

# Cooking

Contents • Inhalt • Contenu

Содержимое игры • Contenido del juego • Zawartość gry



- 4 plates of food (6 ingredients each)
- 4 Teller mit Gerichten (mit jeweils 6 Zutaten)
- 4 assiettes avec des plats (chacun avec 6 ingrédients)
- 4 тарелки с блюдами (по 6 ингредиентов в каждой)
- 4 platos de comida (6 ingredientes cada uno)
- 4 talerze z potrawami (po 6 składników)

- 8 lists containing 6 products each (4 lists with food ingredients and 4 shopping lists with different products)
- 8 Listen mit je 6 Produkten (4 Listen mit Zutaten für Gerichte und 4 Einkaufslisten mit verschiedenen Produkten)
- 8 listes de 6 produits (4 listes avec les ingrédients des plats et 4 listes de courses avec différents produits)
- 8 списков, содержащих 6 продуктов (4 списка с ингредиентами для блюд и 4 списка покупок с различными продуктами)
- 8 listas que contienen 6 productos cada una (4 listas con los ingredientes de los alimentos y 4 listas de compras con diferentes productos)
- 8 list zawierających po 6 produktów (4 listy ze składnikami potraw i 4 listy zakupów z różnymi produktami)



- 36 tokens with products (24 tokens with food ingredients and 12 tokens with additional products)
- 36 Chips mit Produkten (24 Chips mit Zutaten und 12 Chips mit Produkten von den Einkaufslisten)
- 36 jetons avec les produits (24 jetons avec les ingrédients et 12 jetons avec d'autres produits)
- 36 фишек с продуктами (24 фишки с ингредиентами для блюд и 12 фишек с дополнительными продуктами)
- 36 fichas con productos (24 fichas con ingredientes alimentarios y 12 fichas con productos adicionales)
- 36 żetonów z produktami (24 żetony ze składnikami potraw i 12 żetonów z dodatkowymi produktami)



# INSTRUCTION

## Variant 1 – Don't forget the greens! (2–4 players)

We play with lists of food ingredients, plates and 24 tokens of food ingredients. The youngest player starts the game.

Each player draws a list of ingredients of one of the dishes and receives the corresponding plate. All the tokens are placed in the middle with their reverse sides facing up (logo of Captain Smart – no ingredients can be seen). One by one, the players uncover one token and show it to the others. If the token matches the ingredient list, the player places it on their plate and has one more move. If not, the player puts it back with its reverse side facing up and the next player makes their. The winner is the one who first collects the ingredients of their dish.

## Variant 2 – Blind cooking (2–4 players)

We play with lists of food ingredients, plates and 24 tokens of food ingredients. The youngest player starts the game.

All the tokens are placed in the middle with product drawings facing up. First, the players collect the products – one by one they choose one token at a time depending on their preferences. 4 players choose 6 tokens each, 3 players choose 8 tokens each, 2 players choose 12 tokens each. Then the players draw product lists and take the corresponding plates. They put matching tokens on the plates. They place non-matching tokens in front of them with their reverse sides facing up.

The first player chooses on spec one of the tokens of any player, for which they give back to that player two of their own tokens. The players who swap tokens show them to others. They place tokens that match on their plates. They place tokens that do not match with their reverse sides facing up. If the swapped token matches the list of the player choosing, that player has one more move. If not, the next player chooses, clockwise. The winner is the one who first collects all the ingredients of their dish.

## Variant 3 – Who's first? (1 or more players)

All the players are one team and draw two lists of ingredients that they share (playing individually, the player also draws two lists). The other two lists are given to the imaginary player against whom the team is playing.

We spread tokens with their reverse sides facing up and the team draws one token at a time. If the token matches any item on their lists, they keep it. If the token matches the list of the imaginary opponent, they put it next to their list. The players win if both their lists are complete before the lists of their opponent are.

## Variant 4 – Mirroring (2–4 players)

We play with lists of food ingredients and all 36 tokens. The youngest player starts the game.

Each player draws a list of food ingredients and holds it in their hands so that the list is only visible to them, and the other players can see the other side of the list. All the tokens are spread out with their reverse sides facing up.

One by one, the players uncover one token and show it to others. If the token matches their list, they take it; if not, they give it to the player who has the card with the product on the reverse side. If the product does not match, the player puts it into the pot with its reverse side facing up. The winner is the one who first collects 6 products – they can be either from their list or from the reverse side of the list.

## A variant for learning English:

### Variant 5 – English merchant (2–4 players)

We play with lists of food ingredients, plates and 24 tokens of food ingredients. The youngest player starts the game.

The lists of ingredients are used to check the names of products. All the tokens are spread out with their reverse sides facing up. One by one, players turn them around and say the product names in English. If the player does

this correctly, they place the token on the corresponding dish. If not, the next player can try to name the product or draw another token. The winner is the one who first names correctly 6 products.

**For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**



## **ANLEITUNG**

### **Variante 1 – Vergiss nicht das Suppengrün! (2–4 Spieler)**

Wir spielen mit Zutatenlisten, Tellern und 24 Zutaten-Chips. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

Jeder Spieler zieht eine Liste mit den Zutaten für eines der Gerichte und erhält einen entsprechenden Teller. Alle Chips befinden sich in der Mitte mit der Rückseite nach oben (Logo von Captain Smart – die Zutaten sind nicht sichtbar). Die Spieler decken jeweils einen Chip auf und zeigen ihn den anderen. Wenn der ausgewählte Chip mit der Zutatenliste übereinstimmt, legt der Spieler ihn auf seinen Teller und hat einen weiteren Zug. Wenn nicht, legt er ihn mit der Rückseite nach oben zurück, und ein anderer Spieler ist an der Reihe. Wer als Erster alle Zutaten seines Gerichts sammelt, gewinnt.

### **Variante 2 – Kochen auf gut Glück (2–4 Spieler)**

Wir spielen mit Zutatenlisten, Tellern und 24 Zutaten-Chips. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

Alle Chips werden in der Mitte platziert, mit Produktzeichnungen nach oben. Zunächst sammeln die Spieler die Produkte – sie wählen nach Belieben jeweils einen Chip aus. 4 Spieler wählen insgesamt 6 Chips, 3 Spieler – 8 Chips, 2 Spieler – 12 Chips. Dann ziehen sie Zutatenlisten und nehmen die entsprechenden Teller. Sie legen die passenden Chips auf die Teller. Sie legen die nicht passenden Chips vor sich mit dem Logo nach oben.

Der erste Spieler wählt einen beliebigen Chip eines anderen Spielers aus, wofür er zwei von seinen Chips abgeben muss. Die Spieler, die Chips tauschen, zeigen sie den anderen. Die passenden Chips legen sie auf ihren Tellern. Die nicht passenden Chips legen sie mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Wenn ein Chip mit der Liste des auswählenden Spielers übereinstimmt, hat dieser Spieler einen weiteren Zug. Wenn nicht, wählt ein weiterer Spieler aus (es wird im Uhrzeigersinn gespielt). Wer als Erster die Zutaten seines Gerichts sammelt, gewinnt.

### **Variante 3 – Wer ist am schnellsten? (1 oder mehr Spieler)**

Alle Spieler bilden eine Mannschaft und ziehen zwei Listen mit Zutaten (wenn man alleine spielt, werden auch zwei Listen gezogen). Die beiden anderen Listen werden einem imaginären Gegenspieler gegeben.

Wir legen die Chips mit der Rückseite nach oben in die Mitte und die Spieler ziehen einen Chip nach dem anderen. Wenn der Chip zu einer ihrer Listen passt, nehmen sie ihn. Wenn der Chip zu den Listen des Gegners passt, legen sie ihn neben seinen Listen. Die Spieler gewinnen, wenn sie alle Produkte von ihren Listen sammeln, bevor die Listen des Gegners komplett sind.

### **Variante 4 – Kochen im Spiegelbild (2–4 Spieler)**

Wir spielen mit Zutatenlisten und allen 36 Chips. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

Jeder Spieler zieht eine Liste mit Zutaten des Gerichts und hält sie in der Hand, so dass die Liste für andere nicht sichtbar ist und die anderen Spieler nur die Rückseite mit Einkaufsliste sehen können. Alle Chips werden mit der Rückseite nach oben in die Mitte gelegt.

Die Spieler drehen einen Chip nach dem anderen um und zeigen ihn den anderen. Wenn ein Chip mit ihrer Liste übereinstimmt, nehmen sie ihn; wenn er zu der Einkaufsliste eines der Spieler passt, geben sie ihm den Chip. Wenn das Produkt zu keiner Einkaufsliste und auch nicht zu dem eigenen Gericht passt, legt der Spieler es mit der Rückseite nach oben in die Mitte zurück. Wer zuerst 6 Produkte sammelt – sie können entweder zu der Zutatenliste oder zu der Einkaufsliste auf der Rückseite passen, gewinnt.

## Eine Variante zum Englischlernen:

### Variante 5 – Englischer Kaufmann (2–4 Spieler)

Wir spielen mit Zutatenlisten, Tellern und 24 Zutaten-Chips. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Die Zutatenliste wird zur Überprüfung von Produktnamen verwendet. Alle Chips werden mit der Rückseite nach oben gelegt. Die Spieler drehen sie der Reihe nach um und sprechen die Produktnamen auf Englisch aus. Wenn der Spieler dies richtig macht, legt er den Chip auf das richtige Gericht. Wenn nicht, kann der nächste Spieler versuchen, das Produkt zu benennen oder einen anderen Chip zu ziehen. Wer als Erster 6 Produkte richtig benennt, gewinnt.

**Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**



## RÈGLE DU JEU

### Variante 1 – N’oubliez pas les légumes à soupe ! (2 à 4 joueurs)

Il vous faut : les listes des ingrédients, les assiettes et 24 jetons d’ingrédients. Le joueur le plus jeune commence. Chaque joueur tire au sort une liste des ingrédients d’un plat et reçoit l’assiette correspondante. Tous les jetons sont disposés au milieu, face cachée (logo du Captain Smart vers le haut, ingrédients invisibles). Chaque joueur retourne à son tour un jeton et le montre aux autres participants. Si le jeton correspond à la liste des ingrédients, le joueur le place dans son assiette et peut rejouer. Si le jeton ne correspond pas, le joueur le remet à sa place, face cachée, et il passe le tour au joueur suivant. Le gagnant est le premier qui arrive à réunir tous les ingrédients de son plat.

### Variante 2 – Cuisiner à l’aveugle (2 à 4 joueurs)

Il vous faut : les listes des ingrédients, les assiettes et 24 jetons d’ingrédients. Le joueur le plus jeune commence. Tous les jetons sont disposés au milieu, face visible (ingrédients vers le haut). D’abord, les joueurs réunissent les produits – ils choisissent un jeton par tour, en fonction de leurs préférences. 4 joueurs choisissent chacun 6 jetons, 3 joueurs choisissent chacun 8 jetons, 2 joueurs choisissent chacun 12 jetons. Ensuite, les joueurs tirent au sort les listes des produits et prennent les assiettes correspondantes. Ils disposent dans les assiettes les jetons correspondants. Les autres jetons sont placés devant soi, face cachée.

Le premier joueur choisit à l’aveugle un jeton d’un joueur de son choix et il lui donne en retour deux de ses propres jetons. Les jetons échangés sont montrés aux autres participants. Si les jetons correspondent, les joueurs les mettent dans leurs assiettes. Ils mettent devant soi les jetons qui ne correspondent pas, face cachée. Si le jeton correspond à la liste du joueur qui choisissait, celui-ci rejoue. Sinon, c’est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d’une montre, de choisir un jeton. Le gagnant est le premier qui arrive à réunir tous les ingrédients de son plat.

### Variante 3 – Qui gagnera la course ? (1 joueur ou plus)

Tous les joueurs font une équipe et tirent au sort deux listes des ingrédients, qu’ils ont en commun (si vous jouez tout seul, tirez au sort deux listes aussi). Les deux listes restantes appartiennent à un joueur imaginaire, contre lequel tous jouent.

Les jetons sont disposés face cachée. Chaque joueur à son tour pioche un jeton. Si le jeton correspond à une de leurs listes, ils le gardent. Si le jeton correspond à une des listes de l’adversaire, ils le mettent à côté de ses listes. Les joueurs gagnent si leurs deux listes sont complétées avant celles de l’adversaire.

### Variante 4 – Cuisine – miroir (2 à 4 joueurs)

Il vous faut : les listes des ingrédients et l’ensemble des 36 jetons. Le joueur le plus jeune commence. Chaque joueur tire au sort une liste des ingrédients et la garde dans sa main de façon à ce que lui seul puisse voir la liste et que les autres joueurs puissent voir l’autre face. Les jetons sont tous disposés face cachée.

Les joueurs tour à tour retournent les jetons, un par tour, et les montrent aux autres participants. Si le jeton correspond à leur liste ils le récupèrent ; sinon ils le donnent au joueur qui a la carte avec ce produit sur l'autre face. Si le produit ne correspond pas, le joueur le redépose dans le tas, face cachée. Le gagnant est le premier qui arrive à réunir 6 produits – ils peuvent appartenir à sa liste mais aussi au verso de celle-ci.

## Variante apprentissage de l'anglais:

### Variante 5 – Commerçant anglais (2 à 4 joueurs)

Il vous faut : les listes des ingrédients, les assiettes et 24 jetons d'ingrédients. Le joueur le plus jeune commence. Le joueur le plus jeune commence. Les listes des ingrédients servent à vérifier les noms des produits. Tous les jetons sont disposés face cachée. Les joueurs tour à tour les retournent et prononcent les noms des produits en anglais. Si le joueur donne correctement le nom en anglais, il place le jeton sur le plat correspondant. Sinon, le joueur suivant peut tenter sa chance avec le même produit ou sinon piocher un autre jeton. Le gagnant est le premier qui donne le nom correct en anglais de 6 produits.

**Découvrez plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur**  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



## ИНСТРУКЦИЯ

### Вариант 1 – Не забудь про суповой набор овощей! (2–4 игрока)

Играем списками с ингредиентами для блюд, тарелками и 24 фишками с ингредиентами для блюд. Игру начинает самый младший игрок.

Каждый игрок выбирает список ингредиентов для одного из блюд и получает соответствующую тарелку. Все фишки лежат посередине обратной стороной вверх (логотипом Captain Smart – ингредиенты не видны). Игроки по очереди открывают по одной фишке и показывают ее остальным. Если фишка соответствует списку ингредиентов, игрок помещает ее на своей тарелке и делает еще один ход. Если нет – возвращает фишку на место обратной стороной вверх, а следующий игрок получает ход. Выигрывает тот, кто первым соберет ингредиенты для своего блюда.

### Вариант 2 – Готовка в темноте (2–4 игрока)

Играем списками с ингредиентами для блюд, тарелками и 24 фишками с ингредиентами для блюд. Игру начинает самый младший игрок.

Все фишки раскладываем посередине рисунками продуктов вверх. Сначала игроки собирают продукты – по очереди выбирают по одной фишке в зависимости от своих предпочтений. 4 игрока выбирает по 6 фишек, 3 игрока – по 8 фишек, 2 игрока – по 12 фишек. Затем игроки тянут списки продуктов и берут соответствующие тарелки. Подходящие фишки кладут на тарелках. неподходящие фишки кладут перед собой рисунком вверх.

Первый игрок вслепую выбирает фишку одного из игроков, за которую отдает ему две свои фишки. Обменивающиеся игроки показывают фишки другим. Те, которые подходят, помещают на своих тарелках. Несоответствующие фишки кладут перед собой обратной стороной вверх. Если фишка подходит к списку игрока, который ее вытянул, у него есть еще один ход. Если нет, фишку тянет следующий игрок по часовой стрелке. Выигрывает тот, кто первым соберет ингредиенты для своего блюда.

### Вариант 3 – Кто первый (1 или более игроков)

Все игроки являются одной командой и вытягивают два списка ингредиентов, которые являются общими (играя в одиночку, мы также вытягиваем два списка). Два других списка получает вымышленный игрок, против которого играют все.

Раскладываем фишки обратной стороной вверх и игроки по очереди тянут по одной фишке. Если фишка совпадает с любым из их списков – берут ее. Если фишка соответствует спискам противника – кладут фишку возле его списков. Игроки выигрывают, если их оба списка заполнены раньше, чем у противника.

#### **Вариант 4 – Зеркальное приготовление (2–4 игрока)**

Играем списками с ингредиентами для блюд и всеми 36 фишками. Игру начинает самый младший игрок. Каждый игрок тянет список ингредиентов блюд и держит его в руках так, чтобы список был виден только ему, а его обратную сторону видели остальные игроки. Все фишки размещаем обратной стороной вверх.

Игроки по очереди раскрывают по одной фишке и показывают ее остальным. Если фишка соответствует их списку – забирают ее; если нет – отдают ее тому игроку, у которого есть карта с этим продуктом на обратной стороне. Если продукт не совпадает, игрок кладет ее на место обратной стороной вверх. Выигрывает тот, кто первым соберет 6 продуктов – это могут быть продукты как со списка, так и из его обратной стороны.

#### **Вариант для изучения английского языка:**

#### **Вариант 5 – Английский купец (2–4 игрока)**

Играем списками с ингредиентами для блюд, тарелками и 24 фишками с ингредиентами для блюд. Игру начинает самый младший игрок.

Списки ингредиентов используются для проверки названий продуктов. Все фишки раскладываем обратной стороной вверх. Игроки по очереди открывают фишки и произносят названия продуктов на английском языке. Если игрок сделает это правильно – он кладет фишку на соответствующее блюдо. Если нет – следующий игрок может попытаться назвать этот продукт или выбрать следующую фишку. Выигрывает тот, кто первым правильно назовет 6 продуктов.

**Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на сайте**  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



## **MANUAL**

#### **Opción 1 – ¡No te olvides de la verdura! (2–4 jugadores)**

Jugamos con listas de ingredientes, platos y 24 fichas de ingredientes. El jugador más joven comienza el juego.

Cada jugador sorteá la lista de ingredientes de uno de los platos y recibe el plato correspondiente. Todas las fichas están en el centro con el reverso hacia arriba (el logo del Captain Smart – no se ven los ingredientes). Los jugadores uno por uno revelan una ficha cada uno y se la muestran a los demás. Si una ficha coincide con la lista de ingredientes, el jugador la coloca en su plato y tiene un movimiento más. Si no, el jugador lo coloca en el mismo lugar dorso arriba, y es el turno del siguiente jugador. El ganador es el primero que complete los ingredientes de su plato.

#### **Opción 2 – Cocinar en la oscuridad (2–4 jugadores)**

Jugamos con listas de ingredientes, platos y 24 fichas de ingredientes. El jugador más joven comienza el juego. Todas las fichas se colocan en el centro con los dibujos del producto hacia arriba. En primer lugar, los jugadores recogen los productos, eligen una ficha a la vez según sus preferencias. 4 jugadores escogen 6 fichas cada uno, 3 jugadores escogen 8 fichas cada uno, 2 jugadores escogen 12 fichas cada uno. Luego los jugadores sorteán listas de productos y toman los platos correspondientes. Colocan las fichas que coinciden en los platos. Las fichas que sobran se colocan delante con el patrón hacia arriba.

El primer jugador escoge al azar una ficha de cualquier jugador, para la cual le da dos de sus fichas. Los jugadores que intercambian muestran sus fichas a los demás. Las que encajan, los colocan en sus platos. Los que no

encajan se ponen dorso arriba delante de ellos. Si una ficha coincide con la lista del jugador que está eligiendo, este tiene otro movimiento. Si no, el siguiente jugador elige, en el sentido de las agujas del reloj. El ganador es el primero en completar los ingredientes de su plato.

### **Opción 3 – ¿Quién es el primero? (1 o más jugadores)**

Todos los jugadores son un equipo y dibujan dos listas de componentes que son comunes (jugando solos, también dibujamos dos listas). Las otras dos listas se dan al jugador imaginario contra el que todos juegan. Colocamos las fichas dorso arriba y los jugadores sacan una ficha a la vez. Si la ficha coincide con una de sus listas, se la quedan. Si la ficha coincide con la lista de un oponente, la ponen junto a su lista. Los jugadores ganan si ambas listas están completas antes que las de sus oponentes.

### **Opción 4 – Cocinando en el espejo (2–4 jugadores)**

Jugamos con las listas de ingredientes de los alimentos y las 36 fichas. El jugador más joven comienza el juego. Cada jugador dibuja una lista de ingredientes de los alimentos y la tiene en sus manos para que la lista sólo sea visible para ellos, y los otros jugadores pueden ver su dorso. Todas las fichas están colocadas dorso arriba. Los jugadores revelan una ficha a la vez y se la muestran a los demás. Si la ficha coincide con su lista, se la quedan; si no, se la dan al jugador que tiene la ficha con el producto en el reverso. Si el producto no coincide, el jugador la pone en el bote con el reverso hacia arriba. El ganador es el primero que recoja los 6 productos – pueden ser de su lista o de la parte de atrás.

### **Variante para aprender inglés:**

#### **Opción 5 – Comerciante inglés (2–4 jugadores)**

Jugamos con listas de ingredientes, platos y 24 fichas de ingredientes. El jugador más joven comienza el juego. Las listas de ingredientes se utilizan para comprobar los nombres de los productos. Todas las fichas están colocadas dorso arriba. Los jugadores les dan la vuelta y pronuncian los nombres de los productos en inglés. Si el jugador lo hace correctamente, coloca una ficha en el plato apropiado. Si no, el siguiente jugador puede intentar nombrar el producto o sacar otra ficha. El ganador es el que primero nombre 6 productos correctamente.

**Encuentra más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en**  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



## **INSTRUKCJA**

### **Wariant 1 – Nie zapomnij o włoszczyźnie! (2–4 graczy)**

Gramy listami składników potraw, talerzami i 24 żetonami składników potraw. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Każdy gracz losuje listę składników jednej z potraw i otrzymuje odpowiadający jej talerz. Wszystkie żetony leżą na środku rewersem do góry (logo Captain Smart – nie widać składników). Gracze po kolei odstawiają po jednym żetonie i pokazują go pozostałym. Jeśli żeton pasuje do listy składników, gracz układa go na swoim talerzu i ma jeszcze jeden ruch. Jeśli nie – odkłada go na miejsce rewersem do góry, a ruch ma kolejny gracz. Wygrywa ten, kto pierwszy skompletuje składniki swojej potrawy.

### **Wariant 2 – Gotowanie po ciemku**

Gramy listami składników potraw, talerzami i 24 żetonami składników potraw. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Wszystkie żetony rozkładamy na środku rysunkami produktów do góry. Najpierw gracze zbierają produkty – wybierają po kolei po jednym żetonie w zależności od swoich upodobań. 4 graczy wybiera po 6 żetonów, 3 graczy

– po 8 żetonów, 2 graczy – po 12 żetonów. Następnie gracze losują listy produktów i biorą odpowiednie talerze. Pasujące żetony układają na talerzach. Niepasujące żetony układają przed sobą wzorem do góry. Pierwszy gracz wybiera w ciemno jeden żeton dowolnego gracza, za który oddaje mu dwa swoje żetony. Wymieniający się gracze pokazują żetony innym. Te, które pasują, układają na swoich talerzach. Niepasujące kładą przed sobą rewersem do góry. Jeśli żeton pasuje do listy wybierającego gracza, ten ma jeszcze jeden ruch. Jeśli nie, wybiera kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wygrywa ten, kto pierwszy skompletuje składniki swojej potrawy.

### Wariant 3 – Kto pierwszy? (1 lub więcej graczy)

Wszyscy gracze są jedną drużyną i losują dwie listy składników, które są wspólne (grając w pojedynkę, również losujemy sobie dwie listy). Dwie pozostałe listy otrzymuje wymyślony gracz, przeciwko któremu grają wszyscy. Rozkładamy żetony rewersem do góry i gracze po kolei losują po jednym żetonie. Jeśli żeton pasuje do którejś z ich list, biorą go. Jeśli żeton pasuje do list przeciwnika, kładą go przy jego listach. Gracze wygrywają, jeśli ich obie listy są kompletne wcześniej niż listy przeciwnika.

### Wariant 4 – Lustrzane gotowanie

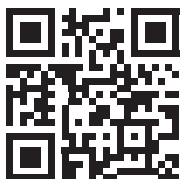
Gramy listami składników potraw i wszystkimi 36 żetonami. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Każdy gracz losuje listę składników potrawy i trzyma ją w dłoniach tak, że lista jest widoczny tylko dla niego, a jej odwrot widzą pozostali gracze. Wszystkie żetony rozkładamy rewersem do góry. Gracze po kolei odkrywają po jednym żetonie i pokazują go innym. Jeśli żeton pasuje do ich listy, zabierają go; jeśli nie, oddają go temu graczowi, który ma kartę z tym produktem na odwrocie. Jeżeli produkt nie pasuje, gracz odkłada go do puli rewersem do góry. Wygrywa ten, kto pierwszy ueziera 6 produktów – mogą one pochodzić zarówno z jego listy, jak i z jej odwrotu.

### Wariant do nauki języka angielskiego:

#### Wariant 5 – Kupiec angielski

Gramy listami składników potraw, talerzami i 24 żetonami składników potraw. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Listy składników służą do sprawdzania nazw produktów. Wszystkie żetony rozkładamy rewersem do góry. Gracze po kolei odwracają je i wymawiają nazwy produktów po angielsku. Jeśli gracz zrobi to poprawnie – układa żeton na odpowiedniej potrawie. Jeśli nie – kolejny gracz może spróbować nazwać ten produkt lub losuje kolejny żeton. Wygrywa ten, kto pierwszy nazwie poprawnie 6 produktów.

**Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**



- Download MP3 files with recordings of the English words.
- Die englischen Wörter stehen als MP3 zum Download bereit.
- Téléchargez des fichiers MP3 avec des enregistrements de mots anglais.
- Скачать MP3 файлы с записями английских слов.
- Descargue archivos MP3 con grabaciones de palabras en inglés.
- Pobierz pliki MP3 z nagraniami słówek po angielsku.

© Edgard 2019, 2020

Editor / Redaktion / Rédaction / Редактор / Redacción / Redakcja: **Hubert Bobrowski**

Illustrations and graphic design / Abbildungen und grafische Gestaltung / Illustrations et projet graphique / Иллюстрации и графический дизайн / Ilustraciones y diseño gráfico / Ilustracje i projekt graficzny: **Maciej Łazowski**

Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte / Графический дизайн упаковки / Diseño gráfico de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut**

Adaptation of the box design / Grafische Anpassung der Verpackung / Adaptation du projet de la boîte / Адаптация дизайна упаковки / Adaptación del diseño de la caja / Adaptacja projektu pudełka: **Anna Hegman**