

JACQUES ZEIMET

KAKER-
LAKEN-
SALAT



DREI
MAG*ER

»VER-
SPRECHEN«
SIE SICH NICHT
ZUVIEL
IN DIESEM SPIEL!

ARVI



Jacques Zeimet

KAKERLAKENSALAT

Versprechen sie sich nicht zuviel in diesem Spiel!



Art.-Nr. 40839

Jacques Zeimet

KAKERLAKENSUPPE

...das rasante Ablegespiel!



Art.-Nr. 40843

Jacques Zeimet

TARANTEL TANGO

Ich glaub' ich spinne!



Art.-Nr. 40851

Inon Kohn

SCHWEINEBAMMEL

Ein saustarkes Kartenspiel!



Art.-Nr. 40849

D



»VER-
SPRECHEN«
SIE SICH NICHT
ZU VIEL
IN DIESEM SPIEL!

Autor:
Grafik:

Illustrationen:
Redaktion:
Copyright:

Jacques Zeimet
Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Rolf Vogt
Kathi Kappler
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Spieler(innen): 2-6
Alter: ab 6 Jahren
Spieldauer: 10-20 Minuten

Material

- 112 Gemüsekarten (Tomate, Salat, Paprika und Blumenkohl)
- 16 Tabu-Gemüsekarten (mit Kakerlake, je vier pro Gemüse)
- Spielanleitung

Gemüsekarten:



Tabu-Gemüsekarten:



Spielidee und Spielziel

Die Spieler richten möglichst rasch einen bunten Salat an, indem sie abwechselnd ihre Gemüsekarten ablegen. Genauso schnell, wie sie die Karten ausspielen, müssen sie das entsprechende Gemüse auch „richtig“ benennen. Aber aufgepasst, nur wer beim Jonglieren zwischen Wahrheit und (Not-)Lüge schnell und fehlerlos spielt, gewinnt! Denn versprochen ist versprochen!

Spielvorbereitung

Alle 128 Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler nimmt seine Karten als **verdeckten Stapel** in die Hand und los geht's!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er legt die oberste Karte seines Handstapels blitzschnell offen auf den Tisch und nennt ohne zu zögern das abgebildete Gemüse:

Tomate; Salat; Blumenkohl oder Paprika.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, abwechselnd legt jeder seine oberste Karte auf den Ablegestapel und benennt „sein Gemüse“ nach folgenden Regeln:

1. Der Spieler **muss das Gemüse immer korrekt benennen!**
Aber Achtung!

- Das Gemüse, das man auf dem Stapel **sieht**, bzw. das **gerade genannt** wurde, darf nicht gesagt werden. In dem Fall muss der Spieler **immer** ein anderes Gemüse ansagen. Bsp.: So kann es sein, dass ein Spieler eine Tomate ablegt und „Blumenkohl“ sagt (da eine Tomate auf dem Ablagestapel zu sehen ist oder ein Mitspieler gerade „Tomate“ gesagt hat).
- 2. Legt der Spieler eine **Tabu-Gemüsekarte**, muss er immer **„Kakerlake“** rufen!
- 3. Stimmt das **Gemüse seiner Karte** mit der sichtbaren **Tabu-Gemüsekarte** überein, **muss der Spieler lügen!**

Tabugemüsekarte (TGK)

Unter den Karten befinden sich von jeder Gemüsesorte vier, auf denen zusätzlich eine **dicke Kakerlake** abgebildet ist.

Legt ein Spieler eine solche TGK, muss er **immer** laut **„Kakerlake“** rufen! **Dieses Gemüse ist ab sofort tabu und darf nicht genannt werden, solange die TGK sichtbar ist.**

Der erste Ablegestapel wird damit vorläufig geschlossen. Die folgenden Karten werden auf einem zweiten Stapel daneben abgelegt, bis wieder eine TGK erscheint. Auch dann ruft der Spieler **„Kakerlake“** und alle wechseln beim Ablegen auf den ersten Stapel zurück, usw. Natürlich darf ab jetzt das **neue** Tabugemüse nicht genannt werden.

Vorsicht: Beim Stapelwechsel sind – nur für einen einzigen Kartenspielzug – zwei TKG sichtbar, also auch **beide Gemüsesorten tabu!**

Fehler:

Jedes falsche Wort, jedes Stottern, jedes Ääääh, jedes Ööööh, jedes Zögern von mehr als drei Sekunden wird als Fehler gewertet! Macht ein Spieler einen Fehler, muss er **alle ausgespielten Karten** in seinen Handstapel aufnehmen, und er startet die neue Runde.

Ende des Spiels und Sieger

Wer zuerst seine Handkarten aufgebraucht hat, beendet und gewinnt das Spiel!

Beispiel:

1. Sabine spielt einen **Salat** und sagt: „**Salat**“!
2. Papa spielt eine **Paprika-Tabukarte** und ruft: „**Kakerlake**“!
3. Thomas wechselt den Ablegestapel, spielt eine **Tomate** und sagt: „**Tomate**“!
4. Konrad spielt auch eine **Tomate** und sagt: „**Blumenkohl**“!
(Denn Paprika ist tabu und Tomate wurde als letzte Karte von Thomas gelegt, Salat wäre auch richtig gewesen.)
5. Sabine spielt ebenfalls eine **Tomate** und sagt: „**Salat**“!
(Denn Paprika ist tabu, Blumenkohl wurde als letztes gesagt und Tomate als letzte Karte gelegt.)

6. Papa spielt eine **Blumenkohl-Tabukarte** und ruft: „**Kakerlake**“!
7. Thomas wechselt den Ablegestapel, spielt eine **Paprika** und sagt: „**Salat**“!
(Denn Blumenkohl und Paprika sind für diesen einen Spielzug TKG und somit beide tabu. Tomate wäre auch richtig gewesen.)
8. Konrad spielt einen **Blumenkohl**, sagt: „**Tomate**“!
(Blumenkohl ist tabu, Salat wurde als letztes genannt und Paprika als letzte Karte gelegt. Tomate ist die einzige Möglichkeit.)
9. Sabine spielt eine **Paprika** und sagt: „**Salat**“!
Das ist ein Fehler und sie muss alle Karten beider Ablegestapel nehmen! (Sabine muss die Wahrheit sagen, denn die Paprika-Tabukarte ist nicht mehr sichtbar und im letzten Spielzug wurde weder eine Paprika gespielt noch genannt.)

Kombination mit Kakerlakensuppe

Man nehme zwei beliebige Salatsorten und zwei beliebige Suppengemüse, sowie die dazugehörigen Tabu- bzw. Schlürfkarten. Die Salatkarten werden nach den Salatregeln gespielt und die Suppenkarten nach den Suppenregeln.

Viel Vergnügen beim „Kaker-Lachen-Salat“!



Blumenkohl
cauliflower
choux-fleur
bloemkool
cavolfiore



Paprika
pepper
poivron
paprika
peperone

Tomate
tomato
tomate
tomaat
pomodoro



Salat
lettuce
salade
salade
lattuga

Tabu-
Gemüsekarten
taboo
vegetable
cards
cartes
Légumes
tabous



taboe
groentekaarten
carte delle
verdure tabu



Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40839