



REINER KNIZIA

CUCINA curiosa



*Da hopst er,
der Lobster!*



1-4



8+



20-30



noris

SPIELANLEITUNG



Spielinhalt:

- 80 Legeplättchen, 4 Sätze (je 20 Stück) in verschiedenen Farben
- 4 Spielpläne, die die Küchen aus der Vogelperspektive darstellen
- 1 Spielanleitung



Schiff ahoi! Als Küchenchef auf dem weltberühmten Kreuzfahrtschiff COSTA CURIOSA ist es deine ehrenwerte Aufgabe, den Gästen alle Wünsche von den Lippen abzulesen und deren Gaumen zu verwöhnen. Es ist der letzte Abend der Reise, und die preisgekrönten Hummer warten im Aquarium auf ihren Auftritt.

Doch plötzlich ertönt das Schiffshorn! Der Wellengang bringt das Schiff ins Schwanken und die noble Schiffsküche CUCINA CURIOSA ganz schön durcheinander. Es kommt noch schlimmer: Die Hummer sind aus dem Aquarium geflohen! Fange sie wieder ein, indem du die verschobenen Küchenzeilen wieder zurechtrückst. Vermeide dabei aber die rutschigen Fischgräten, die dich schnell aus der Bahn werfen können.

Spielziel:

Durch das Platzieren der Plättchen entstehen Gänge in der CUCINA CURIOSA. Ziel ist es, die Hummer vom Eingang aus erreichen zu können, aber die Gräten nicht.

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel werden die Plättchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst. Jeder Spieler nimmt sich einen Spielplan und legt ihn mit der Küchenseite nach oben vor sich auf den Tisch.

Die 80 Legeplättchen werden nach der Farbe ihrer Rückseiten geordnet und jeder Spieler nimmt sich einen Satz Plättchen in einer der vier Farben.

Der älteste Spieler mischt seine Plättchen und legt sie verdeckt als Stapel bereit. Alle anderen Spieler legen ihre Plättchen als offenen Vorrat vor sich aus.

Spielablauf:

Die Spieler bringen ihre Küche wieder auf Vordermann. Jeder zieht nach und nach das gleiche Plättchen aus dem Satz und legt es auf seinem Spielplan ab.

Plättchen aufdecken:

Der älteste Spieler deckt eines seiner Plättchen auf und zeigt es allen Mitspielern. Daraufhin suchen die anderen Spieler genau das gleiche Plättchen aus ihrem Vorrat.

Achtung: Die Plättchen sehen teilweise sehr ähnlich aus. Wichtig ist, dass alle Spieler das gleiche Plättchen nehmen!

Plättchen legen:

Anschließend legt jeder Spieler das eben ausgewählte Plättchen auf eines der Felder auf seinem Spielplan.

Dabei gilt:

- Das Plättchen muss auf eines der 16 Felder des eigenen Spielplans gelegt werden. Es darf nicht mit anderen Feldern überlappen.
- Auf Felder, die schon mit einem Plättchen besetzt sind, darf kein Plättchen gelegt werden.
- Das Plättchen **muss nicht benachbart** zu einem schon platzierten Plättchen gesetzt werden!

- Das Plättchen darf beliebig gedreht werden. Wege müssen nicht fortgeführt werden, Küchenzeilen dürfen an Wegen oder anderen Küchenzeilen angrenzen.

Da in der CUCINA CURIOSA nur Platz für 16 Plättchen ist, bedeutet das auch, dass nicht alle 20 Plättchen in einem Spiel gelegt werden.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle Spieler je 16 Plättchen ausgelegt haben, also alle Küchen komplett belegt sind.

Durch die 16 Plättchen sind in der CUCINA CURIOSA Gänge entstanden, durch die die Hummer wieder eingefangen werden können. Nun zählt jeder Spieler seine Punkte.

Jeder Hummer, den ein Spieler durch einen Weg ohne Unterbrechung vom Eingang aus erreichen kann, **zählt 1 Punkt**.

Jeder Punkt ist also ein Gast, der die COSTA CURIOSA zufrieden verlassen wird!

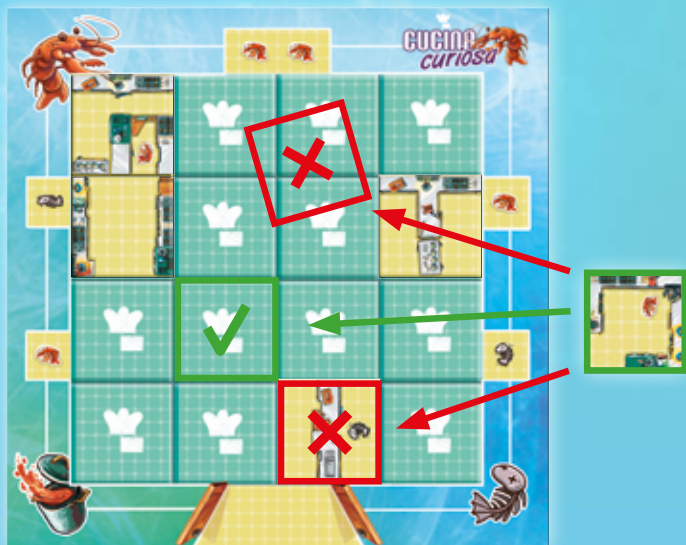
Doch aufgepasst! **Jede Gräte**, die der Spieler durch einen Weg ohne Unterbrechung vom Eingang aus erreichen kann, **zählt 2 Minuspunkte**.

Bei der Wertung werden natürlich auch die Hummer und Gräten, die auf dem Spielplan abgebildet sind, mitgerechnet.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Spielablauf für 1 Spieler:

Der Spieler versucht, möglichst viele Punkte zu erreichen. Dabei zählt am Ende zusätzlich jeder Hummer auf den vier nicht gelegten Plättchen als 1 Punkt.



Dr. Reiner Knizia ist einer der erfolgreichsten Brettspielautoren der Welt. Mehr als 600 seiner Spiele und Bücher wurden in über 50 Sprachen verlegt und mehrfach mit internationalen Auszeichnungen versehen.

Der Doktor der Mathematik lebt seit einigen Jahren in Großbritannien, wo er sich dem Entwickeln von neuen und innovativen Spielen widmet.



RÈGLE DU JEU



Contenu :

- 80 tuiles à poser, soit 4 séries (de 20 pièces chacune) de différentes couleurs
- 4 plateaux de jeu qui représentent les cuisines vues de dessus
- 1 règle du jeu



Ohé du bateau ! En tant que chef cuisinier de COSTA CURIOSA, navire de croisière mondialement célèbre, tu as pour prestigieuse mission d'exaucer tous les souhaits culinaires des convives et de ravir leur palais. C'est la dernière soirée du voyage et les homards, dont la qualité a été primée, attendent dans l'aquarium le moment de leur apparition.

Mais voilà soudain que la sirène retentit ! La houle fait tellement tanguer le navire que dans l'élégante cuisine de bord, la CUCINA CURIOSA, tout se retrouve sens dessus dessous. Mais il y a pire : les homards sont sortis de l'aquarium ! Capture-les à nouveau en commençant par remettre en place les meubles de cuisine déplacés. Veille cependant à éviter les arêtes de poisson glissantes qui pourraient rapidement te déstabiliser.

But du jeu :

En plaçant les tuiles, on crée des passages dans la CUCINA CURIOSA. L'objectif est, en partant de l'entrée, d'atteindre les homards, mais pas les arêtes.

Préparatifs :

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, il faut détacher précautionneusement les tuiles de leur cadre. Chaque joueur prend un plateau de jeu et le pose devant lui sur la table, la face représentant la cuisine au-dessus.

Triez les 80 tuiles en fonction de la couleur au verso, puis chaque joueur prend une série de tuiles de l'une des quatre couleurs.

Le joueur le plus âgé mélange ses tuiles et forme avec celles-ci une pile qu'il pose face cachée. Tous les autres joueurs posent leurs tuiles devant eux face visible, elles forment leur stock.

Déroulement de la partie :

Les joueurs remettent de l'ordre dans leur cuisine. Tous les joueurs prennent l'un après l'autre la même tuile et la posent sur leur plateau de jeu.

Retourner une tuile :

Le joueur le plus âgé retourne l'une de ses tuiles et la montre à tous les autres joueurs.

Puis les autres joueurs cherchent la même tuile dans leur stock.

Attention : les tuiles sont parfois très ressemblantes entre elles. Il est important que tous les joueurs prennent exactement la même tuile !

Poser une tuile :

Chaque joueur pose ensuite la tuile qu'il vient de prendre sur l'une des cases de son plateau de jeu. Les règles suivantes doivent être respectées :

- Le joueur doit poser sa tuile sur l'une des 16 cases de son propre plateau de jeu. Elle ne doit pas déborder sur d'autres cases.
- On ne peut pas poser de tuile sur les cases où se trouve déjà une tuile.
- La tuile que le joueur pose **ne doit pas obligatoirement être adjacente** à une tuile déjà placée sur le plateau !

- On peut tourner la tuile dans le sens que l'on veut. Il n'est pas obligatoire de poursuivre les passages qui existent déjà, les meubles de cuisine peuvent toucher des passages ou d'autres meubles de cuisine.

Comme il n'y a de la place que pour 16 tuiles dans la CUCINA CURIOSA, cela signifie que les 20 tuiles ne seront pas toutes posées au cours d'une partie.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont posé chacun 16 tuiles, c'est-à-dire lorsque toutes les cuisines sont complètes.

En posant les 16 tuiles dans la CUCINA CURIOSA, les joueurs ont créé des passages grâce auxquels ils peuvent accéder aux homards et les capturer. À présent, chaque joueur compte ses points.

Chaque homard auquel un joueur peut accéder par un passage ininterrompu en partant de l'entrée **rapporte 1 point**.

Chaque point représente donc un hôte qui quittera le COSTA CURIOSA heureux et satisfait !

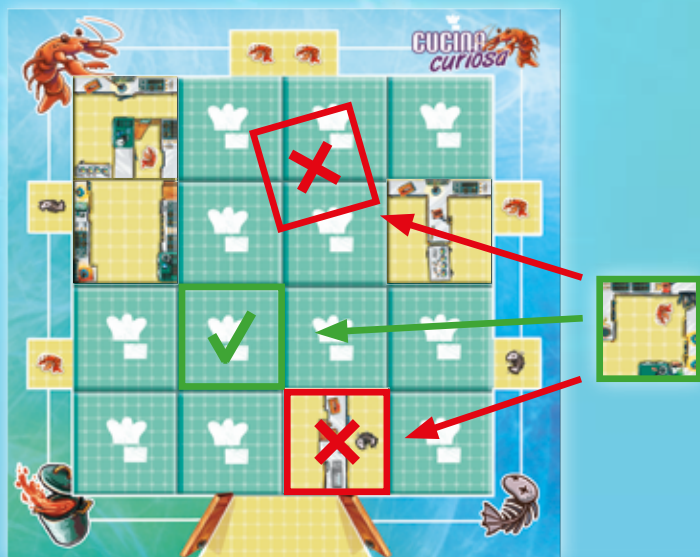
Mais attention ! **Chaque arête** auquel un joueur peut accéder par un passage ininterrompu en partant de l'entrée **retire 2 points** au joueur.

Lors du comptage des points, les homards et arêtes qui sont représentés sur le plateau de jeu comptent également.

C'est le joueur qui obtient le plus de points qui gagne !
En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Déroulement de la partie pour 1 joueur :

Le joueur essaie d'obtenir le plus de points possible. À la fin, il faut compter en plus chaque homard sur les quatre tuiles qui n'ont pas été posées : chacun de ces homards rapporte 1 point.



Reiner Knizia est l'un des auteurs de jeux de plateau les plus reconnus au monde. Il a créé plus de 600 jeux et livres traduits en plus de 50 langues et souvent primés par des récompenses internationales.

Ce docteur en mathématiques vit depuis quelques années en Grande-Bretagne, où il se consacre à la conception de nouveaux jeux innovants.



SPIELANLEITUNG



Materiale di gioco:

- 80 tessere di gioco, 4 serie (da 20 pezzi) in diversi colori
- 4 tabelloni di gioco, che riproducono le cucine dalla prospettiva dall'alto
- 1 guida al gioco



Nave in vista! Quale chef sulla COSTA CURIOSA, la famosissima nave da crociera, è tuo onorevole compito leggere sulle labbra tutti i desideri degli ospiti e soddisfare il loro palato. È l'ultima sera del viaggio e nell'acquario gli astici premiati attendono di fare la loro comparsa.

Ma improvvisamente risuona la sirena della nave! Il moto ondoso fa oscillare la nave e mette tutta sottosopra la signorile cucina della nave, la CUCINA CURIOSA. E succede ancora di peggio: gli astici sono fuggiti dall'acquario! Ricatturali, ricomponendo le linee spostate della cucina. Evita però le scivolose lisce che ti possono presto buttare fuori strada.

Scopo del gioco:

Formare passaggi nella CUCINA CURIOSA, posizionando le tessere. L'obiettivo è poter raggiungere gli astici dall'ingresso, ma non le lisce.

Preparazione del gioco:

La prima volta che si gioca, staccare con attenzione le tessere dalla cornice. Ciascun giocatore si prende un tabellone di gioco e lo apre sul tavolo davanti a sé con il lato della cucina sopra.

Le 80 tessere vengono suddivise in base al colore del loro dorso e ogni giocatore si prende una serie di tessere in uno dei quattro colori.

Il giocatore maggiore di età mischia le sue tessere e le mette coperte in mazzo. Tutti gli altri giocatori espongono le loro tessere scoperte come riserva.

Svolgimento del gioco:

I giocatori rimettono a posto la loro cucina. Ognuno pesca uno alla volta la stessa tessera dalla sua serie e la depone sul suo tabellone di gioco.

Scopri le tessere:

Il giocatore maggiore di età scopre una delle sue tessere e la mostra a tutti gli altri giocatori. Gli altri giocatori cercano poi esattamente la stessa tessera dalla loro riserva.

Attenzione! Le tessere talvolta sembrano molto simili. L'importante è che tutti i giocatori prendano la stessa tessera!

Posa le tessere:

Ciascun giocatore mette poi la tessera appena scelta su una delle caselle del suo tabellone di gioco.

Regole:

- La tessera deve essere messa su una delle 16 caselle del proprio tabellone di gioco. Non deve sconfinare in altre caselle.
- La tessera non può essere messa su caselle già occupate da una tessera.
- La tessera **non deve essere messa vicina** a una tessera già posizionata!

- La tessera può essere orientata come si vuole. Non si deve necessariamente proseguire un percorso; le linee della cucina possono confinare con percorsi o altre linee.

Nella CUCINA CURIOSA c'è posto soltanto per 16 tessere, il che vuol dire che non verranno posizionate in un gioco tutte le 20 tessere.

Fine del gioco:

Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno messo giù 16 tessere ciascuno, occupando così completamente tutte le cucine.

Con le 16 tessere si sono formati corridoi nella CUCINA CURIOSA, attraverso i quali si possono ricattare gli astici. Adesso ogni giocatore conta i suoi punti.

Ogni astice che un giocatore può raggiungere dall'ingresso senza interruzioni per una via **conta 1 punto**.

Ogni punto è quindi un ospite che lascerà soddisfatto la COSTA CURIOSA!

Stai attento, però! **Ogni lisca** cui un giocatore può arrivare dall'ingresso per un percorso senza interruzioni **conta 2 punti in meno**.

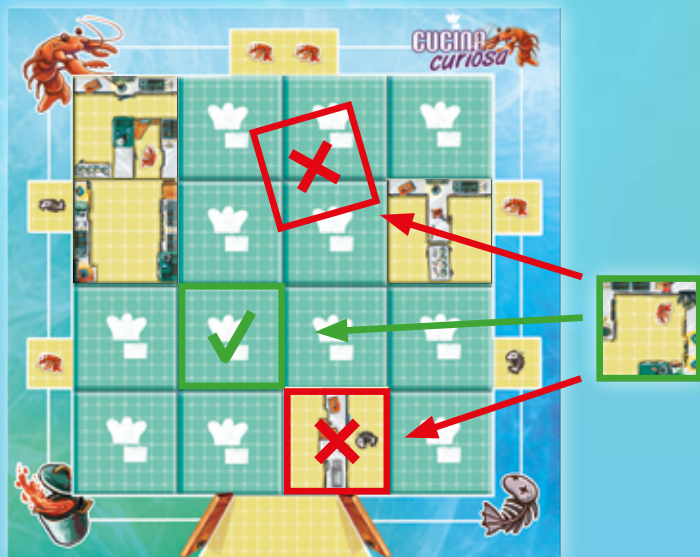
Nel conteggio si calcolano naturalmente anche gli astici e le lisce che sono raffigurati sul tabellone di gioco.

Vince chi ha più punti!

In caso di parità, i giocatori si spartiscono la vittoria.

Svolgimento del gioco per 1 giocatore:

Il giocatore cerca di ottenere più punti possibile. Alla fine si conta 1 punto in più per ogni astice sulle 4 tessere non posate.



Il Dr. Reiner Knizia è uno degli autori di giochi da tavolo di maggior successo al mondo. Oltre 600 dei suoi giochi e libri sono stati pubblicati in oltre 50 lingue e insigniti più volte con premi internazionali.

Il dottore in matematica vive da alcuni anni in Gran Bretagna, dove si dedica allo sviluppo di giochi nuovi e innovativi.



Art.Nr.: 60 610 1434

Autor: Reiner Knizia
Redaktion: Markus Müller
Illustration und Grafik: Fabia Zobel, Andrea Hofbeck
Übersetzung französisch: Birgit Irgang
Übersetzung italienisch: Giannina Gindler



© 2015 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth