





MEMO   
Chef



**EN** **Who is this game for?** - The game was designed for children aged 4 to 8. This broad age range encompasses the preschool and early primary years and is a period of growth that is full of questions and new discoveries, during which children become more independent.

**Preparation** - Children should be given the time they need to complete the game as this will facilitate their growing ability to concentrate. Children all learn in their own time and it is the parent or educator's task to understand and respect this.

**Contents of game:** 4 *store cupboard cards*; 50 double-sided full meal tokens; 100 *ingredient cards* (25 repeated four times) ; 5 *chef cards* .



**IT** **A chi è rivolto il gioco** - Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età compresa tra i 4 e gli 8 anni: un target molto vasto che abbraccia sia l'infanzia che i primi anni di scuola primaria. Un periodo di crescita, di domande e di scoperte, durante il quale i bambini diventano via via sempre più autonomi.

**Preparazione** - È importante lasciare ai bambini tutto il tempo necessario per portare a termine il completamento del gioco, favorendo la loro concentrazione. Ogni bambino ha i suoi ritmi di apprendimento ed è compito del genitore-educatore comprenderli e rispettarli.

**Contenuto del gioco:** 4 *cartelle dispensa*; 50 gettoni double-face *piatto completo*; 100 tessere ingredienti (25 ripetuti 4 volte) ; 5 tessere chef .

**FR** **A qui s'adresse le jeu** - Ce jeu s'adresse aux enfants d'âge compris entre 4 et 8 ans : une tranche d'âge assez vaste qui englobe aussi bien la pré-scolarité que les premières années de l'école primaire. Elle correspond également à une période de croissance caractérisée par le questionnement et la découverte, pendant laquelle les enfants deviennent de plus en plus autonomes.

**Préparation** - Il est important de donner à l'enfant tout le temps dont il a besoin pour achever le jeu et de stimuler sa concentration. Chaque enfant possède ses propres rythmes d'apprentissage et le parent-éducateur doit les comprendre et les respecter.

**Contenu du jeu :** 4 *cartons garde-manger* ; 50 jetons double-face des *préparations culinaires* ; 100 pièces-*ingrédients* (dont 25 sont répétés 4 fois)  ; 5 pièces-chef .

**ES** **A quién está dirigido el juego** - El juego está dirigido a niños de edades comprendidas entre los 4 y los 8 años: un segmento bastante amplio que abarca desde la infancia hasta los primeros años de la escuela primaria. Un periodo de crecimiento, de preguntas y descubrimientos, durante el que los niños se vuelven cada día más autónomos.

**Preparación** - Es importante dejarles a los niños todo el tiempo necesario para llevar a cabo el completamiento del juego, favoreciendo su concentración. Cada niño tiene su ritmo de aprendizaje y es tarea del progenitor-educador entenderlo y respetarlo.

**Contenido del juego:** 4 *cartones dispensa*; 50 fichas de doble cara *plato completo*; 100 tarjetas *ingrediente* (25 repetidos 4 veces) ; 5 tarjetas *chef* .



**DE** **Für wen ist das Spiel gedacht?** - Das Spiel richtet sich an Kinder im Alter zwischen 4 und 8 Jahren: Eine sehr weit gefasste Zielgruppe, die sowohl das Kleinkindalter als auch die ersten Jahre der Grundschule umfasst. Eine Zeit des Wachstums, der Fragen und Entdeckungen, in der die Kinder nach und nach immer selbstständiger werden.

**Vorbereitung** - Es ist wichtig, den Kindern so viel Zeit wie nötig zu geben, um das Spiel zu beenden, und ihre Konzentration zu fördern. Jedes Kind hat seine eigenen Lernrhythmen und es ist die Aufgabe der Eltern/ErzieherInnen, sie zu verstehen und zu respektieren.

**Inhalt des Spiels:** 4 *Vorratskammer-Legekarten*; 50 doppelseitige Spielmarken mit *fertigen Gerichten*; 100 *Zutaten-Bildkarten* (25 Zutaten kommen jeweils viermal vor) ; 5 *Chefkoch-Bildkarten* .

**PT** **A quem se destina este jogo?** - Este jogo foi desenhado para crianças entre os 4 e os 8 anos. Esta abrangência de idades, que vai do pré escolar ao primeiro ciclo, corresponde a um período de crescimento repleto de questões e novas descobertas, durante o qual as crianças se tornam mais independentes.

**Preparação** - As crianças devem dispor de todo o tempo necessário para terminar o jogo, favorecendo assim a sua capacidade crescente de concentração. As crianças aprendem em ritmos diferentes e é responsabilidade dos pais ou educadores de entenderem e respeitarem este facto.

**Conteúdo do jogo:** 4 bases de jogo; 50 peças refeição duplo lado; 100 fichas ingredientes (25 repetidas 4 vezes);  5 fichas joker "Chef" .

**STORE CUPBOARD CARD - CARTELLA DISPENSA - CARTON GARDE-MANGER  
CARTÓN DESPENSA - VORRATSKAMMER-LEGEKARTE - BASE ARMÁRIO DESPENSEIRO**



**EN FULL MEAL TOKENS** - Full meal tokens have a picture of the dish on the front and the six ingredients used to make it on the back, in order of use.\*

**IT GETTONI PIATTO COMPLETO** - I gettoni *piatto completo* hanno sul fronte il disegno della pietanza impiattata, sul retro invece sono rappresentati i sei ingredienti necessari per preparare quel piatto, in ordine di utilizzo.\*

**FR JETONS-PRÉPARATIONS CULINAIRES** - Les jetons des *préparations culinaires* représentent d'un côté un plat prêt et servi et de l'autre les ingrédients nécessaires pour le préparer, dans l'ordre où ils servent.\*

**ES FICHAS PLATO COMPLETO** - Las fichas *plato completo* tienen en el anverso el dibujo de la comida emplata; en el reverso, en cambio, están representados los seis ingredientes necesarios para preparar ese plato, por orden de empleo.\*

**DE SPIELMARKEN MIT DEN FERTIGEN GERICHTEN** - Auf der Vorderseite der Spielmarken mit den fertigen Gerichten ist die angerichtete Speise zu sehen und auf der Rückseite sind die für ihre Zubereitung benötigten sechs Zutaten in der Reihenfolge ihrer Verwendung abgebildet.\*

**PT PEÇAS REFEIÇÕES COMPLETAS** - Peças de refeições completas têm uma imagem de um prato feito na parte da frente da peça. Na parte de trás da peça tem os 6 ingredientes necessários para cozinhar esse prato, por ordem de utilização dos mesmos.\*



## EN Suggested activities

**How to play** - The game can be played with 2 to 4 players, or individually. There are multiple play modes, from the simplest ("Chef's Memo") suitable for children aged 4-6, to the most complex ("Master Chef Challenge") for older children, aged 6-8. The five chef cards can be used as wildcards, to be dealt out to players (at adult's discretion) and used during the game as missing ingredients.

**Chef's Memo** - Only the *ingredient* cards are used in this play mode. They are mixed up and spread out, face up, in an orderly arrangement (to make it easier to memorize their position) on the playing surface. After a set time (40-60-120 seconds) the cards are turned face-down and each player takes a turn, starting from the youngest, to turn two cards face-up: if they are the same, the player keeps them, and continues to seek out pairs, turning over two cards at a time; if they're not the same, the player turns the two cards back over and play moves to the next player (on the left). The first player to find six pairs of ingredients is the winner.

**Ingredient tombola** - This game uses all the cards. Players take it in turns to pick a store cupboard card and a full meal token which they then place on the matching space on their store cupboard card, with the ingredients side facing up. The ingredient cards are mixed up and placed face-down on the playing surface. Players take it in turns, starting from the youngest, to turn an ingredient card over. If the card just turned over matches one of the six ingredients in the dish, the player keeps it and places it in the matching space on their store cupboard card; if the ingredient is not in the dish, the player turns it back face-down and his or her turn is over. The first player to find six ingredients needed to make their dish wins.

**Master Chef Challenge** - All materials provided are used in this game. The ingredient cards are mixed up and placed face-up on the playing surface. Players take it in turns to pick a store cupboard card. The youngest player picks (without looking) a full meal token, looks at it then shows it to the other players (the side with the full dish) then turns it over and places it in the middle of the table, with the ingredients side face up. The players look at the ingredients for 40

seconds (the adult can judge how much to allow, depending on the children's abilities) and try to memorize as many as possible. The token is then turned back over and left in the middle of the playing surface. All players start looking at the same time for the six ingredients making up their dish and, when recovered, place them in the matching spaces on their store cupboard cards. The first player to find all six ingredients takes the full meal token in the middle of the table and stops the game. He or she turns the full meal token over (not letting other players see it) to check that the ingredients found are the right ones. If they are all correct, he or she places the dish in the matching space on their store cupboard card and shows the other players the correct ingredients, thereby winning the game. If one or more of the ingredients is incorrect, the full meal token must be placed, dish side up, in the middle of the table and they are out of the game. The game continues with the remaining players.

## IT Le attività proposte

**Consigli per giocare** - È possibile utilizzare il gioco in compagnia, da 2 a 4 giocatori, oppure divertirsi da soli in completa autonomia. Vengono proposte diverse modalità di gioco, dalla più semplice ("Il Memo degli Chef"), adatta ai bambini dai 4 ai 6 anni, alla più complessa ("Sfida del grande Chef"), per i bambini più grandi, dai 6 agli 8 anni. È possibile, inoltre, utilizzare le 5 tessere *chef* come jolly, da distribuire ai giocatori (a discrezione del genitore), che si possono utilizzare durante il gioco come ingredienti mancanti.

**Il Memo degli Chef** - Si utilizzano solo le tessere *ingredienti*, si mescolano e si mettono scoperte sul piano di gioco, disponendole in modo ordinato, per favorire la memorizzazione della loro posizione. Dopo un po' di tempo (40-60-120 secondi), si ricoprono le tessere e, a turno, partendo dal giocatore più piccolo di età, si scoprono due tessere: se sono uguali si raccolgono e si prova a ritrovare una coppia di soggetti scoprendo altre due tessere alla volta; altrimenti si lasciano capovolte sul tavolo e si prosegue in senso orario. Vince chi, per primo, trova 6 coppie di ingredienti.

**La tombola degli ingredienti** - Si utilizza tutto il materiale a disposizione. A turno, ogni giocatore sceglie una propria *cartella dispensa* e un gettone *piatto completo*, posizionandolo nello spazio corrispondente sulla cartella, con il lato degli ingredienti rivolto verso l'alto. Tutte le tessere *ingredienti* vengono mischiate e posizionate coperte sul piano di gioco. A turno, partendo dal giocatore più piccolo di età, si scopre una tessera *ingrediente*. Se la tessera girata corrisponde a uno tra i 6 ingredienti che compongono il piatto, il giocatore la guadagna e la posiziona in uno degli spazi dedicati sulla propria *cartella dispensa*, altrimenti capovolge di nuovo la tessera e passa il turno all'avversario. Vince il giocatore che per primo ritrova i 6 ingredienti necessari per realizzare il proprio piatto.

**Sfida del Grande Chef** - Si utilizza tutto il materiale a disposizione. Tutte le tessere ingredienti vengono mischiate e posizionate scoperte sul piano di gioco. A turno ogni giocatore sceglie una propria cartella dispensa. Il giocatore più piccolo di età, pesca (senza vederlo) un gettone piatto completo, lo guarda, e lo mostra a tutti gli avversari, dal lato dove è illustrato il piatto completo, poi lo gira e lo posiziona al centro del tavolo con il lato degli ingredienti rivolto verso l'alto. I giocatori osservano gli ingredienti per 40 secondi (il tempo può essere deciso dal genitore a seconda delle capacità dei bambini) cercando di memorizzarli nel miglior modo possibile. Poi il gettone viene capovolto di nuovo e lasciato al centro del piano di gioco. Tutti i giocatori, contemporaneamente, devono ritrovare i 6 ingredienti che compongono quel piatto e posizionare le tessere negli spazi corrispondenti della propria cartella dispensa. Il giocatore che per primo avrà ritrovato tutti e sei gli ingredienti prende il gettone piatto completo dal centro del tavolo e blocca il gioco. Verifica poi che gli ingredienti ritrovati siano quelli giusti girando il gettone piatto completo, senza però farlo vedere a nessuno dei suoi avversari. Se gli ingredienti sono giusti, posiziona il piatto nello spazio dedicato della sua cartella dispensa e mostra a tutti i giocatori i corretti ingredienti, vincendo la partita. Se, invece, anche uno solo degli ingredienti non è corretto, riposiziona il gettone piatto dal lato della pietanza al centro del tavolo ed esce dal gioco. Il gioco poi continua con gli altri giocatori in gara. Il giocatore che per primo avrà ritrovato tutti e sei gli ingredienti prende il gettone piatto completo dal centro del tavolo e blocca il gioco. Verifica poi che gli ingredienti ritrovati siano quelli giusti girando il gettone piatto completo, senza però farlo vedere a nessuno dei suoi avversari. Se gli ingredienti sono giusti, posiziona il piatto nello spazio dedicato della sua cartella dispensa e mostra a tutti i giocatori i corretti ingredienti, vincendo la partita. Se, invece, anche uno solo degli ingredienti non è corretto, riposiziona il gettone piatto dal lato della pietanza al centro del tavolo ed esce dal gioco. Il gioco poi continua con gli altri giocatori in gara.

## FR Les activités proposées

**Conseils** - Il est possible de jouer en compagnie (2 à 4 joueurs) ou seul, en toute autonomie. Plusieurs modes de jeu sont proposés, du plus simple (« Le mémoire des chefs »), qui s'adresse aux enfants de 4 à 6 ans, au plus complexe (« défi des chefs étoilés »), conçu pour les enfants de 6 à 8 ans. Il est en outre possible d'utiliser les 5 pièces-chef comme joker (c'est l'adulte qui décidera) que les joueurs pourront utiliser pour remplacer les ingrédients qui leur manquent.

**Le mémoire des chefs** - On se munit uniquement des pièces-*ingrédients* que l'on mélange et que l'on dispose, face visible et de manière ordonnée sur la surface de jeu, afin de favoriser la mémorisation de leur position. Après un certain délai (40-60-120 secondes), on retourne les pièces et chacun leur tour, en commençant par le plus jeune, les joueurs retournent deux cartes : si les cartes retournées sont identiques, le joueur les ramasse et essaie à nouveau de trouver une paire en retournant deux autres cartes. Dans le cas contraire, le joueur retourne les deux cartes et passe son tour. Le premier à avoir retrouvé 6 paires d'ingrédients sera le gagnant.

**Loto des ingrédients** - Tout le matériel fourni dans la boîte est nécessaire. Chacun leur tour, les joueurs choisissent un carton garde-manger ainsi qu'un jeton-préparation culinaire qu'ils placent sur leur carton, à l'endroit prévu à cet effet, de manière que la face représentant les ingrédients nécessaires à la préparation soient visibles. Toutes les pièces-*ingrédients* sont placées, face cachée, sur la surface de jeu. Chacun leur tour, en commençant par le plus jeune, les joueurs retournent une pièce-*ingrédient*. Si la pièce retournée correspond à l'un des 6 ingrédients qui composent son plat, le joueur la prend et la place dans son garde-manger ; dans le cas contraire, il la retourne et passe son tour à l'adversaire. Le premier à avoir ramassé les 6 ingrédients nécessaires à la réalisation de son plat sera le gagnant.

**Le défi des chefs étoilés** - On utilisera tout le matériel fourni dans le jeu. On commence par mélanger toutes les pièces des ingrédients et on les place, face visible, sur la surface de jeu. Chacun leur tour, les joueurs choisissent un carton garde-manger. Le joueur le plus jeune pêche (sans regarder) un jeton-préparation culinaire, le regarde et montre le côté représentant la préparation à ses adversaires puis le retourne et le place au centre de la table, face ingrédients vers le haut. Les joueurs observent les ingrédients pendant 40 secondes (l'adulte établit le temps nécessaire en fonction de la capacité des enfants) et tentent de les mémoriser. On retourne ensuite le jeton et on le laisse au centre de la surface de jeu. Tous en même temps, les joueurs doivent retrouver les 6 ingrédients qui composent le plat et les placer sur les emplacements prévus à cet effet sur leur carton garde-manger. Le premier à avoir retrouvé les six ingrédients prend le jeton de la préparation culinaire et interrompt la partie. Il vérifie ensuite que les ingrédients soient les bons en regardant la liste des ingrédients au dos du jeton, sans les montrer à ses adversaires. Si tous les ingrédients sont corrects, il place le jeton sur son carton, montre les ingrédients qu'il a ramassés aux autres joueurs et gagne la partie. Si un ou plusieurs ingrédients ne sont pas corrects, il replace le jeton face préparation culinaire vers le haut au centre de la table et abandonne la partie. Les autres joueurs peuvent continuer la partie.

## ES Las actividades propuestas

**Consejos para jugar** - Es posible utilizar el juego en compañía, de 2 a 4 jugadores, o también divertirse solo, de manera totalmente autónoma. Proponemos diferentes modalidades de juego, desde la más sencilla ("El Memo del Chef"), apta para niños de 4 a 6 años, hasta la más compleja ("Reto del gran Chef"), para niños más mayores, de 6 a 8 años. Es posible, además, emplear las 5 tarjetas *chef* como comodines, que se les entregan a los jugadores (como decida el adulto), que se pueden emplear durante el juego como los ingredientes que faltan.

**El Memo del Chef** - Solo se usan las tarjetas *Ingredientes*, se mezclan y se colocan descubiertas sobre la superficie de juego, de forma ordenada, para favorecer la memorización de su posición. Después de un tiempo (40-60-120 segundos), se giran las tarjetas y, por turnos, empezando por el jugador más joven, se descubren dos tarjetas: si son iguales el jugador se las queda y vuelve a intentar encontrar una pareja de sujetos girando otras dos tarjetas. Si no son iguales, se les vuelve a dar la vuelta y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Gana el primero en encontrar 6 parejas de ingredientes.

**Bingo de los ingredientes** - Se usa todo el material proporcionado. Por turnos, cada jugador escoge su *cartón despensa* y una *ficha plato completo*, colocándola en el espacio correspondiente del cartón, con el lado de los ingredientes hacia arriba. Se mezclan todas las tarjetas *ingredientes* y se colocan cubiertas sobre la superficie de juego. Por turnos, empezando por el jugador más joven, se destapa una tarjeta *ingrediente*.

Si la tarjeta girada se corresponde con unos de los 6 ingredientes que forman el plato, el jugador se la queda y la coloca en uno de los espacios dedicados de su *cartón despensa*, de lo contrario vuelve a darle la vuelta y el turno pasa al siguiente. Gana el primer jugador en encontrar los 6 ingredientes necesarios para cocinar su plato.

**Reto del gran Chef** - Se emplea todo el material proporcionado. Se mezclan todas las tarjetas *ingredientes* y se colocan descubiertas sobre la superficie de juego. Por turnos, cada jugador escoge su *cartón despensa*. El jugador más joven coge (sin mirar) una ficha *plato completo*, la mira y se la enseña a todos los demás jugadores del lado en el que está dibujado el plato completo, entonces le da la vuelta y la coloca en el centro de la mesa, con el lado de los ingredientes hacia arriba. Los jugadores observan los ingredientes durante 40 segundos (el tiempo puede establecerlo el adulto según las capacidades de los niños), intentando memorizarlos de la mejor manera posible. Entonces se le vuelve a dar la vuelta a la ficha y se deja en el centro de la superficie de juego. Todos los jugadores, al mismo tiempo, tienen que encontrar los 6 ingredientes que forman ese plato y colocar las tarjetas en los espacios correspondientes de su *cartón despensa*. El primer jugador en encontrar los seis ingredientes coge la ficha *plato completo* del centro de la mesa y para el juego. Entonces comprueba que los ingredientes que ha encontrado sean los correctos dándole la vuelta a la ficha, pero sin enseñársela a ninguno de los demás jugadores. Si los ingredientes son correctos, coloca el plato en el hueco dedicado de su *cartón despensa* y les enseña a todos los jugadores los ingredientes correctos, ganando así la partida. En cambio, si alguno de los ingredientes está mal, vuelve a colocar la ficha del lado del plato en el centro de la mesa y se sale del juego, que continúa con los demás jugadores.

## DE Vorgeschlagene Aktivitäten

**Tipps zum Spielen** - Das Spiel kann als Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Spieler genutzt oder auch allein, vollkommen eigenständig, gespielt werden. Auf beide Weisen macht es Spaß. Es werden verschiedene Spielvarianten vorgeschlagen, angefangen bei der einfachsten („Das Memospiel der Chefköche“), die für Kinder von 4 bis 6 Jahren geeignet ist, bis hin zur schwierigsten Variante („Herausforderung des großen Chefs“), die für größere Kinder von 6 bis 8 Jahren. Es ist außerdem möglich, die 5 Chefkoch-Bildkarten als Joker zu verwenden: Sie werden (nach Ermessen der Eltern) an die Spieler verteilt, die sie während des Spiels als fehlende Zutaten einsetzen können.

**Memospiel der Chefköche** - Es kommen nur die *Zutaten*-Bildkarten zum Einsatz. Sie werden gemischt und anschließend aufgedeckt und geordnet auf der Spielfläche verteilt, um das Einprägen ihrer jeweiligen Position zu erleichtern. Nach ein wenig Zeit (40-60-120 Sekunden) werden die Bildkarten umgedreht. Die Spieler decken nun der Reihe nach jeweils zwei Bildkarten auf. Der jüngste Spieler darf beginnen. Wenn die Bildkarten gleich sind, darf der Spieler sie behalten und zwei weitere Bildkarten aufdecken, um zu versuchen, ein anderes gleiches Paar zu finden. Andernfalls werden die Bildkarten wieder umgedreht auf die Spielfläche gelegt und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Der Spieler, der als Erster 6 Zutaten-Paare findet, gewinnt.

**Bingo-Spiel der Zutaten** - Das gesamte verfügbare Material kommt zum Einsatz. Der Reihe nach wählt jeder Spieler eine *Vorratskammer-Legekarte* und eine Spielmarke mit einem *fertigen Gericht* für sich aus. Die Spielmarken werden jeweils mit der Seite der Zutaten nach oben an der entsprechenden Stelle auf der Legekarte eingesetzt. Alle *Zutaten*-Bildkarten werden gemischt und danach umgedreht auf der Spielfläche verteilt. Die Spieler decken der Reihe nach jeweils eine *Zutaten*-Bildkarte auf. Der jüngste Spieler darf beginnen. Wenn die umgedrehte Bildkarte einer der 6 Zutaten entspricht, aus denen sich sein Gericht zusammensetzt, darf der Spieler sie behalten und setzt sie an einer der entsprechenden Stellen auf seiner *Vorratskammer-Legekarte* ein. Andernfalls dreht er die Karte wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler, der als Erster die für die Zubereitung seines Gerichtes benötigten 6 Zutaten findet, gewinnt.

**Herausforderung des großen Chefs** - Das gesamte verfügbare Material kommt zum Einsatz. Alle *Zutaten*-Bildkarten werden gemischt und danach aufgedeckt auf der Spielfläche verteilt. Der Reihe nach wählt jeder Spieler eine *Vorratskammer-Legekarte* für sich aus. Der jüngste Spieler darf beginnen und zieht (ohne hinzusehen) eine der Spielmarken mit den *fertigen Gerichten*, schaut sie sich an und zeigt sie seinen Spielgegnern auf der Seite, auf der das fertige Gericht abgebildet ist. Danach dreht er sie um und legt sie mit der Zutaten-Seite nach oben in die Mitte der Spielfläche. Die Spieler schauen die Zutaten 40 Sekunden lang (die Eltern können die Zeit je nach den Fähigkeiten der Kinder festlegen) aufmerksam an und versuchen, sie sich so gut wie möglich einzuprägen. Dann wird die Spielmarke wieder umgedreht und in der Mitte der Spielfläche liegen gelassen. Nun müssen alle Spieler gleichzeitig versuchen, die 6 Zutaten zu finden, aus denen dieses Gericht besteht, und die Bildkarten jeweils an den entsprechenden Stellen ihrer *Vorratskammer-Legekarte* einsetzen. Der Spieler, der als Erster alle sechs Zutaten findet, darf die in der Mitte

der Spielfläche gelegene Spielmarke mit dem *fertigen Gericht* nehmen und beendet das Spiel. Er muss nun überprüfen, ob die gefundenen Zutaten die richtigen sind, indem er die Spielmarke mit dem *fertigen Gericht* umdreht. Dabei sollte er sie keinem seiner Spielgegner zeigen. Wenn alle Zutaten stimmen, setzt er das Gericht an der entsprechenden Stelle auf seiner *Vorratskammer-Legekarte* ein, zeigt sie allen Spielgegnern und gewinnt das Spiel. Wenn dagegen auch nur eine der Zutaten nicht stimmt, muss er die Spielmarke mit der Seite des Gerichts nach oben in die Mitte der Spielfläche legen und scheidet aus. Das Spiel wird dann mit den übrig gebliebenen Spielern fortgesetzt.

## PT Atividades sugeridas

**Como jogar** - O jogo é adequado para 2 a 4 jogadores, ou individualmente. Existem múltiplos modos de jogo, do mais simples ("Chef's Memo") adequado a crianças de 4 a 6 anos de idade, ao mais complexo ("Desafio Master Chef") para crianças mais crescidas, 6 a 8 anos. As 5 cartas "Chef" podem ser usadas como cartas joker, distribuídas pelos jogadores (conforme o adulto decida) e usadas durante o jogo enquanto ingredientes em falta.

**Chef's Memo** - Usam-se somente as fichas ingredientes. Misturam-se e espalham-se ordenadamente na mesa, viradas para cima (para facilitar a sua memorização). Depois de um tempo pré-definido (40-60-120 segundos) as cartas viram-se para baixo e cada jogador à vez, começando pelo mais novo, vira 2 fichas. Se estas formarem um par, o jogador guarda-as e continua a procurar pares, virando duas peças de cada vez. Se não formarem um par, torna a virar as peças para baixo e o jogo passa para o jogador seguinte (à sua esquerda). Vence o jogador que primeiro junta 6 pares de ingredientes.

**Tómbola de Ingredientes** - Neste jogo usam-se todas as peças. Cada jogador escolhe uma base de armário despenseiro e uma peça refeição completa, que coloca visível na sua base, com os ingredientes virados para cima. As cartas com ingredientes são baralhadas e viradas para baixo na superfície de jogo. Joga-se à vez, começando pelo jogador mais novo e cada jogador, na sua vez, vira um ingrediente. Se o ingrediente fizer parte da sua refeição, o jogador guarda a peça e coloca-a no espaço correspondente da sua base. Se não fizer parte da sua refeição, o jogador torna a virar a peça para baixo, na mesa de jogo. Quem primeiro preencher a sua base com os 6 ingredientes da sua refeição vence!

**Desafio Master Chef** - Neste jogo usam-se todas as peças do jogo. As peças de ingredientes são misturadas e colocadas com a face para cima, na área de jogo. Cada jogador escolhe uma base de jogo "armário despenseiro". O jogador mais novo retira (sem olhar) um cartão de refeição completa, observa-o e mostra-o aos outros jogadores (o lado com o prato completo) e em seguida vira-o e coloca-o na mesa com os ingredientes virados para cima. Os jogadores observam os ingredientes durante 40 segundos (o adulto pode definir o tempo permitido, de acordo com as capacidades dos jogadores) e tentam memorizar o máximo de ingredientes possível. Em seguida coloca-se o cartão no centro da mesa de jogo, com os ingredientes virados para baixo. Todos os jogadores começam a procurar os 6 ingredientes que compõem esse prato e quando os encontrarem, colocam-nos na sua base de jogo. O primeiro jogador a encontrar os 6 ingredientes, pega na peça refeição que está na mesa de jogo e para o jogo. Vira o cartão refeição completa (sem que os outros jogadores vejam os ingredientes) para verificar se os ingredientes encontrados são os corretos. Se tiver acertado, coloca a peça da refeição completa na sua base "armário despenseiro", mostra todos os ingredientes corretos aos outros jogadores e vence o jogo. Se não tiver acertado, volta a colocar a peça refeição com os ingredientes para baixo, na mesa e fica fora de jogo. O jogo continua com os restantes jogadores.





**lifelong playing, lifelong learning!**