

Fiesta MEXICANA

EIN SPIEL, BEI DEM SICH ALLES UMS ESSEN DREHT

2 – 4 SPIELER
AB 8 JAHREN



► Ziel des Spiels

Isabella und Miguel feiern ein großes Familienfest zu Ehren der Toten und ihr habt ihnen eure Hilfe angeboten. Doch das war, bevor ihr wusstet, was auf euch zukommt ... so viele Leute und so viele verschiedene Gerichte! Ob das gut geht?!

Jeder von euch ist für einen Tisch zuständig und versucht, die vielen leckeren Gerichte besonders schön zu präsentieren. Dabei gilt es, möglichst viele Wünsche von Isabella, Miguel und ihren hungrigen Freunden und Verwandten zu erfüllen. Wem dies am besten gelingt, gewinnt bei dieser turbulenten Fiesta Mexicana.

Reihum bietet ihr für die mexikanischen Gerichte, die frisch aus der Küche kommen, um sie für eure Tische zu ergattern. Das Besondere: Die Zahlen auf euren Tischen bestimmen gleichzeitig die Gebote und die Plätze, auf die ihr die Gerichte legen könnt. Wer leer ausgeht, darf seinen Tisch um 90 Grad drehen – und hat so gleich wieder eine neue Ausgangslage mit neuen Zahlen zum Bieten! Wem gelingt es, seinen Tisch mit möglichst vielen punkteträchtigen Gerichten zu füllen? Wer durch geschicktes Bieten und Auslegen seine Gerichte passend legen kann und am Ende noch die Wünsche der Gäste erfüllt, hat gute Chancen auf den Sieg.

Der Tag der Toten (spanisch: Día de los Muertos) ist einer der wichtigsten mexikanischen Feiertage. Zum Ende der Erntezeit, so sagt es der altmexikanische Glaube, kommen die Toten aus dem Jenseits zu Besuch, um mit den Lebenden mit Musik, Tanz und gutem Essen zu feiern. Das Fest ist daher auch keine Trauerveranstaltung, sondern eine farbenprächtige, fröhliche Feier zu Ehren der Toten. Typischer Schmuck für dieses Fest sind neben bunten Blumen auch Symbole des Todes, wie zum Beispiel Skelette und Schädel, die oft bunt bemalt sind. Das Brauchtum zum Tag der Toten ist 2008 von der UNESCO auf die Liste des immateriellen Kulturerbes der Menschheit aufgenommen worden.

► Spielvorbereitung

Nehmt euch jeder einen **Tisch** (als Spielplan) und legt ihn so vor euch ab, dass die Maracas  in der Ecke unten rechts sind.

Sucht aus den Gerichten die 12 **Startkarten** heraus (ihr erkennt sie an einer Piñata in der Kartenecke).

Sortiert die Startkarten nach der Piñatafarbe und mischt die beiden Sorten verdeckt und getrennt voneinander. Teilt an jeden Spieler 1 Karte jeder Sorte aus. Legt die Gerichte auf die beiden Piñatafelder auf eurem Tisch. Die Ausrichtung der Karten spielt dabei keine Rolle, ihr dürft sie also vor dem Ablegen beliebig drehen. Legt die übrigen Startkarten zu den anderen **Karten mit den Gerichten** zurück. Mischt alle Gerichte und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Mischt die 24 **Wunschkarten** und teilt jedem Spieler 5 aus. Jeder Spieler entscheidet sich für 3 Wunschkarten, die er behalten möchte, und legt sie verdeckt vor sich ab.



► Inhalt



4 Tische (als Spielpläne für die Spieler) mit Feldern für 16 mexikanische Gerichte



56 Punkteplättchen mit Totenköpfen (20x 1er, 20x 3er, 12x 10er, 4x 30er)



24 Wunschkarten, die Wünsche der Gäste zeigen



66 Karten mit mexikanischen Gerichten (kurz „Gerichte“)



1 Spielübersicht

Die Karten, die er behält, müssen eine unterschiedliche Farbe haben (Kleidung bzw. Hintergrund).

Beispiel: Daniel hat folgende 5 Karten zur Auswahl:



Die ersten beiden Wunschkarten sind rot (Kleidung der Kinder und Hintergrund). Daher darf er nur eine der beiden Karten behalten. Genauso verhält es sich mit den 2 letzten Karten: Beide Karten sind blau. Auch hier darf Daniel nur eine von beiden Karten behalten. Er entscheidet sich somit für die 1., die 3. und die 4. Wunschkarte.

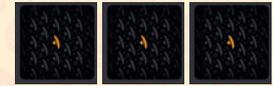
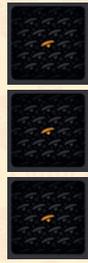
Ist dies einem Spieler mit seinen Karten nicht möglich, weil er zu viele Karten in derselben Farbe hat, zeigt er seine Karten vor, legt sie ab und zieht 5 neue. Die Bedeutungen der Wunschkarten werden im Einzelnen am Ende dieser Spielregel (Seite 4) erklärt.

Übrige Wunschkarten werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

Legt die **Punkteplättchen** als allgemeinen Vorrat und die **Spielübersicht** für alle gut erreichbar bereit.

Nehmt euch nun noch für jeden Totenkopf auf euren Startkarten ein Punkteplättchen vom Vorrat und legt es vor euch ab.

Jetzt kann die Fiesta beginnen!



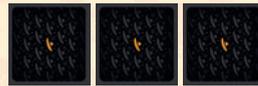
2



4



- ① Tisch
- ② Gerichte
- ③ Wunschkarten
- ④ Punkteplättchen
- ⑤ Startkarten



4



3



► Spielablauf

Das Spiel besteht aus 2 Phasen, die immer abwechselnd ausgeführt werden:

1. Gericht aufdecken und reihum Gebote abgeben
2. Gericht auf den Tisch legen und Punkte erhalten

1. GERICHT AUFDECKEN UND REIHUM GEBOTE ABGEBEN

Der Koch bringt die leckeren Gerichte aus der Küche und jeder von euch muss gut abwägen, ob er das Gericht für seinen Tisch haben möchte. Jetzt ist geschicktes Bieten gefragt! Der Spieler, der zuletzt etwas Mexikanisches gegessen hat, beginnt:

Decke das oberste Gericht vom verdeckten Stapel auf. Du **MUSST** nun ein Gebot für diese Karte abgeben, auch wenn du sie nicht haben möchtest. Als Gebot darfst du nur **Zahlen** verwenden, die auf deinem Tisch **richtig herum lesbar** sind.

Beispiel:

Maria deckt einen Salat auf und bietet dafür 9. Die 9 auf ihrem Tisch ist noch nicht überdeckt und für sie richtig herum lesbar.



13 kann sie nicht bieten, da auf der für sie richtig herum lesbaren 13 bereits ein Gericht liegt.

Nun darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ein Gebot abgeben oder passen. Gibst du ein Gebot ab, muss dieses höher sein als das vorherige. Es gelten für ihn dieselben Regeln: Er darf nur eine Zahl bieten, die noch auf seinem Tisch richtig herum lesbar zu sehen ist. Es wird so lange reihum weiter geboten, bis niemand mehr das aktuelle Gebot überbieten kann oder möchte. Dabei können die Spieler auch mehrfach an die Reihe kommen.

Tipp: Vielleicht bietest du zunächst eine kleinere Zahl, anstatt direkt die Zahl deines Wunschfeldes zu nennen, um deinen Mitspielern nicht zu deutlich zu zeigen, wo du die Karte am liebsten ablegen würdest.

Der Meistbietende bekommt das Gericht. Alle anderen Spieler gehen in dieser Bietrunde leer aus. Zum Ausgleich dürfen sie ihren Tisch um 90 Grad nach links oder rechts drehen, wenn sie möchten.

Hinweis: Durch das Drehen des Tisches ändern sich die Zahlen, die den Spielern zum Bieten zur Verfügung stehen, da z.B. das Feld mit der aktuellen 1 nach dem Drehen um 90 Grad nach links nun eine 13 ist. Das Drehen des Tisches ist also ein wichtiges taktisches Mittel, um eure Chancen auf punkteträchtige Gerichte zu erhöhen.

EIN GERICHT SICHERN

Du hast die Möglichkeit, dir ein Gericht zu sichern. Nenne dazu, wenn du am Zug bist, ein Gebot nach den beschriebenen Regeln. Du kannst nun anschließend eine deiner Wunschkarten abgeben. Diese Karte kommt aus dem Spiel. Aber dafür dürfen die anderen Spieler keine Gebote mehr abgeben und das Gericht gehört dir zu deinem genannten Gebot. Entscheide also clever, wann eine Wunschkarte dir vielleicht auf diese Weise zu mehr Punkten verhilft!



2. GERICHT AUF DEN TISCH LEGEN UND PUNKTE BEKOMMEN

Du bist der Meistbietende und hast ein Gericht ergattert! Jetzt musst du es nur noch möglichst punkteträchtig auf deinem Tisch platzieren.

Lege das Gericht auf deinen Tisch – und zwar auf das Feld mit der Zahl, die du für diese Karte geboten hast. Ein anderes Feld ist NICHT erlaubt.

Die Karte mit dem Gericht darf beliebig gedreht werden. Liegt sie allerdings erst mal auf deinem Tisch, darf sie im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr verändert werden.

Jetzt gibt es für das neu angelegte Gericht Punkte für Totenköpfe und Dips:

- Jedes **Totenkopfsymbol** bringt dir **1 Punkt**.
- Jeder aus zwei **gleichfarbigen** Hälften passend zusammengelegte **Dip** bringt dir **3 Punkte**.
- Jeder aus zwei **verschiedenfarbigen** Hälften nicht passend zusammengesetzte **Dip** bringt dir **1 MINUSpunkt**.
- Jeder **unvollständige Dip** bringt dir **1 MINUSpunkt**, wenn er an eine andere Karte angrenzt. Hast du die Karte so gedreht, dass die unvollständige Diphälfte zum Tischrand zeigt, kostet dich das keine Minuspunkte.

Zähle nun deine Punkte für das neu gelegte Gericht zusammen. Hast du ein positives Ergebnis erreicht, nimm dir sofort deine Punkte vom allgemeinen Vorrat der Punkteplättchen.

Hast du insgesamt Minuspunkte erzielt, musst du diese Anzahl an Punkten von deinen bisher gesammelten abgeben. Wenn du gerade keine oder nicht genügend Punkteplättchen besitzt, musst du nur so viele abgeben, wie du hast.

Hinweis: Punkteplättchen können jederzeit gewechselt werden, z.B. 3 Einerplättchen in 1 Dreierplättchen.

Beispiel:

Daniel legt den Salat auf seinen Tisch. Er bekommt dafür folgende Punkte:

1 (Totenkopf) + 3 (farblich passender Dip) – 1 (farblich nicht passend zusammengesetzter Dip) – 1 (nicht vervollständigter Dip) = 2 Punkte. Er nimmt sich daher 2 Punkteplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich ab.

Er erhält 1 Punkt für den Totenkopf.



Er erhält 1 MINUSpunkt für den nicht vervollständigten Dip.

Er erhält 1 MINUSpunkt für den farblich nicht passend zusammengesetzten Dip.

Er erhält 3 Punkte für den farblich passenden Dip.

Anschließend deckt der Spieler mit dem Höchstgebot das nächste Gericht vom Stapel auf und MUSS als Erster ein Gebot für diese Karte abgeben.

Spielt wie beschrieben weiter bis ihr das Spielende erreicht habt.

► Spielende

Das Spiel endet SOFORT, wenn EIN Spieler alle Felder seines Tisches mit Gerichten belegt hat.

Jetzt erhalten die Spieler noch Punkte für ihre erfüllten Wunschkarten. Es beginnt, wer bislang im Spiel die wenigsten Punkte einsammeln konnte. Anschließend erhält der Spieler mit den zweitwenigsten Punkten seine weiteren Punkte usw.



Jede Wunschkarte kann nur einmal erfüllt werden. Es ist also nicht möglich, ein zweites Mal Punkte zu bekommen, wenn man z.B. zweimal 4 gleiche Speisen in einer Reihe auf seinem Tisch ausliegen hat. Details zu den Wunschkarten findet ihr auf der nächsten Seite.

Für nicht erfüllte Wunschkarten gibt es keine Punkte.

Wer anschließend die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Wunschkarten



Die Kinder (rote Kleidung, roter Hintergrund). Valentina und Daniel freuen sich schon auf das Fest. Doch sie mögen nicht alles und essen nur bestimmte Gerichte. Wer ihnen viel davon auf seinem Tisch anbietet, bekommt auch viele Punkte.

Für jedes Gericht mit der gezeigten Speise auf seinem Tisch erhält der Spieler 1 Punkt.



Die Jugendlichen (weiße Kleidung, weißer Hintergrund). Carmen und Xavier sind sich sicher, dass ihre Lieblingspeisen der Renner auf dem Fest werden. Sammelt mehr davon als eure Mitspieler!

Wer die meisten Gerichte der abgebildeten Sorte gesammelt hat, bekommt 5 Punkte. Es genügt, zusammen mit einem anderen Spieler die meisten Gerichte zu haben.



Die Senioren (blaue Kleidung, blauer Hintergrund). Doña Ana und Don Alberto mögen es gerne ordentlich. Macht ihnen eine Freude und stellt die Gerichte in einer bestimmten Anordnung auf eure Tische.

Für vier GLEICHE Gerichte in einem Quadrat erhaltet ihr 6 Punkte.



Für vier GLEICHE Gerichte in einer Reihe erhaltet ihr 6 Punkte. Die Gerichte können waagrecht, senkrecht oder diagonal zusammenhängen.

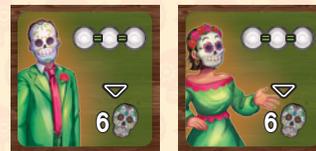


Für drei GLEICHE Gerichte in einer Reihe erhaltet ihr 4 Punkte. Die Gerichte können waagrecht, senkrecht oder diagonal zusammenhängen.



Die Maskierten (grüne Kleidung, grüner Hintergrund). Carlos und Anita sind verrückt nach Dips. Wer ihnen viele passende Dips auf seinen Tisch stellt, macht sich sehr beliebt!

Für 6 vollständige, farblich zusammenpassende Dips in beliebigen Farben erhaltet ihr 6 Punkte.



Für 4 vollständige, farblich zusammenpassende Dips in beliebigen Farben erhaltet ihr 4 Punkte.

Für 3 vollständige, farblich zusammenpassende Dips in DERSELBEN Farbe erhaltet ihr 6 Siegpunkte.

Beispiel einer Auswertung:

Fernandas Tisch sieht am Ende des Spiels so aus:



Sie hat sich am Anfang des Spiels für folgende Wunschkarten entschieden:



Sie hat insgesamt 4 Teller mit Chilis auf ihrem Tisch. Daniel hat allerdings 5 Chili-Teller gesammelt. Fernanda bekommt daher leider für diese Wunschkarte keine Punkte.



Die zweite Wunschkarte kann sie erfüllen: Sie hat 3 Burrito-Teller senkrecht untereinander auf ihrem Tisch liegen. An anderer Stelle hat sie auch noch 3 Salate in einer diagonalen Reihe. Da sie die Wunschkarte aber nur einmal erfüllen darf, bekommt sie nur einmalig die 4 Punkte.



Auch die dritte Wunschkarte ist erfüllt: Fernanda hat mindestens 6 farblich passend zusammengefügte Dips auf ihrem Tisch.

Insgesamt erhält Fernanda also $4 + 6 = 10$ Punkte.

VARIANTE FÜR GEÜBTE CAMAREROS:

Die Rückseiten der Tische mit der Chili 🌶️ in der rechten unteren Ecke zeigen eine Spielvariante, die ihr ohne Startkarten spielt und bei denen ihr bestimmte Felder abdecken müsst, um nicht bei Spielende Punkte abgeben zu müssen.

Mischt alle Gerichte inklusive der Startkarten und beginnt das Spiel mit leeren Tischen. Drei Felder auf eurem Tisch tragen ein Totenkopfsymbol mit einer roten Zahl. Habt ihr am Ende des Spiels ein solches Feld nicht mit einem Gericht abgedeckt, müsst ihr die angegebene Zahl an Punkteplättchen abgeben.

► Das mexikanische Essen

Im Spiel trifft ihr auf die folgenden mexikanischen Gerichte:



Tostada

Eine Tostada besteht aus einer knusprig gebratenen Mais- oder Weizentortilla, belegt mit verschiedenen Zutaten; zum Beispiel Bohnen, Käse, Sour Cream, Zwiebelringe und verschiedene Fleischsorten oder Meeresfrüchte.



Elotes

Elotes sind ein beliebter Snack in Mexiko. Der Mais wird gegrillt, geräuchert oder gekocht und anschließend zum Beispiel mit Butter, Chili, Mayonnaise oder anderen Zutaten bestrichen.



Burritos

Ein Burrito besteht aus einer Weizentortilla, in die verschiedene Zutaten wie z.B. Hackfleisch, Bohnen, Reis, Tomaten, Avocado und Käse eingewickelt werden.



Chilis

Mexiko ist das Heimatland der Chilis. Man findet ca. 90 verschiedene Sorten. Viele Gerichte werden mit Chilis zubereitet – die allerdings nicht immer auch scharf sind.



Salat

Zutaten für einen leckeren Salat können z.B. sein: Tomaten, Mais, Zwiebeln, Kidneybohnen, Eisbergsalat ...



Tacos

Tacos sind zusammengeklappte Tortillas, die mit zahlreichen Zutaten gefüllt werden können. Meist besteht die Füllung aus einer Mischung von Fleisch und Gemüse, oft kommt auch noch Käse dazu.



Guacamole

Guacamole ist ein Dip, der aus Avocados, Tomaten, Zwiebeln, Knoblauch und Chilis zubereitet wird. Sie wird zu vielen Gerichten als Beilage serviert.



Mole Poblano oder Frijoles

Diese Soße ist ein mexikanisches Nationalgericht. Es gibt sie in den verschiedensten Ausführungen. Chilischoten und sehr viele (ca. 20) verschiedene Gewürze werden zu einer Soße gemischt. Oft wird auch Schokolade verwendet.



Mole Blanco

Mole Blanco ist eine spezielle Art der Mole. Sie ist eine dickflüssige Soße aus Milch, weißer Schokolade und Wasser, u.a. mit leicht angerösteten Erdnüssen und Mandeln, Chilis und weiteren Gewürzen.



Pico de Gallo

Pico de Gallo ist eine würzige Soße, die hauptsächlich aus gehackten Tomaten, Zwiebeln und Chilischoten besteht.

Die mexikanische Küche ist von vielen Traditionen beeinflusst worden, so zum Beispiel von der präkolumbischen, der spanischen, der französischen und der karibischen Küche. Nicht zu verwechseln mit der Tex-Mex-Küche aus den USA: Chili con Carne und Nachos sind in Mexiko eher weniger bekannt.

► Rezept: Überbackene Burritos

Zutaten

(für 6 Personen)

125 g Mais	1 EL Tomatenmark
1 rote Paprika, 1 grüne Paprika	200 g stückige Tomaten aus der Dose
2 Zwiebeln	1 Prise Zucker
4 EL Öl	6 Tortillas
400 g Hackfleisch	6 EL Crème Fraîche
Salz und Pfeffer	200 g geriebener Käse
1 Prise Cayennepfeffer	
½ TL gemahlener Kreuzkümmel	
nach Belieben: Chiliflocken	

Zubereitung

Den Mais abtropfen lassen. Die Paprika in kleine Stücke schneiden. Die Zwiebeln fein würfeln. Den Backofen auf 200°C Ober-/Unterhitze vorheizen.

Das Öl in einer Pfanne erhitzen und das Hackfleisch darin scharf anbraten. Zwiebeln und Paprika dazugeben und alles ca. 5 Min. garen. Mit Salz, Pfeffer, Cayennepfeffer und Kreuzkümmel würzen. Nach Belieben mit Chiliflocken die Schärfe variieren. Das Tomatenmark hinzugeben und kurz mitrösten. Anschließend die stückigen Tomaten und den Mais unterrühren. Die Masse einkochen lassen, bis fast die gesamte Flüssigkeit verdampft ist. Mit den Gewürzen und etwas Zucker abschmecken.

Die Tortillas mit Crème Fraîche bestreichen und die Hackfleischmasse darauf verteilen. Mit etwas geriebenem Käse bestreuen. Die Tortillas aufrollen und in eine Auflaufform legen. Mit dem restlichen Käse bestreuen.

Die Auflaufform in den Backofen schieben und ca. 5 Min. überbacken, bis der Käse zerlaufen ist.

© 2020 HUCH!

www.hutter-trade.com

Autoren: Christian Fiore, Knut Happel – www.spielziel.com

Design: fiore-gmbh.de

Redaktion: Tina Landwehr-Rödde

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickenungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!