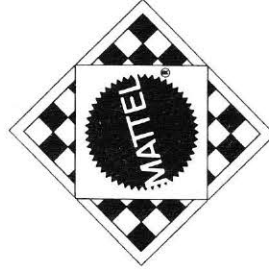


SUPPENKASPER

SCHWER HAT MAN'S MIT DER
TRAUMFIGUR!



SUPPENKASPER

Ein nahrhaftes Familienspiel von Karl-Heinz Schmiel für 3–6 Personen

1. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 18 rote Holzchips
- 78 Karten:
 - 6 Gewichtstabellen und 72 Spielkarten, bestehen aus:

- 12 Hauptgerichte (je 4 Fleisch, Fisch und Torte)
- 21 Beilagen (je 7 Kartoffeln, Knödel und Sahne)
- 6 Fertiggerichten
- 6 Fast Food
- 5 Müsli

- 17 Reduzierungskarten
 - 3 x FdH
 - 3 x Körnerkur
 - 2 x Nulldiät
 - 2 x Abführpille
 - 7 x Nein, eß ich nicht

- 5 Sonderkarten
 - 1 x Tischlein deck dich
 - 1 x Mecker-Ziege
 - 1 x Freßsack
 - 1 x Naschkatze
 - 1 x Suppenkasper

9. Spielvariante 2

Die vier Sonderkarten werden mitgemischt und verteilt.

Jeder Spieler erhält drei Chips.

Zu Beginn einer Spielrunde kann jeder Spieler (der Spielreihenfolge nach) gegen Abgabe **eines** Chips wählen, ob:

- a) er sofort um »3« abmagert oder
- b) 3 beliebige Karten an 3 verschiedene Mitspieler verteilt oder
- c) 3 Reduzierungskarten von 3 verschiedenen Spielern fordern.

Besitz einer der gefragten Spieler keine Reduzierungskarte, darf diese von einem anderen gefordert werden. –

Erhaltene Karten dürfen weitergegeben werden.

Gibt es bei Spielende mehrere Sieger, gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

4 Sonderkarten einmischen.

3 Möglichkeiten bei Spielrundenbeginn:
- um 3 Punkte abmagern
- 3 Karten an 3 Spieler geben
- 3 Reduzierungskarten von 3 Spielern fordern.

Bei mehreren Siegern entscheidet die Anzahl Chips.

8. Spielvariante 1

Die vier Sonderkarten werden mitverteilt:

– Der Spieler, der am Spielende noch die »Freßsack«-Karte auf der Hand hat, muß sich die Fertiggerichte aller Spieler einverleiben.

Man kann diese Karte im Laufe des Spieles loswerden, indem man sie auf ein vorgeseztes Fertiggericht legt und sodann zum normalen Kalorienwert speist.

– Die Karte »Meckerziege« hat die gleiche Funktion, bezieht sich aber auf Fast-Food-Gerichte.

– Die Karte »Naschkatze« hat die gleiche Funktion, bezieht sich aber auf die Torten und die Sahne-Beilagen.

(Die Sahne kann beliebig auf die Torten verteilt werden.)

– Die Karte Suppenkasper« kann auf jedes Gericht gelegt werden und läßt den entsprechenden Spieler auf der Stelle um »3« abmagern.

Die vorliegenden Kalorien werden nicht gerechnet.

Bleibt diese Karte bis zum Spielende auf der Hand, wird kein Gericht mehr verrechnet.

Alle Spieler magern um ihre »nein, eß ich nicht«- und »Abführpille«-Karten ab.

4 Sonderkarten einmischen.

Meckerziege gilt nur für Fast-Food-Gerichte.

Naschkatze gilt nur für Torten und Sahne.

Suppenkasper paßt zu allen Karten
– um 3 Punkte abmagern
– Kalorien nicht zählen

Bei Spielrundenende:
– nur »Nein, eß ich nicht« und »Abführpille« zählen.

2. Spielziel

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spieles seine Traumfigur. Magert ein Spieler im Verlauf des Spieles zum »Suppenkasper« ab oder platzt einer als »dicker Brocken« aus allen Nähten, dann ist das Spiel zu Ende. Sieger ist, wer nach vollbrachter Kalorienschlacht sein Gewicht am besten gehalten hat und der Traumfigur am nächsten steht.

Traumfigur halten

3. Spielprinzip

Durch Ablegen von Karten (Mahlzeiten) auf den Teller in der Mitte des Spielplanes wird der (im Uhrzeigersinn) nächste Spieler zum Essen aufgefordert. Er muß entscheiden, ob er die (möglicherweise geballte) Kalorienladung:

Dem linken Nachbarn Gerichte aufzischen oder vom rechten Nachbarn aufgetischt bekommen.

– zu sich nimmt. Die Gesamtkalorienzahl wird addiert, um die Veränderung der Figur des Spielers zu ermitteln. Die »vertilgten« Karten werden auf die Seite gelegt.

»Essen« und (evtl.) »Zunehmen«

oder

– durch Einsatz einer Reduzierkarte »entschärft«. Die Anweisung auf dieser Karte wird befolgt, die »verbrauchten« Karten werden auf die Seite gelegt. Bei »Nein, eß ich nicht« wird das Gericht weitergereicht.

- Kalorien »entschärfen« und
- weniger zunehmen oder - das Gewicht halten oder - abnehmen oder - weiterreichen

oder

– durch Zufügen erlaubter Kalorienwerte noch vergrößert und an den nächsten Spieler weiterreicht.

Kalorien dazupacken und weiterreichen

Kleine Küchenkunde

- Es kommt nur ein Gericht auf den Teller. Diesem können jedoch gleich oder nach und nach mehrere passende Beilagen mitgegeben werden.

nur 1 Hauptgericht + (farblich) passende Beilage(n)

- Zu den Hauptgerichten (Fleisch, Fisch, Torte) dürfen nur passende Beilagen (gleicher Farbe) oder Müsli gereicht werden.
- zu »Fast Food« darf nur weiteres »Fast Food« oder Müsli gereicht werden.
- Zu Fertiggerichten dürfen nur weitere Fertiggerichte oder Müsli gereicht werden.

- Knödel nur zu Fleisch



- Kartoffeln nur zu Fisch



- Sahne nur zu Torte



- »Fast Food« nur »Fast Food«



- »Fertiggericht« nur zu »Fertiggericht«



- Müsli paßt zu allem



ACHTUNG:

Hat ein Spieler mit seiner letzten Karte ein Gericht weitgereicht, so ist die Spielrunde noch nicht beendet.

Er muß warten, ob die anderen Spieler dieses nicht ebenfalls durch Beifügen einer erlaubten Karte nach und nach bis zu ihm zurückreichen.

Er muß es dann essen.

Erst jetzt, da er nicht wieder ausspielen kann, ist die Runde beendet.

Nachdem von jedem Spieler sein Kaloriengesamtwert errechnet und die Figuren entsprechend gerückt worden sind, mischt der Spieler, der links vom Ausgeber sitzt, die Karten neu und verteilt sie:

Eine neue Runde beginnt.

Hat ein Spieler keine Karte mehr:
Spielrunde noch nicht beendet, erst wenn ein Spieler nicht mehr ausspielen kann!

Spielstein entsprechend vorrücken, neue Runde beginnt.

7. Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler »Suppenkasper« oder »Dicker Brocken« geworden ist.

Die Karten, die noch auf der Hand sind, werden **nicht** gezählt.

Sieger ist, wer auf dem Feld »Traumfigur« oder ihm am nächsten steht.

Haben mehrere Spieler eine Traumfigur aufzuweisen oder stehen ihr gleich nah, so gibt es mehrere Sieger.

Spielende, wenn ein Spieler Suppenkasper oder Dicker Brocken ist.

6. Ende einer Spielrunde

Die Spielrunde ist beendet, wenn ein Spieler, nach dem er gegessen hat, keine neue Karte mehr ausspielen kann, d. h., wenn er nur noch Beilagen-, Müsli- oder Reduzierungskarten hat.

Nun müssen alle Spieler die Gerichte die sie noch auf der Hand haben essen.

Dabei sind Reduzierungskarten und Beilagenkarten ohne zugehöriges Hauptgericht ohne Bedeutung.

Sind mehrere gleichfarbige Hauptgerichte vorhanden, so können evtl. vorhandene passende Beilagen auf eines der Hauptgerichte verteilt werden.

Beispiel:

- Der Spieler hat noch folgende Karten auf der Hand:
- 600er Torte
 - 1200er Torte
 - 3 Sahnekarten
 - 1 x Abführipille ohne Bedeutung!
 - 1 x Körnerkur ohne Bedeutung!

Die 3 Sahnekarten multipliziert er mit der 600er-Torte (Gesamtwert also 1.800 Kalorien).

Die 1.800 Kalorien werden mit den 1.200 Kalorien der verbleibenden Torte addiert, was einen Gesamtwert von 3.000 Kalorien ergibt.

Der Spieler nimmt also um 2 zu (siehe Gewichtstabelle).

Hätte er jedoch die 3 Sahnekarten mit der 1.200er-Torte multipliziert, wären letztendlich 3.600 + 600 = 4.200 Kalorien zu verrechnen gewesen.

Spielrundenende wenn kein Haupt-, Fertig- oder Fast Food-Gericht beim Ausspielenden mehr vorhanden ist. (Er kann nicht ausspielen)

Auf der Hand befindliche Kalorienwerte addieren, Beilagen auf ein passendes Hauptgericht verteilen.

Reduzierungskarten und Beilagen ohne passendes Hauptgericht zählen nicht.

● Diätische Maßnahmen

Die Reduzierungskarten ermöglichen es die aufgetischten Gerichte gemäßigt oder gar ganz kalorienfrei zu essen.

- Die Karte »FdH« halbiert den jeweiligen Kalorienwert.
 - Die Karte »Nulldiät« ermöglicht kalorienfreies Essen.
 - Die Karte »Körnerkur« beschränkt die Kalorienzahl auf die Müsli. Sind aber keine Müsli auf dem Teller, zählt die Körnerkur wie Nulldiät.
 - Die Karte »Abführipille« läßt den Spieler um »2« abmagern, die Spielfigur wird um 2 Felder in Richtung »Suppenkasper« versetzt.
 - Die Karte »Nein! eß ich nicht« läßt den Spieler um »1« abmagern, die Spielfigur wird um 1 Feld in Richtung »Suppenkasper« versetzt.
- Gleichzeitig verweigert er das Essen und tischt es seinem linken Nachbarn auf.

Essen mit Reduzierungs-Karte:

- FdH



- Körnerkur



- Nulldiät



- Abführipille



Weiterreichen mit Reduzierkarte:

»Nein, eß ich nicht«



WICHTIG! Verweigert der Spieler das Essen und ist eine Reduzierungskarte »Nein, eß ich nicht« in den Teller gegeben worden, dürfen keine weiteren Beilagen oder Müsli hinzugefügt werden.

Es dürfen also nur noch Reduzierungskarten gespielt werden, wenn man das Gericht nicht essen will.

Wurde »Nein, eß ich nicht« aufgetischt, nur noch Reduzierungskarten ausspielen.

4. Spielvorbereitung

- Die roten Chips und die mit ⑤ gekennzeichneten Sonderkarten, außer »Tischlein deck dich« – werden entfernt.
- Spielen nur 3 Spieler werden außerdem noch folgende Karten entfernt:

- 1 × Müsli
- 2 × Fast Food
- 2 × Fertiggericht
- 3 × Hauptgericht
- je eine 600er Torte
- 700er Fisch
- 1000er Fleisch
- 3 × Beilagen, je eine Sahne, Knödel, Kartoffeln
- 1 × Nullciät
- 1 × FdH
- 2 × Körnerkur
- 1 × Abführpille
- 2 × Nein, eß ich nicht

- Jeder Spieler erhält eine Gewichtstabelle

- Jeder Spieler wählt einen Stein und setzt ihn auf das Feld »Traumfigur«. Die Karten werden gemischt und vollständig ausgeteilt. Außer bei 4 Spielern erhält nicht jeder gleich viele Karten. Da aber meist mehrere Runden notwendig sind, bis ein Sieger ermittelt ist (die Karten werden mehrmals jedes Mal von einem anderen Spieler gemischt und ausgeteilt) gleicht sich diese scheinbare Ungerechtigkeit wieder aus.

- Der Spieler mit der Karte »Tischlein deck' Dich« beginnt und legt diese auf den Teller. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Die roten Chips und 4 Sonderkarten entfernen.

Bei 3 Spielern: 18 weitere Karten entfernen.

Spielstein wählen, auf Traumfigur setzen. Karten verteilen (außer bei 4 Spielern hat nicht jeder gleich viel Karten).

»Tischlein deck' Dich« = Startspieler. Andere folgen im Uhrzeigersinn.

5. Spielablauf

- Der Startspieler tischt ein Gericht (mit oder ohne Beilage(n) auf. Er legt die Karte(n) auf den Teller, in die Mitte des Spielplanes.

- Der nächste Spieler entscheidet, ob er das Gericht
 - ohne Reduzierungskarte isst
 - oder – mit Reduzierungskarte isst
 - oder – durch beifügen einer oder mehrere Beilagen weiterreicht
 - oder – durch Beifügen einer »Nein, eß ich nicht«-Karte weiterreicht.

- Wird das Gericht ganz normal gegessen, so wird die Gesamtkalorienzahl durch Addition ermittelt.

Bei einem Hauptgericht wird der auf der Karte angegebene Wert mit der Anzahl der Beilagen multipliziert.

Die evtl. vorhandenen Müsli-Kalorien werden bei der Addition ebenfalls berücksichtigt.

In der Gewichtstabelle wird nun ermittelt, um wie viele Positionen der Spielstein des Essenden auf dem Spielplan vorgerückt wird.

- Wird das Gericht mit Reduzierungskarte gegessen, entscheidet diese Karte um wieviel Positionen (siehe Gewichtstabelle) man auf dem Spielplan zu- oder abnimmt.

In beiden Fällen werden die »verspeisten« Karten entfernt. Der Essende tischt seinem linken Nachbarn ein neues Gericht auf.

Hauptgericht (+ Beilage(n) Fast Food oder Fertiggericht(e)

Gesamtkalorienzahl ermitteln

Verbrauchte Karten weglegen und neu ausspielen.