



Unter euch verstecken sich Vielfraße,
könnt ihr sie enttarnen?

⚙️ Jean-Xia Chou

SAVANA



Alter
10+

3-8
Spieler

Partyspiel
Geheime Identität

20
Minuten



MATERIAL

9 Rollenkarten



7 Karten
„Crew-Mitglied“



2 Karten
„Vielfraß“

1 unspielbare Karte

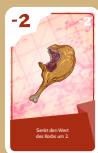


1 Karte „Koch“

42 Essenskarten



20 Karten „+1“



12 Karten „-2“



10 Karten „0“

34 Aktionskarten



22 Karten
„Verdacht“



3 Karten
„Fernglas“



3 Karten
„Taschen leeren“



3 Karten
„Verdorbenes Mahl“



3 Karten
„Leckerer Mahl“

ZIEL DES SPIELS

Weit entfernt von der Thousand Sunny will Sanji nach einem langen Abenteuer ein Festmahl zur Stärkung der Crew zubereiten.

Damit das Mahl der Strohhutbande würdig ist, müssen alle Zutaten beisteuern. Aber nach so langem Schuften läuft einigen bereits ungeduldig das Wasser im Munde zusammen ... Ruffy und Chopper, die Vielfraße der Crew, riskieren lieber Sanjis Wut, als länger mit leerem Magen zu warten!

Zu Beginn des Spiels erfahrt ihr verdeckt, ob ihr ein Crew-Mitglied oder ein Vielfraß seid. Abwechselnd tragt ihr dazu bei, den Korb zu füllen oder euch unbemerkt den Bauch vollzuschlagen.

Die Crew-Mitglieder gewinnen das Spiel, wenn es ihnen gelingt, den Korb ausreichend zu füllen oder alle Vielfraße auszuschalten. Die Vielfraße gewinnen das Spiel, wenn es ihnen gelingt, die Crew am Füllen des Korbs zu hindern oder genügend Crew-Mitglieder auszuschalten.



SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler schlüpfen entweder in die Rolle eines **Crew-Mitglieds** das versucht, **den Korb ausreichend zu füllen**, oder in die Rolle eines **Vielfraßes**, der versucht, **sich unbemerkt den Bauch vollzuschlagen**.

Legt die Rollenkarten und die „Verdacht“-Karten entsprechend der Anzahl der Spieler bereit. Nehmt die restlichen Rollen- und „Verdacht“-Karten aus dem Spiel – sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

Anzahl
der Spieler



3

2

1

12

4

3

1

14

5

4

1

16

6

4

2

18

7

5

2

20

8

6

2

22

Mischt die Rollenkarten und teilt verdeckt eine an jeden Spieler aus. Jeder Spieler erfährt nun, welche Rolle er innehat, und hält diese Information geheim.

Mischt die Essenskarten mit den Aktionskarten, teilt drei Karten an jeden Spieler aus und legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte des Tisches. Haltet als Nächstes neben dem Nachziehstapel einen Platz für den Kartenstapel des Korbs frei. Findet entfernt vom Nachziehstapel und dem Korb einen weiteren Platz für den Ablagestapel. Legt zuletzt die „Koch“-Karte (Sanji) neben den Korb.

Das Spiel kann beginnen.

SPIELABLAUF

Der gesprächigste Spieler beginnt. In seinem Zug muss der Spieler eine der beiden folgenden Aktionen durchführen: eine Essenskarte legen oder eine Aktionskarte ausspielen.

• **Eine Essenskarte legen:** Der Spieler legt **verdeckt** eine Essenskarte auf den Stapel des Korbs und **sagt den Wert der Karte an** (**Hinweis:** Es ist nicht erlaubt, eine Aktionskarte in den Korb zu legen). Der Spieler darf über den Wert der Essenskarte, die er abgelegt hat, lügen, um seine Identität geheim zu halten. Es gibt drei Arten von Essenskarten:



Karte „+1“: Erhöht den Wert des Korbs um 1.



Karte „0“: Hat keinen Einfluss auf den Wert des Korbs.



Karte „-2“: Senkt den Wert des Korbs um 2.



• **Eine Aktionskarte ausspielen:** Der Spieler legt die Aktionskarte **offen** aus und **führt deren Effekt aus**. Danach legt er die Aktionskarte verdeckt auf den **Ablagestapel**. Es gibt fünf Arten von Aktionskarten:



Verdacht: Der Spieler legt die Karte „Verdacht“ vor einen Mitspieler seiner Wahl (er kann sie nicht vor sich selbst legen). Wenn ein Spieler drei „Verdacht“-Karten erhalten hat, wird er ausgeschaltet: Er deckt seine Rollenkarte auf, legt die drei erhaltenen „Verdacht“-Karten sowie alle Karten auf seiner Hand verdeckt auf den Ablagestapel und scheidet aus. Nachdem er ausgeschaltet wurde, nimmt der Spieler weiterhin an Diskussionen teil und berät die anderen Spieler (ohne sich deren Karten anzusehen), um seinem Team zu helfen, das Spiel zu gewinnen.



Verdorbenes Mahl: Der Spieler nimmt die beiden obersten Karten des Korbes, **ohne sie anzusehen**, und legt sie verdeckt auf den Ablagestapel.



Fernglas: Der Spieler nimmt die drei obersten Karten des Korbes (wenn es weniger als drei Karten sind, nimmt der Spieler alle Karten des Korbes), **mischt sie und schaut sie sich dann an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen**, bevor er sie verdeckt in der Reihenfolge seiner Wahl wieder in den Korb legt.



Leckeres Mahl: Der Spieler zieht drei Karten, nimmt sie auf, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, und legt zwei Karten seiner Hand, die er nicht behalten möchte, verdeckt in der Reihenfolge seiner Wahl auf den Nachziehstapel.



Taschen leeren: Der Spieler bestimmt einen Mitspieler (er darf sich nicht selbst bestimmen), der sofort alle Karten, die er auf der Hand hat, verdeckt auf den Ablagestapel legen muss, bevor er drei neue Karten nachzieht.

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler eine Karte nach (außer, wenn er die Karte „Leckeres Mahl“ gespielt hat), sodass er immer drei Karten auf der Hand hat. Damit ist sein Zug beendet und der Spieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden vier Bedingungen erfüllt ist:



Zu Beginn seines Zuges verkündet ein Crew-Mitglied, zu glauben, dass der Korb mindestens den zu erreichenden Wert enthält, und **deckt seine Rollenkarte auf**. Das Crewmitglied deckt die Karten des Korbs auf und addiert die Werte der Essenskarten (**Hinweis:** Ein Vielfraß kann diese Aktion nicht durchführen).

• Wenn der Korb einen **Wert enthält, der größer oder gleich dem** zu erreichenden Wert ist, gewinnen **die Crew-Mitglieder**.

• Wenn der Korb einen **Wert enthält, der unter dem** zu erreichenden Wert liegt, gewinnen **die Vielfraße**.



Alle Vielfraße wurden ausgeschaltet. Die Crew-Mitglieder gewinnen.



Die Vielfraße sind nicht mehr in der Unterzahl: Es befinden sich noch genauso viele Vielfraße wie Crew-Mitglieder an Bord des Schiffes. **Die Vielfraße gewinnen.**



Es befinden sich keine Karten mehr auf dem Nachziehstapel. Die Vielfraße gewinnen.

Anzahl der Spieler	Zu erreichender Wert des Korbs
3	5
4	8
5	11
6	6
7	9
8	12

DREI WERTVOLLE TIPPS



Diskutiert, hinterfragt und teilt Informationen (wahr oder falsch) mit den anderen Spielern, um euch abzusprechen oder die anderen im richtigen Moment hereinzulegen. Es ist wichtig, **die anderen Spieler regelmäßig nach den Karten auf ihrer Hand zu fragen**, und sich die Karten zu merken, die sie ansagen, um die Vielfraße zu identifizieren, die sich in ihren Lügen verlieren werden (**Hinweis:** Es ist nicht erlaubt, seine Karten zu zeigen). Ein Spieler, der nicht verraten möchte, was er auf der Hand hat, hat vielleicht etwas zu verbergen!



Stimmt euch gut mit den anderen Spielern ab, um eure Aktionskarten strategisch einzusetzen, da ihr mit ihnen den Verlauf des Spiels maßgeblich beeinflussen könnt. Achtet jedoch darauf, keine „Fenglas“-Karten preiszugeben, damit ihr sie einsetzen könnt, wenn die Vielfraße nicht damit rechnen.



Von einer Runde zur nächsten könnten einige Spieler ganz unterschiedliche und überraschende Strategien und Verhaltensweisen an den Tag legen. Versucht daher **aufmerksam zu beobachten, was die Spieler sagen und tun:** Unstimmigkeiten passieren leicht!

Autor: Jean-Xia Chou

Grafikdesign: Laura Bazzoni, Quentin Eung

Entwicklung: Duncan Chauvin

Produktionsleiter: Romain Chemière de Carné

Übersetzung & Lektorat: Johanna Czerny & Markus Jost

©Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

© 2026 SAVANA SAS

30 Bd du Général Leclerc

59100 Roubaix, FR

savana-games.eu

Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DE

www.hutter-trade.com

info@hutter-trade.com