





Autor:
Grafik:
Illustrationen:
Redaktion:
© 2008:

Jacques Zeimet
Rolf Vogt
Rolf Vogt
Thorsten Gimmmler
SCHMIDT SPIELE GmbH

Gemüsekarten:



Kakerlaken-Schlürfkarten:



Spieler(innen):
Alter:
Spieldauer:

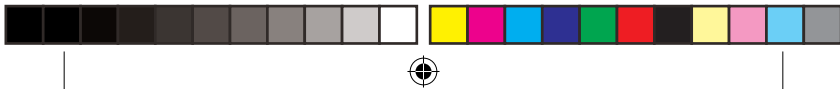
2-6
ab 6 Jahren
10-20 Minuten

Material

- 112 Gemüsekarten
(Pilze, Lauch, Peperoni, Karotten)
- 16 Kakerlaken-Schlürfkarten
(mit Kakerlake, je vier pro Gemüse)
- Spielanleitung

*GUT GESCHLÜRFT
IST HALBGEWONNEN!*





Spielidee und Spielziel

Die Spieler kochen möglichst schnell eine Suppe, indem sie abwechselnd ihre Gemüsekarten ablegen. Genauso schnell wie sie die Karten ausspielen, müssen sie das entsprechende Gemüse auch schnell und „richtig“ benennen – oder an den richtigen Stellen schlürfen. Gewonnen hat, wer als Erste(r) keine Karten mehr in der Hand hält.

Spielvorbereitung

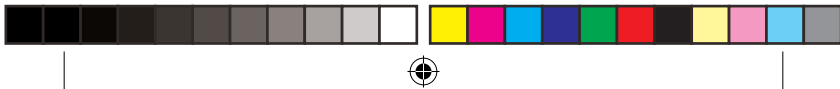
Alle 128 Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler nimmt seine Karten als **verdeckten Stapel** in die Hand und los geht's!

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 bei seinem Namen:

Pilze; Lauch; Peperoni, Karotten.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Abwechselnd legt jeder seine oberste Karte auf den Ablagestapel und benennt „sein Gemüse“ nach folgenden Regeln:



1. Die Wahrheit

Grundsätzlich muss der Spieler immer die Wahrheit sagen, also immer das Gemüse korrekt benennen, welches auf der abgelegten Karte abgebildet ist!

Aber Achtung!

Das Gemüse, das man auf dem Stapel **sieht**, bzw. welches **gerade genannt** wurde, darf nicht gesagt werden. In dem Fall muss der Spieler **immer** ein anderes Gemüse ansagen (darf aber nicht schlürfen – siehe: 2. Kakerlaken-Schlürfkarte)

Beispiel: So kann es sein, dass ein Spieler einen Pilz ablegt und Lauch sagt (da ein Pilz auf dem Ablagestapel zu sehen ist oder ein Mitspieler gerade Pilze gesagt hat).

2. Kakerlaken-Schlürfkarte (KSK)

Unter den Karten befinden sich von jeder Gemüsesorte vier, auf denen zusätzlich eine schlüpfende Kakerlake abgebildet ist. Legt ein Spieler eine Kakerlakenschlürfkarte, muss er schlürfen (Schlürfgeräusch machen). Ab dann gilt für jede Karte, die das auf der sichtbaren Schlürfkarte abgebildete Gemüse zeigt, Schlürfpflicht! Dieses Gemüse darf also jetzt nicht mehr genannt werden.

Aber Achtung!

Der Spieler darf das Schlürfen nicht wiederholen, wenn das betreffende Gemüse abgelegt wird. Immer wenn der letzte Spieler



schon geschlürft hat, muss er auf das genüssliche Geräusch „hmmm“ ausweichen. Aber auch dieses Geräusch darf nicht wiederholt werden. So folgt auf Schlürfen „hmmm“ und auf „hmmm“ wieder Schlürfen ... Durch das Ausspielen einer KSK wird der Ablagestapel **vorläufig geschlossen**, sodass die betreffende Schlürfkarte sichtbar bleibt. Die folgenden Karten werden auf einen zweiten Stapel daneben abgelegt, bis eine neue KSK gespielt wird. Dann wird wieder auf den ersten Ablagestapel gewechselt. **Natürlich muss jetzt nur noch bei dem Gemüse der neuen KSK geschlürft oder „gehhmmmt“ werden.**

Vorsicht: Beim Stapelwechsel sind – nur für einen einzigen Kartenspielzug – zwei KSK sichtbar, damit besteht bei beiden Gemüsen (sofern es verschiedene sind) Schlürfpflicht!

Fehler:

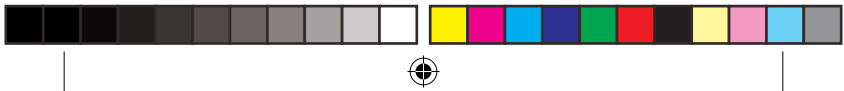
Jedes falsche Wort, jedes Stottern, jedes Ääääh, jedes Ööööh, jedes Zögern von mehr als drei Sekunden wird als Fehler gewertet! Macht ein Spieler einen Fehler, muss er **alle ausgespielten Karten** in seinen Handstapel aufnehmen, und **er** startet die neue Runde.

Ende des Spiels und Sieger

Wer zuerst seine Handkarten aufgebraucht hat, gewinnt das Spiel!

Beispiel:

1. Opa spielt einen Pilz und sagt Pilze.



2. Matze spielt einen Pilz und sagt Peperoni, (– Pilze gelegt/gesagt)
3. Axel spielt eine Peperoni und sagt Lauch, (– Peperoni wurde gerade gesagt)
4. Mama spielt eine Karotten-KSK und schlürft.
5. Opa wechselt den Ablagestapel, spielt eine Karotte und sagt hmmm, (– es wurde gerade geschlürft).
6. Matze spielt eine Pilz-KSK und schlürft, (– auf hmmm folgt wieder schlürfen)
7. Axel wechselt wieder den Ablagestapel, spielt eine Karotte und sagt hmmm, (– die Karotten-KSK ist für diesen einen Spielzug noch sichtbar und es wurde soeben erst geschlürft).
8. Mama spielt eine Karotte und sagt Lauch, (– Karotte war zuletzt gelegt, die Pilze-KSK ist sichtbar, Peperoni wäre auch korrekt gewesen)
9. Opa spielt einen Lauch und sagt Peperoni, (– Lauch zuletzt gesagt).
10. Matze spielt einen Pilz und sagt Pilze. Das ist falsch, (wegen der sichtbaren Pilzschlürfkarte!) Er hätte schlürfen müssen und nimmt jetzt alle Karten der beiden Ablagestapel ...

Variante für Nimmersatte

Man spielt nach der vorstehenden Regel; es ist jedoch wahlweise bei jedem Spielzug erlaubt, statt **Pilze** auch **Champignons**, statt **Lauch** auch **Porree**, statt **Peperoni** auch **Chili**, statt **Karotten** auch **Möhren** zu sagen!

Guten Appetit bei der Kakerlakensuppe! Es ist angerichtet!