

Förmågan att hantera stress är avgörande för att bli en framgångsrik kock - en Mästerkock. Därför är det sista momentet ett stress- och kunskapstest där den som har förmåga att hålla huvudet kallt och kan mest, kommer att vinna titeln Mästerkock!

Duellen innebär att först den ena finalisten och sedan den andre, under **en minut** ska svara på så många frågor som möjligt. Frågorna kan ha förekommit i spelet tidigare men en del kommer att vara nya. Både frågan och svaret är kortfattade så att frågeduellen blir snabb och stressig. Flera duellfrågekort kan användas.

NU BEHÖVS EN TIDTAGARE SAMT PENNA OCH PAPPER

- En spelare utses som frågeställare. Eventuellt kan en annan spelare utses till protokollförare och tidtagare för att skriva ner antal rätta svar och hålla koll på tiden, men är ni inte så många som spelar kan frågeställaren sköta dessa uppgifter också.
- Den finalist som sist kom till duellen börjar svara på frågor.
- Frågeställaren startar minuten och börjar läsa upp duellfrågor.
- Finalisten kan avge ett svar eller passa. Vid "pass" läser frågeställaren upp en ny fråga direkt. Vid fel säger frågeställaren "fel" och läser därefter upp en ny fråga. Vid rätt svar säger frågeställaren "rätt" och en poäng antecknas i protokollet. Svaret som ska anges är det som står innan tankestrecket på kortet. Text efter strecket är bara kuriosa. Summera de rätta svaren.
- Har spelaren en eller flera jokrar får han/hon svara på ytterligare frågor enligt det antal jokrar spelaren har. Dessa frågor får spelaren svara på utan tidspress.
- Antal rätta svar summeras.
- Nu är det dags för finalist två att svara på duellfrågor under en minut.

Den som efter avslutad duell har flest poäng har vunnit titeln Mästerkock!

VID LIKA ANTAL RÄTT I DUELLEN

Om båda spelarna efter avslutad frågeomgång har lika många rätta svar, avgörs Duellen genom straffläggning. Finalisterna använder tärningen för att avgöra vem som skall börja svara - högst på tärningen börjar.

Frågeställaren ställer därefter varannan fråga till spelarna, denna gång utan tidspress. Den spelare som först svarar fel förlorar.

TIPS!

Tycker du att spelet tar för lång eller kort tid? Variera antalet marker för att nå innercirkeln och slutduellen!



www.algaspel.se



SPELET I KORTHET

Spelet går ut på att svara rätt på olika frågor från fem olika kategorier, som alla har anknytning till den kulinariska världen. Man börjar spela som lag och hjälps åt med frågorna. Därefter spelar man individuellt mot varandra tills de två första spelarna når slutduellen. Då är det dags för den spännande avslutningen där de två finalisterna möts i ett riktigt stresstest under en minut. Den som segrar i denna frågekamp, står som vinnare och blir korad Mästerkock – i alla fall tills nästa omgång!

FRÅGKATEGORIerna

MAT: Frågor om råvaror, maträtters ursprung och liknande.

KRYDDOR: Frågor om kryddor och smaksättare.

RECEPT: Frågor om ingredienser och rätter. När vi frågar efter ingredienser räknas inte salt och peppar.

KEMI & TEKNIK: Frågor om redskap och utrustning, temperaturer och tider, smaker, metoder, kökstermer, köksknep etc.

KOMPOTT: Frågor om vin, sprit och öl, matens historia och ursprung, kockar och restauranger samt vett och etikett.

Att laga mat är ingen exakt vetenskap. Dessutom har du i din kultur, ditt landskap och inte minst i din familj "alltid" lagat denna rätt på ett visst sätt eller med vissa ingredienser och metoder. Vi har därför i möjligaste mån försökt följa vedertagna recept och uppfattningar om vad en maträtt innehåller, hur den tillagas, tider, metoder, temperaturer etc. Tänk på detta när du bedömer ett svar. Var generös med de rätta svaren. Om svaret är nästan rätt är det roligare att fria än falla. Nästa gång kanske det är du som behöver ha lite överseende och tur på din sida!

FÖRBEREDELSE

Dela in er i två lag. Lagen behöver inte ha jämnt antal spelare men försök göra lagen så jämna som möjligt. Därefter väljer varje spelare en spelpjä. Spelare i samma lag hänger sina pjäser på hållaren och placerar hållaren på en av de två startrutorna.

- Blanda frågekorten väl och lägg dem i korthållaren.
- Lägg duellkorten med frågesidan nedåt i mitten av spelplanen.
- Lägg jokrarna vid duellkorten på mitten av spelplanen. Är ni 2 – 4 spelare använd 4 jokrar. Är ni 5-6 spelare ska ni använda alla 6 jokrarna.
- Lägg ämnesmarkerna lätt åtkomliga.
- Bestäm vilket lag som ska börja spela.



GRUNDNIVÅ – LAGSPEL

Lagen turas om att slå med tärningen och flyttar medsols fram lika många tallrikar som tärningen visar.

När man hamnar på en ämneskategori hjälps laget åt att svara. Frågan eller frågorna läses upp av motståndarlaget. När frågan är besvarad läggs kortet längst bak i korthållaren.

För att få flytta spelpjäsen till den orangefärgade innercirkeln måste laget svara rätt på en fråga ur var och en av de fem ämneskategorierna. För varje rätt svar tar laget motsvarande marker och lägger framför sig. Det lönar sig att svara rätt på alla frågor även om man redan har en marker i ämnet.

Laget får flytta till innercirkeln när man har minst:

- **Fem marker – en från varje ämneskategori.**
Eller
- **Åtta marker oberoende av ämneskategori.**



SPECIALRUTOR SPELPLANEN

Hamnar spelpjäsen återigen på någon av startrutorna får laget ta en valfri ämnesmarker utan att behöva besvara en fråga.

På de två andra hörnrutorna får laget välja vilken frågekategori de vill besvara.

Hamnar spelpjäsen på silvertallriken får laget ta en valfri ämnesmarker från motståndarlaget. **OBS!** Så fort ett lag flyttat till innercirkeln gäller inte denna ruta längre. Då får laget istället välja vilken ämneskategori man önskar svara på.

MELLANNIVÅ - ALLA TÄVLAR MOT ALLA

Så fort ett lag har fått rätt antal ämnesmarker, enligt reglerna ovan, tas spelpjäserna ut ur hållaren och man flyttar dem direkt till den orangefärgade innercirkeln.



Spelarna på innercirkeln förser sig med en marker från var och en av de olika ämneskategorierna, **totalt 5 stycken**. Varje spelare väljer själv vilken ruta man vill ställa sig på.

Därefter går turen över till laget som fortfarande befinner sig på yttervarvet. När de har svarat går turen över till spelaren i innercirkeln som sitter till höger om laget. För att förflytta sig runt innercirkeln, slår man tärningen. Därefter går turen över till laget igen. Man varvar alltså lag och individuella spelare.

Det andra laget får gå kvar i yttervarvet tills de har rätt antal marker för att kunna flytta upp till innercirkeln.

Tänk på turordningen när lag två flyttar upp! När spelarna i lag två försett sig med sina fem ämnesmarker, är det den spelare från lag ett som stod i tur som ska slå tärningen och svara på nästa fråga. Därefter går turen medsols.

VÄGEN TILL SLUTDUELLEN

Nu blir det spännande att se vilka två spelare som kommer till slutduellen! För att komma till slutduellen ska man svara rätt på fem frågor.

Spelaren slår tärningen och lägger fram den marker som motsvarar den ämneskategori han/hon vill ha en fråga i.

För varje rätt svar lämnar man ifrån sig motsvarande ämnesmarker. Svarar spelaren fel får han/hon behålla markern.

De två spelare som först blivit av med sina ämnesmarker gör upp i slutduellen.

SVARA PÅ TVÅ FRÅGOR I FÖLJD

Svarar spelaren rätt på den första frågan kan han/hon välja att svara på ytterligare en fråga. Svarar spelaren rätt även på fråga nummer två blir spelaren av med två marker. Svarar man fel på den andra frågan får man inte lämna ifrån sig någon marker alls!

Klarar man av två frågor i följd får man också ta en joker, vilket ger fördelar och kan hjälpa spelaren att vinna slutduellen. Skulle jokrarna vara slut så får spelaren ta en joker från valfri spelare.

Att svara på två frågor i följd är alltså en chanstagning som kan gå hem eller misslyckas. Ligger spelaren dåligt till kan det vara värt att chansa.

STJÄRNRUTOR

Står man på en stjärnruta behöver man bara svara rätt på en fråga för att få ta en joker.



SLUTDUELLEN!

De två spelare som först blir av med sina fem ämnesmarker, det vill säga har svarat rätt på fem frågor, ska nu duellera om vem som är värdig titeln Mästarkock! Övriga spelare har nu spelat färdigt men har andra uppgifter under duellen.