

Mahlzeit

Mahlzeit, ein Kartenspiel mit vielen Zutaten. Punkte gibt es nur für fertige Gerichte, und Achtung, Getränkekarten sollten vor Spielende abgelegt sein!

EIN SPIEL FÜR 2 BIS 4 KÖCHE UND KÖCHINNEN

AB 8 JAHREN

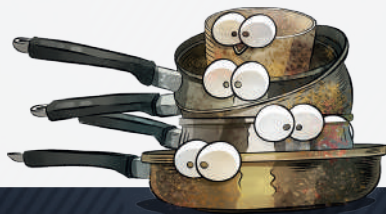
SPIELDAUER: CIRCA 20 MINUTEN

Wer kennt sie nicht, die geliebte Wohngemeinschaft. Nicht nur Studenten wohnen dort zusammen. Jede Person, die in einer Stadt ein Zimmer für eine Weile benötigt, findet dort ihr neues Zuhause.

Mit diesem Kartenspiel nehmen wir euch mit in unsere WG, irgendwo in Deutschland: 6 Personen, 6 Geschichten, 6 Gerichte.

Hier ist es nie langweilig, denn an den Abenden und Wochenenden wird natürlich gespielt, und was passt am Besten zu einem Spieleabend? Genau, es wird gekocht. Jeder ist mal dran, ja, auch mit dem Spülen!

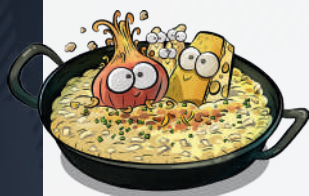
Sind alle Zutaten vorhanden? Wer schafft es, die Zutaten richtig zusammenzustellen und abzulegen? Die hohen Punktzahlen sind schnell weg und, Vorsicht, Getränke horten ist out!



ABER BEVOR WIR BEGINNEN, STELLEN WIR EUCH DIE MITBEWOHNER:INNEN VOR:



HANS-DIETER, DER ÄLTESTE DER WG. Er ist alle paar Monate woanders auf Montage. Er liebt Puzzle und kocht gern. Sein Leibgericht ist der Rheinische Sauerbraten. Dafür steht er schon Tage vorher in der Küche und mag da auch keine Einmischung. Abends sitzt er gerne mit den anderen aus der WG zusammen, erzählt Anekdoten von der Arbeit und sagt zu einem Kartenspiel nie nein. Natürlich gehört auch ein Glas Rotwein dazu.



SILKE, DIE GESUNDE. Sie ist Vegetarierin und macht jeden Tag Yoga bei Kerzenschein. Ein paar Mal ist die WG schon fast in Flammen aufgegangen. Sobald sie ihre Schwäbischen Käsespätzle macht, vergessen die anderen schnell das angerichtete Chaos und schätzen ihre Gelassenheit auch in schwierigen Situationen. Alle haben sie lieb, und wenn es Fleischgerichte gibt, bekommt sie immer einen Sonderteller.



TAREK, DER KOPF DER WG. Seine Familie kam aus der Türkei nach Deutschland. Tarek studiert jetzt Bauingenieurwesen und hat große Pläne. Er kennt immer einen Ausweg, hat die besten Ideen, bringt alle zum Lachen und macht die schärfste Currysauce. Die Musik in seinem Zimmer könnte ein wenig leiser sein, aber wer ist schon perfekt.



KOKO, DIE PERFEKTIONISTIN. Sie kommt aus Japan und studiert seit einem Jahr in Deutschland. Ihr Deutsch ist bereits besser als das der Anderen und auch mit der deutschen Küche hat sie sich bereits mehr als nur angefreundet. Ihre Rote Grütze mit Vanillesauce schmeckt so gut, dass sie mittlerweile schon Anfragen aus dem ganzen Viertel bekommt. Schon andere Start-Up's hatten ihre Wurzeln in WG's. Auch bei den Spieleabenden ist Koko gefürchtet, die Gewinnerstatistik führt sie souverän an.



MAX, DER SPORTLICHE. Das Sofa kennt er nicht, ist immer irgendwie unterwegs, mit dem Bike, im Skatepark, in den Bergen. Er hat auch den größten Hunger von allen. Eigentlich studiert er, aber dann kam das Angebot, als Fahrradkurier zu arbeiten. Seinen Eltern passt das nicht so, aber keiner kann ihn aufhalten. Nur bei zwei Dingen bleibt er sitzen: zur Bayrischen Brotzeit und bei einem guten Kartenspiel, mit Bier natürlich.



THORSTEN, DER RUHIGE. Er wird in der WG oft gar nicht wahrgenommen, außer er macht gerade Thüringer Klöße, ein Rezept seiner Großmutter. Trotz der wenigen Zutaten schafft er es, daraus eine Delikatesse zu zaubern. Bei den Spieleabenden ist er der größte Widersacher von Koko. Vielleicht mögen sich die beiden deshalb so? Es laufen schon Wetten, wann sie ein Paar werden.

So, nun aber zum Spiel. Wie funktioniert es?
Ein paar Regeln müssen ja sein.

INHALT:

- 110 Karten:
 - 23 Karten der einzelnen Gerichte (mit heller Rückseite)
 - 83 Karten (mit dunkler Rückseite):
 - 60 Zutatenkarten, 13 Getränkekarten, 1 Dreckige Töpfe-Karte, 4 Kochlöffelkarten, 5 Sonderkarten (Spielvariante für Fortgeschrittene)
 - 4 Übersichtskarten
- Diese Spielanleitung

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Nehmt die 23 Karten mit der hellen Rückseite und legt diese wie abgebildet (**BILD A**), getrennt nach Art der Gerichte, beginnend mit dem kleinsten Wert, in 6 senkrechte Reihen. Dies sind die Spielziele.
2. Nehmt nun die Karten mit der dunklen Rückseite und sortiert die Dreckige Töpfe-Karte aus und legt diese zur Seite.
3. Sortiert ebenfalls die 5 Sonderkarten (Kochmütze, Geschirrtuch, 2x Besteck und Kochschürze) aus. Diese werden später erklärt und nur für die Variante für Fortgeschrittene benötigt. Mischt die restlichen Karten und verteilt jeweils 6 Karten an jede Spielerin und an jeden Spieler.
4. Legt 5 Zutatenkarten offen nebeneinander auf den Tisch (**BILD B**).
5. Mischt nun die Dreckige Töpfe-Karte wieder in den Stapel und legt diesen verdeckt neben die 5 offenen Karten (**BILD B**).

Die Person, die zuletzt in einer WG den Abwasch gemacht hat, beginnt. Wenn noch niemand aus der Runde einen Berg von dreckigen Töpfen abgewaschen hat, fängt die jüngste Person an.

SPIELZIELE

Das sind die Gerichte nach Rezept und Punktzahl auf dem Tisch angeordnet.



Stapel
Zutatenkarten

Offenliegende Zutatenkarten

SPIELRUNDE

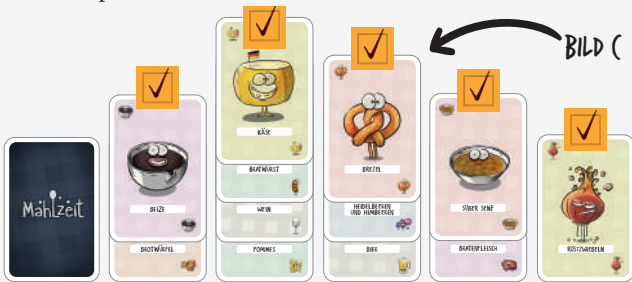
SPIELPHASE 1 (ZWINGEND):

2 KARTEN BZW. 1 KARTE ZIEHEN

Der:Die Spieler:in begutachtet seine:ihre Handkarten und prüft welche Zutaten er:sie besitzt und für welche Gerichte sie geeignet sind. Liegen Zutaten auf dem Tisch, die er:sie für ein Gericht benötigt? Um ein Gericht ablegen zu können, benötigt man alle dazugehörigen Zutaten. Das Getränk ist ein Zusatz, also optional, für das man Zusatzpunkte bekommt.

Der:Die Spieler:in kann sich nun für eine der beiden folgenden Aktionen entscheiden:

1. Entweder er:sie zieht 2 Karten vom Stapel oder
2. er:sie nimmt sich die oberste Zutatenkarte aus einer der 5 Reihen auf dem Tisch. Wenn er:sie eine Karte wählt und die Reihe ist dann leer, so wird die leere Reihe mit einer Karte vom Stapel wiederhergestellt (Beispiel **BILD C**). Falls er:sie sich für eine Kochlöffelkarte (den Joker) vom Tisch entscheidet, kann diese nicht sofort ausgespielt werden. Der:Die Spieler:in muss damit auf die nächste Runde warten.

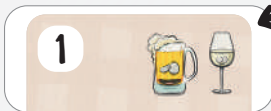


Beispielzug: Max hat sich für die Röstzwiebeln entschieden. Die Reihe ist nun leer und muss mit einer Karte vom Stapel ergänzt werden.

PHASE 2 (NICHT ZWINGEND): EIN GERICHT ABLEGEN

Nach Beendigung der Spielphase 1 kann der:die Spieler:in ein Gericht ablegen, falls er:sie dies für angebracht hält und alle Zutaten zusammen hat. Er:Sie legt die Kartenkombination vor sich ab und erhält auf diese Weise die entsprechende Gerichtekarte (die erste freie der jeweiligen Spalte). Eine Getränkekarte kann mit dem Gericht kombiniert werden, dies gibt Extrapunkte. Achtung: Die Art des Getränkes ist oben rechts auf der Gerichtekarte angegeben. Die gewonnene Punktekarte wird mit der eventuell ausgespielten Getränkekarte offen vor

dem:der Spieler:in abgelegt. Die Zutatenkarten werden in die Schachtel gelegt. Bei jedem Zug kann der:die Spieler:in auch mehr als ein Gericht ablegen, sofern er:sie alle dafür benötigten Zutaten auf der Hand hält.



Achtung: Für das Gericht Thüringer Klöße kann man Wein oder Bier ablegen!

Beispielzug: Die Spielerin Silke hat bereits die Zutatenkarte Weißwurst und eine Bierkarte auf der Hand. Sie zieht zwei Karten vom Stapel und erhält dabei die Bratwurst und die Pommes. Silke entscheidet sich, das Gericht Currywurst abzulegen und dieses mit der Bierkarte zu kombinieren. Sie kann sich die erste offene Gerichtekarte Currywurst vom Tisch nehmen und legt diese zusammen mit der Bierkarte offen vor sich ab, die Zutatenkarten kommen in die Schachtel.

SPIELPHASE 3: ÜBERZÄHLIGE HANDKARTEN

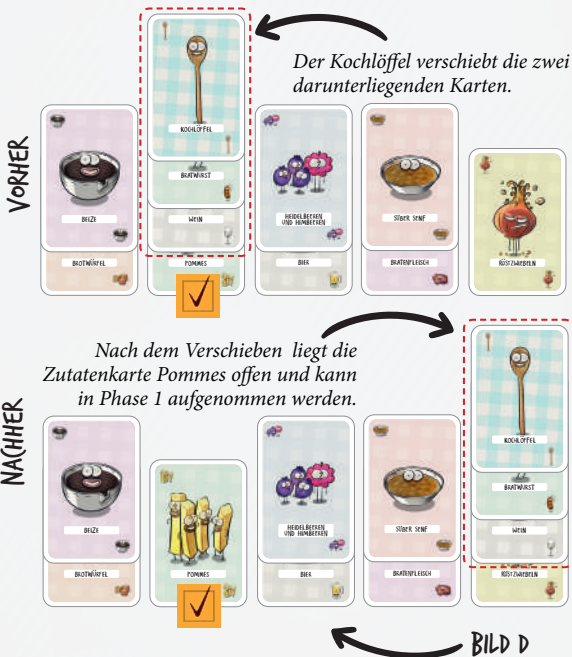
Nach Beendigung der Phasen 1 und 2 darf der:die Spieler:in maximal 6 Karten auf der Hand halten. Überzählige Karten müssen abgelegt werden. Der:Die Spieler:in kann frei entscheiden, auf welche der 5 offenen Reihen er:sie die Zutatenkarten ablegt. Wichtig!!! Die Dreckige Töpfe-Karte darf nicht abgeworfen werden!

Beispielzug: Der Spieler Max hat zwei Karten vom Stapel gezogen, kann aber kein Gericht komplett zusammenstellen und hat jetzt 8 Karten auf der Hand. Die zwei überzähligen Karten legt er entweder in zwei verschiedene Reihen oder beide zusammen in eine der 5 Reihen.



AKTION DER KOCHLÖFFELKARTE:

Die Kochlöffelkarte ist ein Joker mit dem der:die Spieler:in verdeckte Zutatenkarten aus einer der 5 Reihen für sich freilegen kann. Dieser Zug wird gegebenenfalls vor der Spielphase 1 angewendet, wenn der:die Spieler:in eine Zutatenkarte vom Tisch nehmen möchte, diese aber von anderen Zutaten verdeckt ist. Er:Sie legt die Kochlöffelkarte an die oberste Lebensmittelkarte in der gewünschten Reihe und verschiebt sie zusammen mit einer oder mehreren darunter liegenden Karten (so viele wie gewünscht) in eine andere Reihe, sodass die gewünschte Zutatenkarte jetzt frei liegt (BILD D). Sobald diese Aktion ausgeführt wurde, wechselt der:die Spieler:in in die Spielphase 1, kann also die freigelegte Zutatenkarte auf die Hand nehmen.



Von diesem Moment an bleibt die Kochlöffelkarte in ihrer neuen Position auf dem Tisch und kann von allen während der folgenden Spielzüge als Karte vom Tisch genommen werden.



DIE DRECKIGE TÖPFE-KARTE

Wer die Dreckige Töpfe-Karte besitzt, kann, sobald jemand ein Gericht ausspielt, diese gegen eine zufällige Handkarte der spielenden Person eintauschen (ist nicht obligatorisch).

Spielbeispiel: *Koko hat gerade die Rote Grütze als Gericht abgelegt. Thorsten beschließt, die in seiner Hand befindliche Dreckige Töpfe-Karte gegen eine von Kokos Handkarten einzutauschen. Ohne zu schauen, zieht er eine Karte. Sollte Koko keine Karten mehr auf der Hand haben, entfällt der Kartentausch und Koko bekommt einfach so die Dreckige Töpfe-Karte. Wichtig!!! Wer am Ende des Spieles die Dreckige Töpfe-Karte noch auf der Hand hat, bekommt 10 Punkte von seiner Endpunktzahl abgezogen. Sollte die Dreckige Töpfe-Karte während des Spieles vom Stapel gezogen werden, um eine leere Reihe aufzufüllen, wird diese dort wie eine Zutatenkarte abgelegt und kann jederzeit von einer spielenden Person während ihres Zuges aufgenommen werden.*

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein:e Spieler:in die letzte Karte vom Stapel zieht. Dies kann auch durch Ersetzen einer Karte in einer freien Reihe erfolgen. Der:Die Spieler:in, der:die am Zug ist, darf noch Gerichte ablegen. Wichtig!!! Wenn in dieser Schlussphase ein Gericht abgelegt wird, kann die spielende Person die Dreckige Töpfe-Karte nicht mehr erhalten.

WER GEWINNT?

Um die Gesamtpunktzahl jeder einzelnen Person zu ermitteln, werden:

- die Punkte der abgelegten Gerichte addiert,
- die Punkte der abgelegten Getränke (3 Punkte für das Bier, 5 Punkte für den Wein und 7 Punkte für den Kaffee mit Rum) addiert und
- die Punkte für die noch auf der Hand befindlichen Getränkekarten (Punktzahl siehe oben) und 10 Punkte für die Dreckige Töpfe-Karte abgezogen.

Der:Die Spieler:in mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt die Person, die die meisten Punkte mit den Getränken gesammelt hat. Im Falle eines weiteren Unentschieden muss der Sieg geteilt werden.

BEISPIEL PUNKTEABRECHNUNG

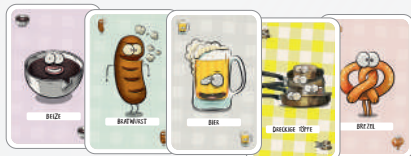
Abgelegte Gerichte und Getränkekarten



3 3 7 5 3 5 8

→ 34 PUNKTE

Restliche Handkarten



-3 -10 → -13 PUNKTE

Gesamtpunktzahl am Spielende 21 PUNKTE

Die Sonderkarten für **DIE SPIELVARIANTE** für Fortgeschrittene

Diese Karten machen das Spiel noch variabler und laden zu mehr Taktik ein. Wie setzt man die Sonderkarten ein? Die 5 Karten werden vor Spielbeginn in den Stapel der Lebensmittelkarten mit dunkler Rückseite gemischt. An alle Spieler:innen werden dann 6 Karten verteilt so wie in Punkt 4 unter dem Stichwort „Vorbereitung des Spieles“ beschrieben.



BESTECK

Diese Karte kann zusammen mit den Gerichten Thüringer Klöße, Bayrische Brotzeit, Rheinischer Sauerbraten und Currywurst abgelegt werden. Wichtig ist jedoch, dass das Gericht mit einem Getränk kombiniert sein muss! Die Besteckkarte ist 4 Punkte in der Endabrechnung wert.



KOC(H)SCHÜRZE

Diese Karte kann zusammen mit jedem Gericht abgelegt werden, egal ob mit einem Getränk kombiniert oder ohne. Der:Die Spieler:in erhält für die Kochschürzenkarte keine Punkte, ist jedoch immun gegenüber der Dreckige Töpfe-Karte. Es findet also kein Kartentausch statt. Nach Nutzung der Kochschürzenkarte wird diese in die Schachtel bei Seite gelegt.



GESCHIRRTUCH

Diese Karte kann mit jedem Gericht abgelegt werden, welches mit einem Bier oder einem Wein kombiniert wurde. Die Getränkekarte erhält dadurch den doppelten Wert in der Endabrechnung. Die Geschirrtuchkarte wird also zusammen mit der Getränkekarte vor dem:der Spieler:in abgelegt.



KOCHMÜTZE

Behält der:die Spieler:in diese Karte bis zum Ende auf der Hand, kann er:sie eine seiner:ihrer noch auf der Hand befindlichen Getränkekarten ohne Punktabzug weglegen.

Viel Spaß beim Spielen!

SPIELAUTOREN

Burkhard von Prondzynski, Simone Riggio

ILLUSTRATION

Dino Sechi



Demoela
GIOCHI

WWW.DEMOELA.COM