

SUPPENKÜCHE

VON JEAN-MARC COURTI,
ILLUSTRATIONEN VON ARNÜ WEST
UND ALBERTINE RALENTI

FÜR 2 BIS 4 SPIELER - AB 10 JAHREN

Als Erster drei verschiedene Gemüsesorten für ein Süsspchen zu ergattern kann ja nicht so schwierig sein. Wer bei den Auktionen aber im falschen Moment zu knausrig ist, könnte schnell das Nachsehen haben.

INHALT

- 8 Gemüsekarten
- 27 Geldkarten
- 6 Sonderkarten
- 1 Rübenkarte + 1 Fliegenkarte

SPIELZIEL

Wer als Erster 3 verschiedene Gemüsekarten auf der Hand hält und damit sein Süsspchen gekocht hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Die beiden Karten **Rübe** und **Fliege** werden aus dem Spiel genommen, sie werden nur für die Variante „Rübe und Fliege“ benötigt.
- Die 27 **Geldkarten** werden gemischt. Bei 2 und 3 Spielern erhält jeder Spieler verdeckt 4 Geldkarten. Bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 3 Geldkarten.

Anschließend werden die 8 **Gemüsekarten** zusammen mit den 6 **Sonderkarten** und den übrigen Geldkarten gemischt und als verdeckter Aufnahmestapel in die Tischmitte gelegt.



DAS SPIEL

Der beste Koch beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, nimmt 3 Karten vom Aufnahmestapel und schaut sie sich geheim an.

Achtung: Diese Karten dürfen nicht mit den eigenen Handkarten gemischt werden. Wer 3 Gemüsekarten gezogen hat, zeigt sie seinen Mitspielern, mischt sie in den Aufnahmestapel und zieht 3 neue Karten. Vorausgesetzt er hat nicht wieder 3 Gemüsekarten gezogen, legt er sie nun zur Versteigerung in die Tischmitte: 2 Karten werden **verdeckt** abgelegt, die dritte Karte **offen**. Der Spieler am Zug entscheidet, welche Karte offen liegt.

DIE VERSTEIGERUNG

Der Spieler am Zug beginnt die Versteigerung und nennt einen beliebigen Preis. Jeder Spieler kann beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge das aktuelle Gebot erhöhen. Erhöht kein Spieler mehr das Gebot, endet die Versteigerung, indem der Spieler, der das aktuelle Gebot abgegeben hat, langsam „Zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten“ sagt. Die beiden verdeckten Karten werden aufgedeckt.

DIE BEZAHLUNG

Der Gewinner der Auktion muss mindestens den Preis bezahlen, den er geboten hat: Er addiert die Werte seiner Handkarten, mit denen er bezahlen möchte. Jede Karte hat einen Wert zwischen 1 und 8. Welche Karten er

wählt (Geld, Gemüse, Maus oder Köchin), bleibt ihm überlassen. Die Bezahlung erfolgt **an die Mitspieler**, indem die Karten offen und möglichst gleichmäßig an die Mitspieler verteilt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass der eine oder andere Spieler leer ausgeht, es darf aber nicht geschehen, dass ein Spieler zwei Karten erhält, ein anderer Spieler keine. Nach der Bezahlung nimmt er die 3 ersteigerten Karten auf die Hand.

Kann ein Spieler die ersteigerten Karten nicht bezahlen, weil er zuviel geboten hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Seine Karten werden zur Seite gelegt.

Die Spieler, die Karten erhalten, müssen kein „Wechselgeld“ herausgeben.



Beim Spiel zu zweit erhält der Mitspieler von den Karten, mit denen bezahlt wurde, nur die höchste Karte. Die restlichen Karten gehen aus dem Spiel.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er legt 3 Karten vom Aufnahmestapel auf den Tisch, zwei davon verdeckt, und eine neue Versteigerung beginnt.

SONDERKARTEN

Die Sonderkarten Maus und Köchin können eingesetzt werden:

- 1 Sofort von dem Spieler, der die Karte Maus oder Köchin gerade ersteigert hat.
- 2 Vom Spieler am Zug, bevor er 3 Karten zieht und auslegt.

Ein Spieler darf immer nur **eine** Sonderkarte während seines Zuges einsetzen. Sie kommt anschließend aus dem Spiel.

MAUS

Wer eine Maus einsetzt, darf einen beliebigen Spieler um eine bestimmte Gemüsekarte bitten. Besitzt dieser Spieler die gewünschte Gemüsekarte, **muss** er sie dem Spieler geben, der die Maus eingesetzt hat. Im Gegenzug gibt ihm der Spieler, der die Maus gespielt hat, eine eigene Handkarte seiner Wahl.

Besitzt der Spieler, der gefragt wurde, das Gemüse nicht, muss er dem Spieler, der die Maus gespielt hat, seine Handkarten zeigen.

In beiden Fällen kommt die Maus aus dem Spiel.



KÖCHIN

Die Köchin kann auf zwei Arten eingesetzt werden:

- 1 Wer die Köchin spielt, zieht bis zu 3 Karten eines beliebigen



Spielers aus dessen Hand, schaut sie sich an, wählt eine davon aus, nimmt sie auf

die Hand und gibt die beiden anderen wieder zurück.

- 2 Mit der Köchin kann eine Maus oder eine andere Köchin außer Kraft gesetzt werden. Beide Karten gehen aus dem Spiel, ohne dass etwas geschieht.

In beiden Fällen kommt die Köchin aus dem Spiel.

SPIELERDE

Sobald ein Spieler 3 unterschiedliche Gemüsekarten auf der Hand hält, ruft er „Die Suppe ist fertig!“. Er gewinnt das Spiel, nachdem er seine 3 verschiedenen Gemüsekarten seinen Mitspielern gezeigt hat.

Das Spiel endet auch, wenn nicht mehr genug Karten für eine neue Versteigerung im Aufnahmestapel sind. Nun geht jede Gemüseart mit ihrem aufgedruckten Wert in die Wertung ein. Geld- und Sonderkarten haben keine Bedeutung. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

VARIANTEN

Rübe und Fliege

Die beiden Karten Rübe und Fliege werden zu Spielbeginn zusammen mit den anderen Karten gemischt.

Sobald ein Spieler „Die Suppe ist fertig!“ gerufen hat, kann die **Rübe** gespielt werden. Der Spieler, der die Rübe spielt, wählt eine der 3 Gemüsekarten und nimmt sie zusammen mit der Rübe aus dem Spiel. Der Spieler, der fast gewonnen hätte, nimmt die verbliebenen Karten wieder auf die Hand und spielt normal weiter, es sei denn, er hat das gleiche Gemüse noch einmal auf der Hand. Wer die **Fliege** besitzt, kann auf keinen Fall gewinnen. Der Besitzer dieser Karte muss also

im Laufe einer Bezahlung versuchen, die Fliege an einen Mitspieler loszuwerden.

Das Spiel über drei Runden

Am Ende jeder Runde addieren die Spieler die Werte ihrer Gemüsearten. Die Summen werden notiert. Der Spieler mit dem höchsten Wert beginnt die neue Runde. Am Ende der 3. Runde gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert.

