



Wie jeder weiß, kochen Waschbären unheimlich gerne Suppen. Daher tauchen sie ihre Zutaten ja auch in Wasserpfützen! Seitdem sie ihre Technik mit anderen Tieren geteilt haben, versuchen sie alle, das beste Rezept des Waldes zu kreieren. Das einzige Problem ist, dass sie alle im selben Topf kochen ...

Würze die Suppen nach deinem Geschmack und zeige allen, dass du die beste Suppenküche des Waldes hast!

Spielmaterial



52 Zutatenkarten

14 Käferkarten

14 Gemüsekarten

14 Früchtekarten

10 Stiefelkarten

Eine Übersicht der Kartenwerte findest du auf Seite 8.



25 Rezeptkarten

(5 identische Sets aus 5 Rezepten)

Auf diesen Karten wird dir angezeigt, wie du in der jeweiligen Runde punkten kannst - oder Punkte verlierst.



37 Siegpunktplättchen

Diese Plättchen zeigen deine Kochfertigkeit! Ihr könnt jederzeit die Plättchen gleichwertig tauschen.



Begriffe im Spiel

Ein „**Stich**“ enthält alle gespielten Karten, bis eine Person sie alle nimmt - oder besser gesagt, bis der „**Topf**“ voll ist.

Die Anzahl der gespielten Karten kann von der Anzahl der mitspielenden Personen abweichen.

Eine „**Runde**“ umfasst alle **Stiche, die mit den ausgeteilten Karten gespielt werden**. Alle Karten, die du ausgeteilt bekommst, bilden deine „**Hand**“. Ein „**Spiel**“ wird über 5 Runden gespielt.



Aufbau



Gebt jeder mitspielenden Person ein Set aus 5 unterschiedlichen Rezeptkarten.



Gebt jeder Person 5  (Siegpunkte). Die restlichen  legt ihr für den späteren Gebrauch bereit. Sie bilden euren Vorrat.



Wählt eine Person aus, die die Karten austellt.

Spielablauf

Eine Runde besteht aus 4 Phasen:

1 Karten geben

2 Rezept auswählen

3 Stiche spielen

4 Punkte werten



Karten geben

Teilst du die Karten aus, nimmst du den Stapel mit den **52 Zutatenkarten**, mischst ihn und verteilst **13 Karten** an jede mitspielende Person. Lege die restlichen Karten beiseite. Spielt ihr zu fünft, teilst du jeder Person nur 10 Karten aus. **Die Karten, die ihr erhaltet, bilden eure Hand.**



Rezept auswählen

Nachdem du dir deine Hand angesehen hast, wählst du 1 der Rezeptkarten, die du noch hast (5 in der ersten Runde), und spielst sie verdeckt vor dir aus. Sobald alle ein Rezept ausgespielt haben, deckt ihr eure gewählten Rezepte auf.

Hinweis: Zu Beginn der 5. Runde haben alle nur noch eine einzige Rezeptkarte übrig.





Stiche spielen

Nun spielt ihr einen Stich nach dem anderen. Wer links von der austeilenden Person sitzt, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn **nacheinander 1 Zutatenkarte aus eurer Hand** in die Mitte des Tisches, in den sogenannten „Topf“. Folgende Regeln gelten:



Die erste Karte eines Stichs kann eine beliebige Farbe haben. **Diese Farbe wird für den Rest des Stichs zur geforderten Farbe.** Bist du an der Reihe, musst du eine Karte in dieser Farbe ausspielen, wenn möglich.



Hast du keine Karte der geforderten Farbe auf der Hand, spielst du eine Karte einer beliebigen Farbe aus.



Wenn die erste Karte, die während eines Stichs gespielt wird, eine 10 ist, behandelt ihr sie wie eine 0. Auch -Karten haben den Wert 0.



Sobald eine Stiefelkarte  ausgespielt wird (auch wenn es die erste Karte eines Stichs ist), gibt es für den Rest des Stichs keine Farbvorgabe mehr: **Ab jetzt dürft ihr bis zum Ende des Stichs Karten jeder Farbe ausspielen.**

Stiefel verderben den Geschmack der Suppe. Also können nun auch alle hineingeben, was sie wollen ...



Hast du eine Karte gespielt, **verkündest du laut die Summe der Werte aller Karten, die sich bisher in diesem Stich befinden.** Wenn deine Karte dazu führt, dass die Summe **10 erreicht oder überschreitet, ist der Topf voll und der Stich beendet.** Nimm alle Karten des Stichs und lege sie verdeckt vor dich. Spiele dann eine neue Karte aus, um den nächsten Stich zu beginnen. Befolge dabei die erste Regel auf dieser Liste.



Wenn du eine -Karte ausspielst, wird die Summe des Stichs auf 0 zurückgesetzt. Die geforderte Farbe wird dadurch nicht geändert.



Spielst du deine letzte Zutatenkarte, musst du sie laut ansagen. Bist du an der Reihe und deine Hand ist leer, endet der Stich. Legt ihn beiseite, keiner gewinnt diesen Stich. Ignoriert alle Karten, die ihr noch auf der Hand habt. Weiter geht's mit Phase **4 Punkte werten.**



Beispielpartie mit 4 Personen



Set aus 5 Rezeptkarten



Gewonnene Stiche von Person C



Hand von Person C



Gewonnene Stiche von Person B



Hand von Person B



Set aus 5 Rezeptkarten



Hand von Person D



Gewonnene Stiche von Person D

Set aus 5 Rezeptkarten



Gespielte Karten



Hand von Person A



Gewonnene Stiche von Person A



Set aus 5 Rezeptkarten





Punkte werten

Nachdem der letzte Stich gewonnen oder beiseite gelegt wurde, endet die Runde. Abhängig von den jeweils gewählten Rezeptkarten, erhalten nun alle ihre .



Du erhältst 1 Punkt für jede Karte der passenden Farbe in allen Stichen, die du gewonnen hast. Du verlierst 1 Punkt für jede -Karte in diesen Stichen. Zähle alle Punkte zusammen, die du in dieser Runde

gewonnen hast (dies könnte eine negative Zahl ergeben), und nimm dir dann die passende Anzahl an  aus dem Vorrat bzw. gib sie dahin ab.



Du erhältst 1 Punkt für jede -Karte in allen Stichen, die du gewonnen hast. Du verlierst 1 Punkt für jede -Karte in diesen Stichen. Zähle alle Punkte zusammen, die du in dieser Runde gewonnen hast (dies könnte eine negative Zahl ergeben), und nimm dir dann die passende Anzahl an  aus dem Vorrat bzw. gib sie dahin ab.



Du erhältst 5 Punkte und verlierst 1 Punkt für jede Karte in allen Stichen, die du gewonnen hast. Zähle alle Punkte zusammen, die du in dieser Runde gewonnen hast (dies könnte eine negative Zahl ergeben), und nimm dir dann die passende Anzahl an  aus dem Vorrat bzw. gib sie dahin ab.

Hinweis: Deine  können auf 0 reduziert, aber niemals negativ werden.

Legt die Rezeptkarten, die ihr in dieser Runde gewählt habt, zurück in die Schachtel. Sammelt alle 52 Zutatenkarten ein. Die Person, die die 1. Karte der Runde gespielt hat, teilt nun die Karten aus. Beginnt die neue Runde mit Phase **1 Karten geben**.



Beispiel mit 4 Personen: **A** spielt eine 🍷-Karte mit dem Wert 3 und verkündet „3!“ **B** spielt ebenfalls eine 🍷-Karte mit dem Wert 1 und verkündet „4“. **C** hat keine 🍷-Karten auf der Hand und spielt stattdessen eine 🍲-Karte mit dem Wert 5. Die Summe im Topf beträgt nun „9“, was **C** verkündet.



D möchte aufgrund der eigenen gewählten Rezeptkarte so viele 🍷-Karten wie möglich erhalten. Da die geforderte Farbe seit der 🍲-Karte von **C** nicht mehr bedient werden muss, könnte **D** den Stich mit einer 🍷-Karte mit dem Wert 1 oder höher den Stich gewinnen. Da **D** dadurch aber keine 🍲 erhalten würde (1 🍲 und 1 🍷 - siehe Phase 4 Punkte werten), hält **D** dies nicht für die beste Idee. Anstatt dessen spielt **D** eine 🍷-Karte und setzt den Wert der Kartensumme im Topf auf „0“ zurück.



Jetzt ist **A** wieder an der Reihe und spielt eine 🍷-Karte mit dem Wert 4: „4!“ **B** fügt eine 🍷-Karte mit dem Wert 3 hinzu, also insgesamt: „7!“ Endlich ist **C** an der Reihe. **C** will, dem gewählten Rezept entsprechend, 🍲-Karten haben. Deshalb fügt **C** eine 🍲-Karte mit dem Wert 4 dem Topf hinzu und gewinnt den Stich mit einem Gesamtwert von 11. Das gibt **C** später 2 🍲 (siehe Phase 4 Punkte werten).



Spielende

Nachdem ihr die Punkte der 5. Runde verrechnet habt, gewinnt, wer die meisten Punkte hat! Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Varianten

Während Phase **2 Rezept auswählen**, kannst du alternativ auch eine dieser beiden Regeln verwenden:

Wer links neben der Person sitzt, die ausgeteilt hat, **wählt zuerst eine Rezeptkarte aus und legt diese offen vor sich ab**. Fahrt im Uhrzeigersinn damit fort. Wer die Karten ausgeteilt hat, muss dabei wenn möglich eine andere Rezeptkarte auswählen als die Person links von ihr.

ODER

Deckt die Rezeptkarten noch nicht in Phase **2 Rezept auswählen** auf, sondern haltet sie geheim. Zeigt erst zu Beginn von Phase **4 Punkte werten**, wofür ihr euch entschieden habt.

Kartenverteilung

Farben



Verteilung

1, 1, 2, 2, 3, 3,
4, 4, 5, 5, 10
  

1, 1, 2, 2,
3, 3, 4, 4,
5, 5

Impressum

Autor: Reiner Knizia
Illustration: Jérémie Fleury
Grafik: Charlie Metz
Projektmanagement und Redaktion:
Xavier Tavernier

Deutsche Ausgabe
Redaktion: Heike Oberacker
Grafik: Michael Mutschler

Reiner Knizia möchte sich bei allen an der Entwicklung dieses Spiels beteiligten Testspielern bedanken, insbesondere bei Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, und Chris Lawson.

© Dr. Reiner Knizia 2022. Alle Rechte vorbehalten.

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

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

