
Spielanleitung

Topf gucker



Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1990

TL 29001

TOPFGUCKER

— Kein Spiel für Suppenkasper

Ein Familienspiel für 2 – 4 Spieler von Reinhold Wittig mit einer einfachen Spielfassung für Kinder im Alter von 6 – 10 Jahren und den erweiterten Regeln für die ganze Familie

Graphik: Hans Rubin
Spieldauer: 20 bis 30 Minuten

Zubehör:

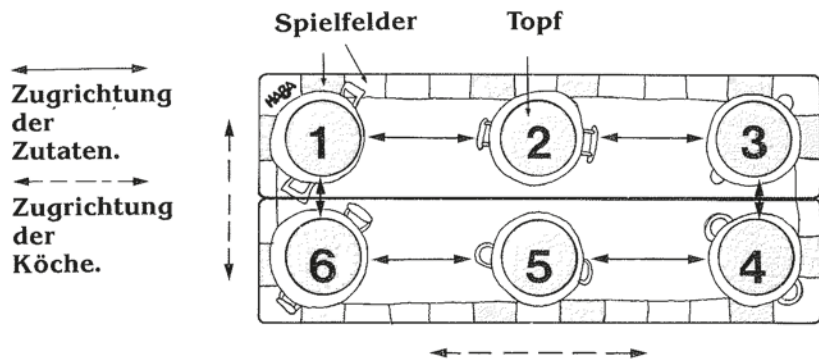
- 1 Kochherd als Spielplan, 1 Würfel und die Spielregel
 - 4 Köche
 - 16 Suppenzutaten (je 4 Möhren, Erbsen, Pilze und Sternchennudeln)
 - 36 Spielkarten mit Bestellungen
- (Die bunten Abbildungen der Zutaten gelten als die Bestellungen im Kinderspiel. Die mit schwarzen Umrissen dargestellten Zutaten erweitern die Bestellungen für das Familienspiel. Fehlen die Zutaten auf der Karte, bedeutet dies, daß hiermit eine „klare Brühe“ gewünscht wird.)

Einstimmung:

Eure Gäste haben alle unterschiedliche Essenswünsche. Ihre Bestellungen geben sie bei Euch kleinen Köchen ab. Ihr müßt Euch natürlich nach ihren Wünschen richten und ihnen die bestellten Suppen kochen.

Spielziel Die Bestellungen erhaltet Ihr auf Karten, und wer von Euch zuerst alle diese Bestellungen erfüllt hat, d. h. alle Karten abgelegt hat, gewinnt und wird Meisterkoch.

Guckt Euch zunächst einmal richtig Euren Kochherd an. Er besteht aus zwei Teilen, die Ihr so zusammenlegt, daß die Spielfelder außen liegen. Dieses Bild zeigt es.



Sechs Töpfe gibt es, in denen die feinen Suppen zubereitet werden. Die Köche bewegen sich außen um den Herd herum. Sie müssen immer genau vor den Spielfeldern stehen.

Von besonderer Bedeutung sind die roten Felder. Ein Koch, der an einem roten Spielfeld steht, kann nämlich in den angrenzenden Topf gucken.

Spielvorbereitung:

Zutaten in die Töpfe Gemeinsam werden die Zutaten beliebig in die sechs Töpfe verteilt. In keinem Topf dürfen dabei mehr als 5 Zutaten liegen. Dies gilt dann für das ganze Spiel.

Köche vor gelbes Spielfeld Jeder Spieler erhält einen Koch und setzt ihn vor ein gelbes Spielfeld. Er muß aber allein da stehen, und im ganzen Spiel gilt, daß immer nur ein Koch an einem Spielfeld stehen darf. Als nächstes werden die 36 Karten gut gemischt und verdeckt ausgeteilt. Jeder Spieler erhält 9 Stück. Ihr könnt aber auch eine andere Zahl vereinbaren. Bei weniger Karten läuft das Spiel schneller und ihr habt eher Feierabend. Die übrigen Karten werden dann beiseitegelegt.

Karten verteilen

Gleich kann das Spiel beginnen. Ihr müßt nur noch vereinbaren, wer mit Würfeln anfängt. Danach geht es dann im Uhrzeigersinn weiter.

Spielverlauf:

1 x Würfeln Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Mit den Würfel-Augen kann er nun zweierlei machen: Er darf Zutaten umlegen und seinen Koch wandern lassen. Ganz genau sehen die Würfelregeln so aus:

1. Koch ziehen Mit der gewürfelten Zahl darf der eigene Koch **in** oder **gegen** den Uhrzeigersinn entlang den Spielfeldern gehen. Während des Zuges darf er die Richtung dann nicht mehr wechseln.

Ganz wichtig ist, daß beim Ziehen des Kochs nur **leere** Felder gezählt werden, also nicht diejenigen, auf denen andere Köche stehen. So endet er immer auf einem freien Feld.

Steht der Koch am Anfang oder Ende seines Zuges an einem **roten Feld** oder kommt er während des Zuges an einem **roten Feld** vorbei, so kann er in den angrenzenden Topf gucken und eventuell eine Bestellung erfüllen, also eine Karte ablegen.

2. Zutaten umlegen. Ein oder zwei von den gewürfelten Augen können dem Koch abgezogen und für das Umlegen der Zutaten benutzt werden. Der Koch geht in diesem Fall nur einen kürzeren Weg.

Die Zutaten werden so bewegt, wie es die Pfeile auf dem Bild angeben. Für ein Würfelauge kann eine Zutat in einem benachbarten Topf gelegt werden, also z. B. von Topf 3 in Topf 4, nicht jedoch diagonal und von Topf 2 in Topf 5. Mit zwei Würfel-Augen kann die Zutat noch einen Topf weiter gelegt werden, oder es können zwei Zutaten jeweils in ihren Nachbartopf wechseln. Das Umlegen darf **in** und **gegen** den Uhrzeigersinn vorgenommen werden.

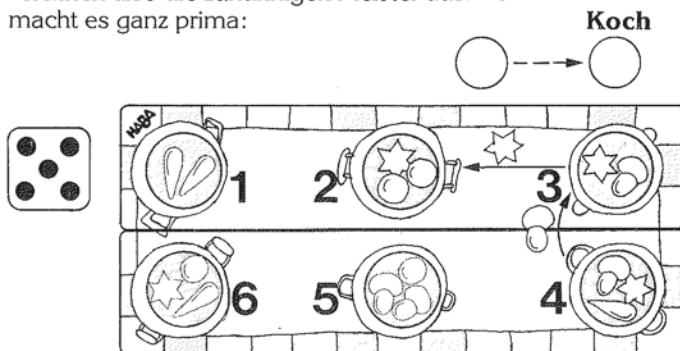
Beispiel: Pilz von 3 nach 2 und dann Möhre von 2 nach 3.

3. Karte ablegen

Steht z.B. der Koch an Topf 1 (rotes Feld) und besitzt die Karte mit zwei Möhren, so darf er diese Karte offen ablegen – aber natürlich nur, wenn keine weitere Zutat im Topf ist. **Also: der Topfinhalt muß genau mit der Karte übereinstimmen.** (Bei der „klaren Brühe“ muß der Topf leer sein!) Manchmal gelingt es es auch, von ein und demselben roten Feld aus durch Neuordnen des Topfinhaltes die Aufgaben von zwei Karten zu erfüllen und diese damit los zu werden. Und wenn gar ein Spieler beide Bestellungen „klare Brühe“ auf der Hand hat, darf er beide auf einmal erledigen, wenn er an einem Topf ohne Zutaten steht.

Das geschickte Umlegen der Zutaten und die richtigen Schritte der Köche zeichnen also die zukünftigen Meister aus. Der kleine Koch auf diesem Bild macht es ganz prima:

Zugbeispiel



Der Koch hat eine „5“ gewürfelt. Er zieht seinen Koch drei Felder weit zu Topf 3. Zwei Würfelaugen darf er noch benutzen, um Zutaten umzulegen, denn der Topfinhalt stimmt noch nicht mit einer seiner Karten überein. Er legt jetzt die Nudel von Topf 3 in Topf 2 und von Topf 4 den Pilz in „seinen“ Topf 3.

Jetzt kann er seine Karte mit zwei Pilzen ablegen.

Er hofft nun, daß keine neuen Zutaten in Topf 3 gelegt werden, bis er wieder an der Reihe ist. Er hat nämlich eine Karte „klare Brühe“, und wenn er beim nächsten Mal mindestens eine „2“ würfelt, kann er beide Pilze in die Nachbartöpfe legen und ist damit wieder eine Karte los.

Schnellimbiss:

Wenn der Koch eines Spielers, der nicht an der Reihe ist, an einem roten Feld verweilt, können ihm die Mitspieler unabsichtlich in dem angrenzenden Topf eine Suppe kochen.

Außer der Reihe Karte ablegen

Legt nämlich ein Mitspieler dort eine Zutatenkombination, die dieser Spieler auf einer Karte hat, so ruft er schnell halt (bevor der nächste an der Reihe ist oder der Topfinhalt wieder abgeändert wurde!) und legt die betreffende Karte außer der Reihe ab.

Spiel-Ende:

Erinnert Ihr Euch noch, wann das Spiel zu Ende ist? Richtig: Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, also alle Bestellungen erfüllt hat, gewinnt und beendet das Spiel.

Das Familienspiel:

Wenn Eure älteren Geschwister und Erwachsene mitspielen wollen, dann könnt Ihr ihnen die erweiterten Spielregeln für das Familienspiel erklären!

Mehr Zutaten auf den Karten

Es gelten für die Älteren nun auch die auf den Bestellkarten mit schwarzen Umrissen gezeichneten Suppenzutaten. Sie müssen also immer vier Zutaten in der Suppe anbieten (einzige Ausnahme: die „klare Brühe“). Die Geschmacksvielfalt wird dadurch etwas erweitert. Für Euch Kleinen gelten weiterhin nur die bunten Zutaten.

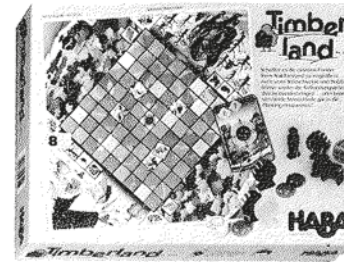
Beim Schnellimbiss gibt es außerdem etwas mehr Würze. Wenn nämlich jemand versehentlich „Halt!“ ruft, bekommt er von dem Spieler, der gerade an der Reihe ist, eine Karte geschenkt. (Es soll einmal eine liebe Tante gegeben haben, die einem ganz kleinen Küchenjungen durch ihr unberechtigtes Halt-Rufen den Gewinn erleichtert hat.)

Im übrigen gelten die Regeln, wie Ihr sie gelernt habt.

Habermaaß GmbH, 8634 Rodach, Germany
Anschrift aufbewahren

Weitere kindgerechte Spiele aus unserem Programm:

HABA
Habermaaß GmbH Rodach



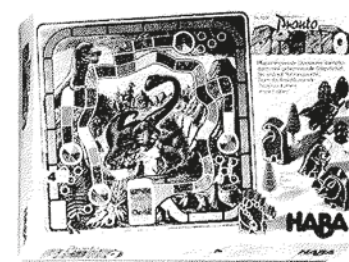
Timberland
Habermaaß-Spiel
Nr. 4302

Ein spannendes Gesellschafts-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 8 Jahre und Erwachsene.



Trimm-Dich
Habermaaß-Spiel
Nr. 4120

Ein fröhliches Aktions-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



Pronto Bronto
Habermaaß-Spiel
Nr. 4188

Ein spannendes Gemeinschafts-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



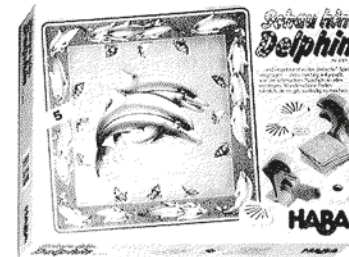
Zauberlehrling
Habermaaß-Spiel
Nr. 4187

Ein verzaubertes Würfel-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahre.



Schneemann
Habermaaß-Spiel
Nr. 4150

Ein interessantes Würfel-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



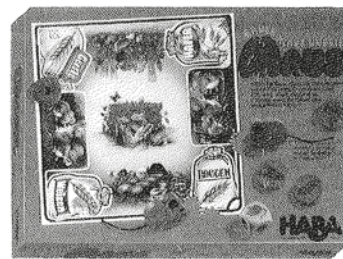
Schau hin, Delphin
Habermaaß-Spiel
Nr. 4301

Ein spannendes Gesellschafts-Spiel für 2 bis 6 Kinder ab 5 Jahre und Erwachsene.



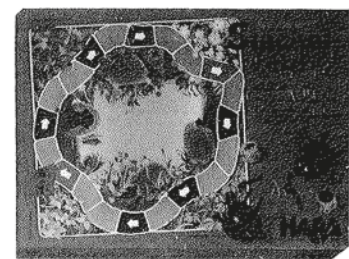
Obstgarten
Habermaaß-Spiel
Nr. 4170

Ein spannendes Gemeinschafts-Spiel für 2 bis beliebig viele Kinder ab 3 Jahre.



Bauer Klaus und die Maus
Habermaaß-Spiel
Nr. 4175

Ein körniges Ernte-Spiel für 2 bis beliebig viele Kinder ab 3 Jahre.



Auf, auf, zum Stachelauflauf
Habermaaß-Spiel
Nr. 4180

Ein stacheliges Würfel-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahre.