

SYMBOLOVERSIGT



Ryk ét felt i den retning tæerne peger (enten frem eller tilbage) og udfør opgaven på feltet



Sid en omgang over



Stjæl et madkort fra en valgfri spiller (uanset om spilleren er nået i mål eller ej)



Slå igen



Smagsfelt

SMAGS RIGET

SÅDAN FINDES VINDEREN

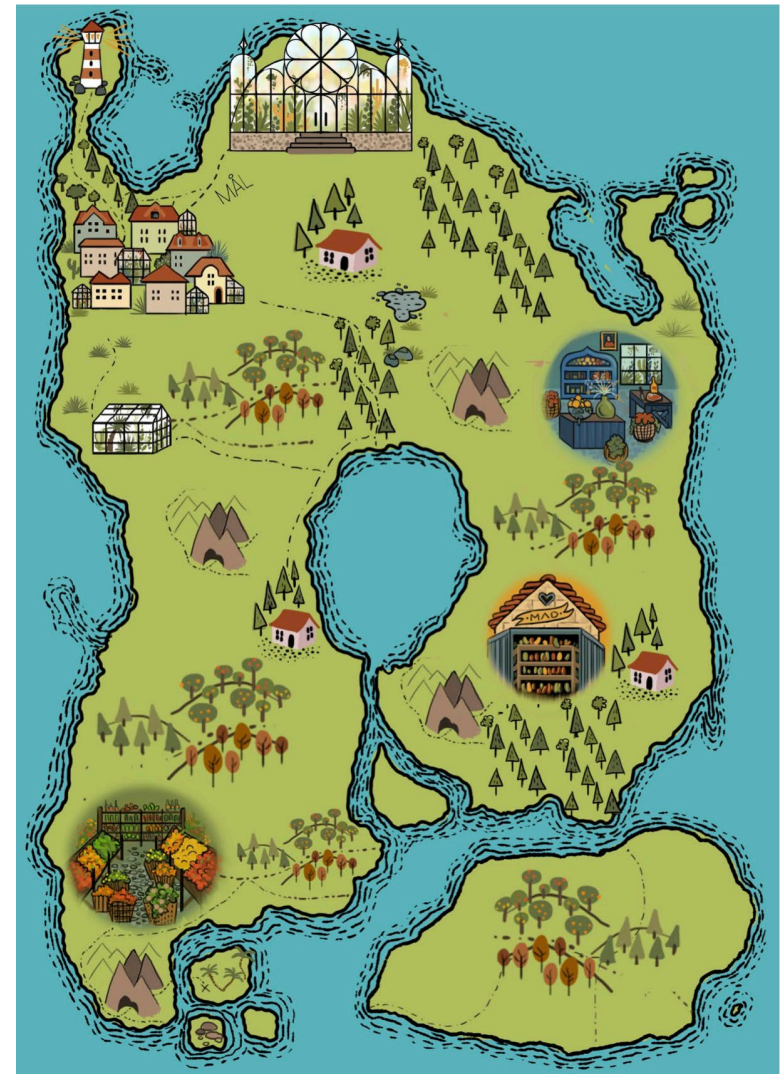
Det kræver viden, madmod og lidt held at vinde. Når alle spillerne er nået op til slottet, tæller de hver deres madkort. Spilleren med flest madkort vinder, og bliver af kokken udnævnt til mesterelev.

Det gælder derfor ikke om at komme først i mål, men om at samle flest madkort, så festen bliver en kæmpe succes og alle bliver mætte.

FESTMENU

Når mestereleven er fundet, er det tid til at lave **festmenuen**. Alle spillerne bruger deres indsamlede madkort, og laver en 3-retters festmenu: en forret, en hovedret og en dessert. Hvert kort må kun bruges i én af retterne.

Herefter stemmes der om hvilken forret, hovedret og dessert hver spiller helst vil spise (man må ikke vælge sin egen ret). Måske nogle af disse retter kan prøves i køkkenet bagefter?



Der var engang et kongerige langt, langt borte, der hed Smagsriget.



Smagsriget havde det smukkeste slot med tag og vægge af glas. Smukke blomster, planter og buske voksede i festsalene, og fyldte slottet med vidunderlige dufte.

POINTOVERSIGT

	Opgaven løses	Opgaven løses ikke
Markedet	1 point (behold kortet)	0 point (læg kortet nederst i bunken)
Spisekammeret	JA, jeg vil gerne smage, og der smages på frugten/grøntsagen = 2 point (træk 2 kort fra bunken) NEJ, jeg vil ikke smage, men ændrer mening og smager på frugten/grøntsagen = 1 point (træk 1 kort fra bunken) Bonuspoint: træk et ekstra kort fra bunken, hvis frugten/grøntsagen aldrig har været smagt før	JA, jeg vil gerne smage, men ændrer mening og smager ikke på frugten/grøntsagen = 0 point NEJ, jeg vil ikke smage, og smager ikke på madvaren = 0 point
Slotskøkkenet	1 point (behold kortet)	0 point (læg kortet nederst i bunken)

Der kan vindes op til 3 madkort i denne type opgave.

- **2 madkort:** Hvis man siger JA til at smage, før man ved hvad frugten/grøntsagen er, og hvis man efterfølgende smager på frugten/grøntsagen.
- **1 madkort:** Hvis man siger NEJ til at smage, før man ved hvad frugten/grøntsagen er, men efterfølgende smager frugten/grøntsagen alligevel.
- **0 madkort:** Hvis man siger JA til at smage, før man ved hvad frugten/grøntsagen er, men efterfølgende ikke smager på den alligevel.
- **0 madkort:** Hvis man siger NEJ til at smage, før man ved hvad frugten/grøntsagen er, og efterfølgende ikke smager frugten/grøntsagen.

BONUSPOINT: Hvis en spiller smager en frugt/ grøntsag, som vedkommende aldrig har smagt før, må denne trække et EKSTRA madkort.



En aften var hele landsbyen inviteret til fest på slottet.



Men der var et problem. Slottets kok havde glemt at købe frugt og grøntsager! Han havde derfor ikke noget at lave festmaden af.

SÅDAN SPILLER I

Placer alle spillebrikkerne ved Landsbyen.

Find ud af hvem der starter. Det kan eksempelvis være den yngste spiller.

Slå med terningen, og ryk det antal felter frem som terningen viser.

På **Markedet** og i **Slotskøkkenet**: Lander du på et felt med en opgave, skal du trække et madkort fra bunken, og på bedste vis forsøge at løse opgaven herpå. Løses opgaven, må du beholde madkortet. Løses opgaven ikke, lægges madkortet tilbage nederst i bunken. I begge tilfælde bliver du stående, og venter på at det bliver din tur igen.

I **Spisekammeret**: Lander du på et felt med et spørgsmålstegn (❓), må du vælge ét af de seks bægre med frugter og grøntsager. Inden bægeret åbnes, skal alle spillerne fortælle, om de har lyst til at smage på den frugt eller grøntsag, der er i bægeret. Herefter åbnes bægeret, og spillerne har nu igen mulighed for at fortælle, om de vil smage på madvaren eller ej. Selv hvis man sagde nej til at smage frugten/grøntsagen, inden man fandt ud af, hvad der var i bægeret, må man gerne smage alligevel, når man ser frugten/grøntsagen. De spillere som har lyst til at smage på madvaren, får en smagsprøve udleveret og smager på den. *Vi opfordrer til, at man samtidig benytter lejligheden til at snakke om, hvad den smager af, hvordan teksten er, osv. (se arket med forældreinstruktion).*

Herefter må spillerne trække madkort, baseret på om de løste opgaven eller ej (se næste side og pointoversigten for hjælp).

SPILLEREGLER

På jeres færd rundt i Smagsriget vil I komme igennem 3 områder: **Markedet**, **Spisekammeret** og **Slotskøkkenet**. Her skal I samle madkort (pointkort), som kokken kan bruge til festmaden.

På Markedet kan man vinde et madkort, hvis man lander på et opgavefelt og løser opgaven.

I Spisekammeret har *alle* spillerne mulighed for at vinde madkort, hver gang en spiller lander på et smagsfelt (🍷). Tør du smage på de hemmelige frugter og grøntsager, så belønnes du med op til tre madkort.

I Slotskøkkenet vinder man et madkort, hvis man lander på et opgavefelt og løser opgaven.

Til slut, når I har samlet madkort og alle er nået til slottet, er det tid til at lave festmenuen (se side 12).



Han bad landsbyboerne om hjælp.

Hjælp kokken med at indsamle så mange frugter og grøntsager som muligt på din vej fra landsbyen til slottet.



Hvem ved, måske kokken udnævner den, som har samlet flest frugter og grøntsager, til sin nye mesterelev.

FORBEREDELSE

I skal vælge 6 frugter og grøntsager som skal bruges i spillet. I kan enten bruge hvad I har i køkkenet, eller købe nogle særligt sjove og anderledes frugter og grøntsager ind. I bestemmer selv om alle må vide hvad det er for nogle frugter og grøntsager der er valgt, eller om det skal være en overraskelse. Hver frugt/grøntsag skæres i mundrette bidder i det antal, som der er spillere (4 spillere = 4 stykker af hver).

De forskellige frugter og grøntsager placeres i et bæger/en skål og dækkes til, så ingen kan se hvad der er i de enkelte bægre (alle stykker af samme frugt/grøntsag kommes i samme bæger). Bægrene placeres ved siden af spillepladen. Bland madkortene og placér dem på øen, med madbillederne nedad.