Resten av myntene legges i en haug, og terningen plasseres slik at den er tilgjengelig for alle spillerne.

Spillets gang

Den yngste spilleren starter spillet.

Hver runde kan du gjøre en av følgende fire **hovedhandlinger**:

1. Kast terningen og trekk kort

- Terningkast 1-2 : trekk så mange matvare-kort som terningen viser fra trekkbunken.
- Terningkast ★ : trekk 1 hendelseskort fra bunken. Hendelseskort med umiddelbar effekt må utføres med en gang. Poengkort og handlingskort tas opp på hånden og kan spilles senere.

2. Kjøp et matvarekort fra matbutikken for 2 mynter. Fyll deretter opp med et nytt kort fra bunken.

3. Ta et matrett-kort fra kokeboka og legg det ned på bordet foran deg. Fyll opp med et nytt kort fra bunken.

4. Utvikle menyen din (se beskrivelse i eget avsnitt på neste side)

I tillegg til å gjøre en av hovedhandlingene, kan du når som helst i din tur gjøre så mange **tilleggshandlinger** som du vil / har mulighet til.

1. Spill et hendelseskort fra hånden

2. Bytt ut alle kortene i enten matbutikken eller kokeboka med nye fra bunken ved å betale 1 mynt

3. Selg 4 matvare-kort fra hånden for 1 mynt

Når du har gjort dine handlinger, går turen videre til neste spiller (med klokken).

Spillet er slutt når en spiller har fullført en hel treretters meny (se avsnittet «Spillets slutt»).

Symbolene på hendelsekort:

Umiddelbar effekt - utføres med en gang kortet trekkes

Handling - Spill kortet når du vil. Utfør handlingen, og legg deretter kortet i kastebunken.

Poeng - Knytt kortet til en matrett eller matvarekort for å få ekstra poeng på slutten av spillet. Det kan kun knyttes ett hendelsekort til hver matrett.

Alle hendelsekort er forklart på de siste sidene i regelboka.

Bon appetit!

Utvikle menyen

Hvis du velger å utvikle menyen din, kan du legge ned **ett** matvare-kort på bordet, og knytte det til et matrett-kort du allerede har lagt ned (ofte referert til som «har på menyen»).

Du kan også velge å bytte ut et matrett-kort, matvare-kort eller hendelsekort du har lagt ned tidligere, med et nytt fra hånden eller kokeboka (matrett-kort). Kortene du bytter bort legges i kastebunken.

Alle matvare-kort som knyttes til et matrett-kort må være av samme farge. Det er det første kortet som knyttes til matretten, som bestemmer hvilken farge resten av kortene skal være.

Det er tre typer matrett-kort:

Forrett

Hovedrett

Dessert

Du kan til enhver tid kun ha ett aktivt matrett-kort av hver type.

Obs!

Dersom du bytter ut et matvare-kort som er knyttet til en matrett, må det nye kortet ha samme farge som eventuelle andre kort som er knyttet til retten.

Alle matrett-kortene har 3 eller 4 matvareplasser. Disse er symbolisert som firkanter nederst på kortet. Det kan ikke knyttes flere matvare-kort til et matrett-kort enn det finnes matvareplasser på kortet.

Unntak: Det finnes noen hendelseskort som tillater at det knyttes et ekstra kort til matretten.

Tips

Det finnes hendelseskort som gir mulighet til å bytte ut matrett-kort, matvare-kort eller hendelseskort på menyen. Disse kan en spiller bruke, i tillegg til å gjøre en hovedhandling (se avsnitt om «tilleggshandlinger»).

Symboler og bonuskriterier

Matvare-kortene har 1-2 symboler oppe i venstre hjørne.

Jo flere like symboler du har på kortene som er knyttet til et matrett-kort, jo flere poeng vil du få på slutten av spillet. Du kan ha flere poenggivende grupper av symboler på samme rett.

2 like symboler = 1 poeng
3 like symboler = 3 poeng
4 like symboler = 5 poeng

På matrett-kortene finnes det et **bonuskriterie** som kan gi fordeler underveis i spillet, eller som påvirker poengene på slutten av spillet.

Dersom man spiller med små barn, er det anbefalt å spille uten bonuskriterier.

Det er to typer bonuskriterier;

- **Ekstrapoeng:** Gir 1 ekstrapoeng på slutten av spillet dersom du har minst ett symbol av den avbildede typen på matvare-kortene som er knyttet til matrett-kortet.
- **Umiddelbar bonus:** Utløses hver gang du knytter et matrett-kort med avbildet symbol til matrett-kortet. Gir mulighet til å trekke et matvare-kort fra bunken, trekke et hendelseskort, ta et gratis kort fra matbutikken, eller få en mynt.

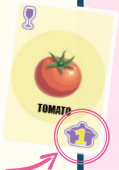
OBS! Dersom du bytter ut et matrett-kort, vil ikke matvare-kort som du allerede har lagt ned, utløse den umiddelbare bonusen.

Spillets slutt

Når en spiller fullfører en hel meny, det vil si at alle matvareplasser er fylt opp på både forrett, hovedrett og dessert, sier han «**Bon appetit!**».

Alle andre spillere får en siste tur før spillet er over.

Før poengene telles opp, kan spillerne presentere sin meny.



Poengopptelling

Hver spiller teller opp:

- Poeng på alle matvare-kort som er tilknyttet et matrett-kort.
- Poeng fra symboler (1/3/5 poeng for 2/3/4 like symboler på hver rett)
- Eventuelle ekstrapoeng fra tilknyttede hendelseskort.
- Eventuelle ekstra-/minuspoeng fra bonuskriterier.

Spilleren med flest poeng er vinneren av spillet!

Hendelsekort

KJØKKENKAOS	Bytt et matvare-kort med en valgfri motspiller. Trekk et kort fra hverandres hånd.	**FINNEREN ER VINNEREN**	Få 1 mynt.
UHELL	Mist ett valgfritt matvare-kort. Kortet legges i kastebunken.	**SMAKS-TESTING**	Bytt ut et matvare-kort på hånden med et nytt fra bunken. Kortet som byttes ut legges i kastebunken.
UTGÅTT PÅ DATO	Bytt ut et valgfritt kort i matbutikken med et nytt fra trekkbunken.	**TILBUD**	Kjøp et kort fra matbutikken til halv pris (1 mynt).
STRØMBRUDD	Bytt ut alle kortene i matbutikken med nye fra trekkbunken.	**2 FOR 1**	Kjøp to kort fra matbutikken, betal kun for ett (2 mynter).
NABO I NØD	Gi et valgfritt matvare-kort til en motspiller som sitter ved siden av deg (i pilens retning).	**TROFAST KUNDE**	Ta et kort fra matbutikken - helt gratis!
GODE NABOER	Få et kort fra en motspiller som sitter ved siden av deg (i pilens retning). Motspilleren velger kort.	**DET LILLE EKSTRA**	Legg til et ekstra matvare-kort på en matrett hvor alle matvare-plassene allerede er fylt opp.

VAREPRØVE	Bytt ut et matvare-kort du har på menyen, med et nytt kort fra matbutikken, uten å betale.	**GODE RÅVARER**	Dobbel poengsum på et matvare-kort.
VIKTIG INGREDIENS	Si en farge og symbol. Alle spillere som har et kort med riktig kombinasjon må gi deg kortet.	**SISTE HÅND PÅ VERKET**	2 ekstrapoeng på en dessert.
NY INSPIRASJON	Bytt ut et matrett-kort du har på menyen, med et nytt kort fra kokeboka. Du får ikke eventuelle bonuser fra matvare-kortene som allerede er lagt ned.	**KREATIV PRESENTASJON**	2 ekstrapoeng på en forrett.
STOR-HANDLING	Trekk to matvare-kort fra trekkbunken.	**BESTEMORS HEMMELIGE OPPSKRIFT**	2 ekstrapoeng på en valgfri rett.
SMAK TIL	Bytt ut et matvare-kort som er lagt ned på menyen, med et nytt matvare-kort fra hånden.	**HEMMELIG INGREDIENS**	2 ekstrapoeng på en hovedrett.
KOKKENS KRYDDER	1 ektrapoeng på en valgfri matrett.	**LAGET MED KJÆRLIGHET**	3 ekstrapoeng på en valgfri rett.

Ikoner

	Matvare-kort		Forrett		Umiddelbar effekt (Hendelsekort)
	Matrett-kort		Hovedrett		Handling (Hendelsekort)
	Hendelsekort		Dessert		Poeng (Hendelsekort)
	Matbutikken		Kast kort		Ekstrapoeng
	Poeng		Få / trekk kort (grønne piler)		Mynt
	Valgfri matrett		Gi bort kort (røde piler)		Halv pris
	Legg til et ekstra kort på menyen		Legg ned kort på menyen		Gratis