

[kosmopolit]

SPIELREGEL



Die Speisekarte wurde entwickelt von Florent Toscano und Julien Prothière,
die Gerichte haben Egidio Marsico, Marion Cheucle, Sébastien Flavier, Jennifer Krzonowski,
Emilie Ribeiro und Sophie Kern zubereitet und Stéphane Escapa hat die Tische schön gedeckt.

{inhalt} *

* lautgetreue Wiedergabe
der Überschrift,
kein Schreibfehler!

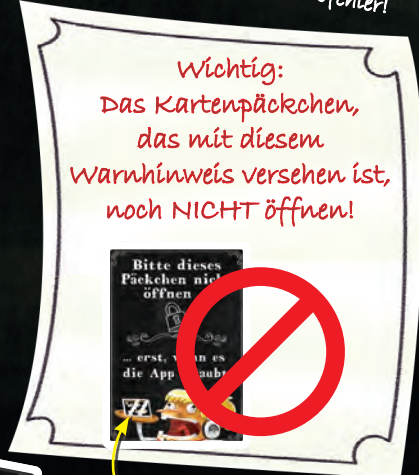
1 Notizblock



Jede Menge Karten

8 Personenkarten:

- 1 Kellnerin
- 1 Oberkellner
- 6 Köche



Wichtig:
Das Kartenpäckchen,
das mit diesem
Warnhinweis versehen ist,
noch NICHT öffnen!

55 Karten für
Fortgeschrittene

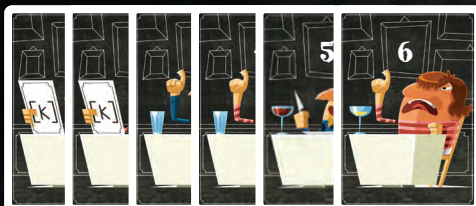
56 Zutatenkarten:

- 6 Kategorien in 6 verschiedenen Farben
- + 1 Karte Optimierungstipps



9 Tischkarten:

- 6 Karten, nummeriert von 1 bis 6, und 3 Terrassenkarten, nummeriert von 1 bis 3



(...)



Jede Karte steht für eine Sprache und listet sechs Speisen auf. Die Namen dieser Speisen (in Weiß) werden als so genannte Transkription wiedergegeben – d. h. lautgetreu und in unserer Schrift. (So würde man z. B.

Spinat-Pizza als {schpinatpizza} darstellen.) Darunter ist eine der Zutaten dieser Speise aufgeführt.

36 Sprachkarten:

- 6 Karten Afrika
- 6 Karten Amerika
- 6 Karten Asien
- 6 Karten Europa
- 6 Karten Ozeanien
- 6 Karten Deutschland / Schweiz / Österreich

Rückseite



Vorderseite



Kontinent

Sprache

Speiser

Zutat

Geographische Lage



Für weitere Informationen über unsere Transkription und insbesondere den Unterschied zu einer wissenschaftlichen Transkription siehe Seite 11.



Die für dieses Spiel erforderliche App „Kosmopolit DE“ kann hier heruntergeladen werden:

Android :



Apple :



Zum Spielen werden außerdem ein **Kopfhörer**, ein **Stift** sowie ein **Tabletcomputer** oder **Smartphone** benötigt, auf dem die App installiert ist.

{schpielapplauf}

Herzlich willkommen!

Ihr habt das kosmopolitischste Restaurant der Welt eröffnet! Wirklich jeder Mensch aus irgendeinem Land, der eine beliebige Sprache spricht, kann zum Essen hierher kommen und sich ein typisches Gericht servieren lassen.

Na ja, zumindest fast ...

Das hängt ganz von euch ab!

Wenn ihr im Laufe der Partien immer besser werdet, könnt ihr auch weitere Speisen in noch mehr verschiedenen Sprachen anbieten ...

[kosmopolit:] ist ein kooperatives, sich weiter entwickelndes Spiel: Alle spielen gemeinsam und versuchen, zusammen ein gutes Ergebnis zu erzielen. Das bedeutet auch, dass ihr immer besser werdet und Zugang zu weiteren Schwierigkeitsstufen erhaltet, je öfter ihr spielt.

Ziel des Spiels

Innerhalb von sechs Minuten müsst ihr als Team möglichst viele Bestellungen erfüllen.

Spielvorbereitung

Verteilt die Rollen im Restaurant, unabhängig von der Anzahl der Spieler gibt es immer eine **Kellnerin**, einen **Oberkellner** und **Köche**.

Die **Kellnerin** verwaltet die App und nimmt sich den Kopfhörer.

Nachdem die App gestartet wurde, wählt sie die Schaltfläche **SPIELEN**.

Viel Spaß auch mit den anderen Optionen ...



Startbildschirm

Wählt die Spielerzahl aus und klickt danach auf **WEITER**.

Sofern gewünscht, könnt ihr dann die Kontinente ändern, mit denen gespielt wird. Jeder **Koch**-Spieler spezialisiert sich auf die Küche eines dieser Kontinente und nimmt sich die entsprechenden Sprachkarten. Die Sprachkarten der restlichen Kontinente werden in dieser Partie nicht verwendet. Außerdem verwaltet jeder **Koch** einen Teil der Zutatenkarten als Vorrat: Die Zutatenkarten werden gleichmäßig unter den **Köchen** aufgeteilt.
Beispiele:

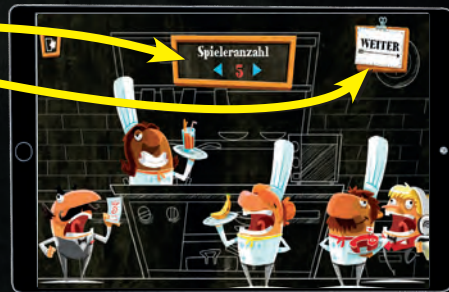
- Bei **zwei Köchen** erhält jeder die Stapel von drei verschiedenen Zutatenkategorien.
- Bei **vier Köchen** erhalten zwei Köche die Stapel zweier Zutatenkategorien, während die anderen beiden jeweils den Stapel einer Zutatenkategorie erhalten.

Auf **WEITER** klicken.

Wählt einen bereits freigeschalteten Schwierigkeitsgrad für eure Partie. Der **Oberkellner** erhält den Notizblock, einen Stift und die für eure Partie benötigten Tischkarten. Falls ihr beispielsweise in eurer ersten Partie mit einem einzigen Saal mit sechs Tischen spielt, braucht ihr die Tischkarten 1 bis 6. Die App teilt euch vor Beginn einer Partie immer mit, welche Tischkarten ihr benötigt.



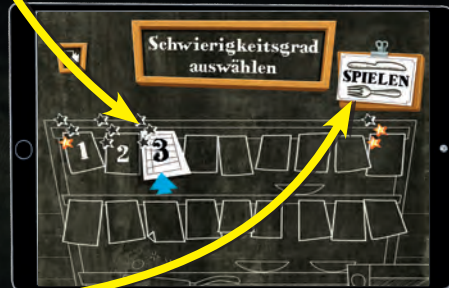
Auf **SPIELEN** klicken.



Spieleranzahl wählen



Kontinente wählen

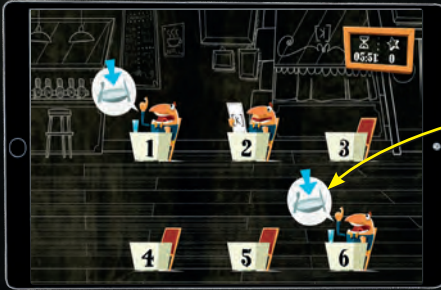


Schwierigkeitsgrad wählen

Das Restaurant ist eröffnet!

Seid ihr alle bereit?

Die **Kellnerin** klickt auf **ÖFFNEN**, und die Partie beginnt!



Spielbeginn

Nachdem ein Gast sich an einen Tisch gesetzt hat, liest er einen Augenblick in der Speisekarte und gibt dann seine Bestellung auf. Wenn die **Kellnerin** auf die **Sprechblase** klickt, kann sie (als Einzige) diese Bestellung hören. Sie darf beliebig oft auf die **Sprechblase** klicken, um sich die Bestellung erneut anzuhören. Dann teilt sie den anderen Spielern die Bestellung mit, so wie sie diese hört:



„Tisch 6: Applflappen!“

Der **Oberkellner** notiert, was er versteht, und darf es beliebig oft für die **Köche** wiederholen.

Während der gesamten Partie hat der **Oberkellner** als Einziger einen Gesamtüberblick. Folglich spielt er eine sehr wichtige Rolle, und die **Köche** sollten nicht zögern, bei ihm nachzufragen! Er darf (und muss) für die **Köche** immer wieder alle noch ausstehenden Bestellungen wiederholen. Der **Oberkellner** ist also das Bindeglied zwischen den **Köchen** und der **Kellnerin**. Damit soll er nicht unter Druck gesetzt werden, aber trotzdem ...

Die **Köche** suchen nun auf ihren Karten unter den Transkriptionen das gewünschte Gericht. Sie dürfen miteinander kommunizieren, sich austauschen, ihre Vermutungen äußern, wiederholen ... Ihre Sprachkarten halten sie entweder auf der Hand oder legen sie vor sich aus (je nach verfügbarem Platz – denn nicht alle Restaurantküchen sind groß!).

Die **Kellnerin** nimmt weiterhin die Bestellungen der eintreffenden Gäste auf. Es besteht also die Gefahr, dass viele Bestellungen auf einmal hereinkommen!

Sobald ein **Koch** die richtige Speise gefunden hat, nennt er den anderen **Köchen** die entsprechende Zutat, damit diese sie in ihrem Vorrat suchen können. Natürlich schaut er aber auch in seinem eigenen Vorrat nach: Es wäre doch zu dumm, wenn er seine Kollegen um das Hähnchen bäte, obwohl er selbst das Fleisch verwaltet! Übrigens: Bei den Abbildungen der Zutaten auf den Sprachkarten werden z. T. verschiedene, spezielle Sorten aufgeführt, z. B. bei den Bohnenkernen, Früchten, Fischen oder Gewürzen.

Sobald die Zutat gefunden ist, reicht der **Koch** dem **Oberkellner** die beiden Karten der Speise: die Zutatenkarte und die Sprachkarte.

Der **Oberkellner** fügt die entsprechende Tischkarte hinzu und gibt alle drei Karten zusammen an die **Kellnerin** weiter, die nun die Bestellung erfüllen kann.



In diesem Fall handelte sich bei der Bestellung von Tisch 6 um die niederländische Speise (appofflappn), die als Zutat Apfel enthält.

Die **Kellnerin** serviert nun die Bestellung am entsprechenden Tisch – klar. Dazu klickt sie zuerst den Tisch an und wählt dann unter den Vorschlägen die richtige Zutat und die passende Sprache aus.



Und dann:

• Falls alles richtig ist: Bravo, der Gast wurde richtig bedient! Die **Kellnerin** legt die Karten beiseite – sie werden für den Rest der Partie nicht mehr gebraucht. Die Spieler erhalten 10 Punkte!



• Stimmt etwas nicht? Schade. Der **Oberkellner** gibt den jeweiligen **Köchen** ihre Sprach- und Zutatenkarten zurück, und die Suche geht weiter. Servieren die Spieler schließlich ohne Fehler, erhalten sie einen Abzug von 3 Punkten.

Wichtig!

- Die **Kellnerin** darf sich die Bestellung eines Tisches beliebig oft anhören, solange der Pfeil blau ist. Sobald die Kellnerin sich die Bestellung eines anderen Tisches anhört, wird der Pfeil des vorangegangenen Tisches orange. Falls sie zu einer bereits abgehörten Bestellung zurückkehrt, nachdem sie schon weitere Bestellungen angenommen hat, gibt es einen Abzug von 3 Punkten.
- Wenn wirklich niemand in der Küche weiter weiß, können die Spieler den Gast um einen Hinweis bitten, indem sie auf das ? klicken. Der Gast nennt dann den Kontinent, auf dem gesucht werden muss. Allerdings gibt es dafür einen Abzug von 3 Punkten.



Feierabend und Wertung

Die Partie kann auf zwei unterschiedliche Arten enden:

- *Die Spieler haben alle Tische bedient!*
- oder
- *Die Zeit ist abgelaufen (6 Minuten).*



Dann stellen die **Köche** sofort ihre Suche ein. Die **Kellnerin** darf noch an den Tischen bedienen, deren Bestellungen sie noch nicht erfüllen konnte, sofern die Speisen vorbereitet und vor Ablauf der Zeit vor ihr abgelegt worden sind. Es gibt dann jedoch einen Abzug von 3 Punkten pro Speise ...

Mit einem Klick auf **AUSWERTEN** können die Spieler ihren Punktestand und eine Übersicht über ihren Service abrufen.

Punkte:

1 richtig bedienter Tisch + 10 Punkte



1 verwendeter Hinweis - 3 Punkte



1 erneutes Abhören einer Bestellung - 3 Punkte



1 falsch bedienter Tisch - 3 Punkte



1 nach Ablauf der Zeit bedienter Tisch - 3 Punkte



Alle Tische rechtzeitig bedient: + 10 Punkte



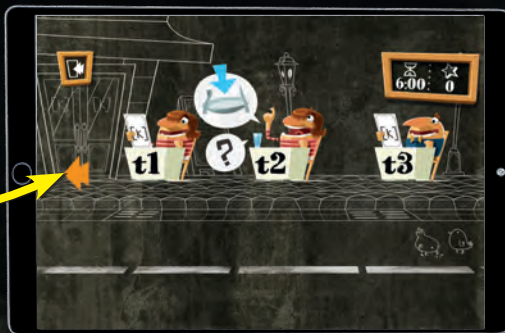
{wichtige hinweise}

von kosmopolitischen und versierten Wirten

Das Restaurant entwickelt sich weiter!

Auf jeder Schwierigkeitsstufe müssen die Spieler eine bestimmte Punktzahl erreichen, um auf höheren Schwierigkeitsstufen ihr Glück versuchen zu dürfen. Hat eine Gruppe besonders gut abgeschnitten, werden möglicherweise gleich mehrere Schwierigkeitsstufen auf einmal freigeschaltet!

In der ersten Partie müssen sechs Tische in einem einzigen Saal bedient werden. Wenn die Spieler Fortschritte machen, kommen eine Terrasse und weitere Säle hinzu. Allerdings sehen sie auf dem Bildschirm immer nur einen einzigen Saal mit höchstens sechs Tischen. Durch einen Klick auf den **Pfeil** nach links oder rechts kann zwischen den Sälen hin- und hergewechselt werden. Falls ein Gast in einem Saal, der gerade nicht angezeigt wird, eine Bestellung aufgeben will, blinkt der Pfeil.



Neue Tische auf der Terrasse

Das letzte Kartenpäckchen

Sobald die Spieler eine bestimmte Punktzahl erreichen, fordert die App sie auf, das letzte Kartenpäckchen zu öffnen und einige der Karten hinzuzunehmen: die Tische 7 bis 12 sowie die Sprach- und Zutatenkarten mit dem **Gabel-Symbol**. Nun sind weitere Sprachen und neue Zutaten verfügbar!

Achtung: Es sollten nicht gleich alle Karten dieses Päckchens verwendet werden. Die Spieler müssen noch ein wenig abwarten, bis sämtliche Karten ins Spiel kommen ... Die App wird sie darüber auf dem Laufenden halten!



Aufgepasst!

In einigen Schwierigkeitsstufen ist eine Mitarbeiterin des berühmten Michelin-Führers anwesend. Doch niemand weiß, an welchem Tisch sie sitzt ... Wahrscheinlich wartet ein netter Bonus auf die Spieler, sodass sich also jeder Mühe geben sollte, sie korrekt zu bedienen!

Die Gesamtpunktzahl entspricht der Summe aller jeweils besten Ergebnisse in den einzelnen Schwierigkeitsstufen. Wer mag, kann sie in den sozialen Netzwerken teilen.



Es ist euer Restaurant!

Nachdem ihr nun die Regeln kennt, könnt ihr sie nach euren Wünschen mit Leben füllen. Organisiert euch so, wie es euch am besten passt, diskutiert, tauscht euch aus, reicht Karten weiter, ruft ... Gebt euer Bestes!

Die Ziele

Für wahre Helden des kosmopolitischen Restaurantservices gibt es in der App eine Seite mit Zielen, die es zu erreichen gilt. Schafft ihr es, sie alle zu erfüllen? Viel Erfolg!



Optimierungstipps

Drei kleine Tipps für eine bessere Organisation:

- Der Oberkellner reicht der Kellnerin die drei Karten immer in der Reihenfolge Tisch / Zutat / Sprache (von oben nach unten).
- Die Kellnerin legt alle Karten korrekt erfüllter Bestellungen auf einen einzigen, verdeckten Ablagestapel.
- Am Ende der Partie sortiert die Kellnerin die gewerteten Karten nach den drei großen Kategorien (Tische, Zutaten und Sprachen). Die anderen Spieler ordnen diese dann den jeweiligen Stapeln zu.



{nachschlak}

Die Auswahl der Speisen

In jeder Sprache wurden rund 15 Speisen aufgezeichnet, aus denen am Ende sechs ausgewählt wurden. Dabei spielten verschiedene Kriterien eine Rolle:

- Die Länge des Namens (für den Abdruck auf der Karte)
- Der Schwierigkeitsgrad (einfache und schwierige Namen)
- Der Spaßfaktor mancher Namen
- Die maximale Vielfalt an Zutaten (sechs Speisen – sechs verschiedene Zutaten)

Die Transkription

Im Spiel werden auf den Karten alle Speisen in Form einer Laien-Transkription dargestellt (im Gegensatz zu einer wissenschaftlichen Transkription). Auf diese Weise soll eine Lautschrift (phonetische Schrift) angeboten werden, die auf der deutschen Rechtschreibung basiert und die Laute darstellt, die ihr hört. Es mussten folglich Kompromisse gefunden werden, damit eine Umschrift entsteht, die so weit wie möglich originalgetreu ist, aber vor allem für alle Deutsch sprechenden Menschen lesbar ist.

Hilfreiche Regeln und Erläuterungen:

- Wir folgen streng der Regel, dass zwei Konsonanten nach einem kurzen Vokal geschrieben werden, auch am Ende von häufigen Wörtern. Beispiel: „Ratte“, aber „Rate mal!“ oder „das Mett“ und „der Met“. Gerade bei den deutschen Dialekten kann das dazu führen, dass manche bekannten Wörter auf den ersten Blick befremdlich wirken.
- Ein einfaches {s} steht prinzipiell für ein stimmhaftes „s“ wie in „Gemüse“ {gemüse}. Ein stimmloses „s“ wird durch {ss} oder {ß} dargestellt, z. B. Suppe {Buppe}.
- Aus der Kombination der beiden oberen Regeln folgt, dass {ss} nach kurzen Vokalen, z. B. „Fass“ {fass}, und {ß} nach langen Vokalen geschrieben wird, z. B. „Gefäß“ {gefäß}.
- Eine Ausnahme „bestätigt“ allerdings die erste Regel: Das stimmhafte „s“ wird in den Fremdwörtern auch nach kurzen Vokalen einfach geschrieben.
- Vor p und t wird zwischen dem stimmlosen „s“ und dem Zischlaut „sch“ eindeutig unterschieden: „Spiel“ {schpiel}, aber das englische „stay“ {ßtej}.
- Steht am Ende {e}, wird es wie üblich im Deutschen ausgesprochen, z. B. „Gemüse“ {gemüse}. Ein langes „e“ am Ende eines Wortes wird {ee} geschrieben, wie bei „Allee“ {allee}.
- Bei besonders langen Vokalen werden die Vokale doppelt geschrieben. Der lange i-Laut wird allerdings durch {ie} dargestellt, z. B. „Schmied“ {schmiet}.

- Der Doppelvokal (Diphthong) in „Mais“ und „Ei“ wird immer {ai} geschrieben, {ei} wird nicht verwendet. Der Doppelvokal im englischen „hey“ wird {hej} dargestellt.
- Am Ende eines Wortes oder einer Silbe wird zwischen stimmhaften und stimmlosen Konsonanten unterschieden: „Schlag“ {schlak} mit stimmlosem „g“, aber das englische „keg“ {kegg} mit stimmhaftem „g“.
- Um den Laut am Anfang von „Genie“ oder am Ende von „Garage“ eindeutig wiederzugeben wird ein Punkt über dem „g“ geschrieben: {g̣}.
- Der englische w-Laut wird {u} geschrieben, z. B. „wait“ {u-ejt}.
- Die Kombination aus Gleitvokal und Vokal wie im französischen „moi“ wird {mua} dargestellt.
- Um zwei verschiedene Vokale zu unterscheiden, die zusammen gelesen werden könnten, haben wir Bindestriche verwendet, um die Silbengrenzen eindeutig darzustellen, z. B. „zwei-eiig“ {zvai-ai-ich} bzw. {zvai-ai-ik}, „Treueid“ {troi-e-ait} oder „Donauauen“ {donau-auen}.
- {ch} am Anfang eines Wortes wird wie in „Bach“ im Gaumen hinten ausgesprochen, {chj} am Anfang eines Wortes wird wie in „mich“ im Gaumen vorne ausgesprochen.
- * wird verwendet, um einen Klicklaut darzustellen, z. B. in einer der Sprachen Afrikas.



HEY! Noch einen Absacker gefällig?

— université
— Lumière
— LYON 2

PULSALYS



© 2020 Jeux Opla
www.jeux-opla.fr

Übersetzung aus
dem Französischen:
Birgit Irgang,
Silvia Herzog

© 2021, 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com
Redaktion HUCH!: Silvia Herzog

Wissenschaftliche Mitarbeit
deutsche Ausgabe:
Sara Kathleen Hayden Billion

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **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.