

Arbeitstitel: Würfelsudoku- FoodKniffel- Yatzi-Set

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird gut sichtbar in der Tischmitte platziert. Eine der beiliegenden Wertungsfolien wird nun entsprechend des aktuellen Monats oder der aktuellen Jahreszeit darübergerlegt. Die Wertungsfolien zeigen, wie gut die einzelnen Lebensmittel aktuell verfügbar sind (0-3 Kisten) und sind Basis für die Punktauswertung am Ende jeder Runde. Neben dem Spielfeld werden farbigen Steinen als Hilfestellung für Entscheidungen bereitgelegt.

Jede_r Spieler_in bekommt einen Spielblock
(oder ein eigenes Blatt vom Spielblock), einen
Stift und eine bestimmte Anzahl an Tellern:

- Für 1-3 Spieler_innen 5 Teller,
- für 4-5 Spieler_innen 4 Teller,
- für 6-9 Spieler_innen 3 Teller.

Der Würfelbecher mit den 6 verschiedenen
Würfeln wird bereitgestellt.

Das Spiel

wird in sieben Runden gespielt, in denen der Reihe nach alle Spieler_innen ihre Spielzüge machen. Dabei teilen sich die Runden in drei Phasen: Die Modi-Phase, die Würfelphase und die Wertungsphase.

Ziel

Am Ende des Spiels sind sieben vielfältige Obst- und Gemüsekombinationen entstanden, die die Basis für einen Wochenspeiseplan bilden können. Jeder Wochentag hat eine_n eigenen Spielsieger_in, der sich die beste/leckerste Kombination aus allen erwürfelten aussuchen darf.

Die erste Runde

Wer zuletzt den Tisch gedeckt hat, darf anfangen. Waren es mehrere Spieler_innen zusammen, fängt an, wer zuletzt einen Einkaufszettel geschrieben hat.

Der_die Spielerin rechts neben dem_der Startspieler_in beginnt in der ersten Runde mit der Mod-Phase, danach geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter bis zum_zur Startspieler_in, ab dann wird im Uhrzeigersinn in die Würfelphase gestartet. Der_die Startspieler_in darf also in der ersten Runde den letzten Zug der Mod-Phase und den ersten der Würfelphase tätigen.

Die Mod-Phase:

In dieser Phase werden die Punkte verändert, die in den nächsten Runden erspielt werden können. Jede_r Spieler_in darf in jeder Runde einen seiner Teller auf einem Feld des Spielplans platzieren. Diese Teller haben zwei Seiten: mit der „Servier-Seite“ nach oben erhöhen sie die Punktzahl des Lebensmittels auf dem sie liegen: „Davon nehm ich noch einen Teller!“

Mit dem Boden nach oben ziehen sie einen Punkt in dessen Wertung ab: „Das kommt mir nicht auf den Teller!“

ACHTUNG: Alle Teller die in einer Runde gelegt werden, haben keinen Einfluss auf vorher erwürfelte Ergebnisse. Also haben die Teller, die in der ersten Runde gelegt werden, ein viel höheres Gewicht, als diejenigen, die erst in späteren Runden gelegt werden. Ab der vierten Runde dürfen Teller dann auch auf

einzelne Würfel, eine bestimmte Farbe oder Füllvariante gelegt werden, womit sie gleich mehrere Wertungen auf einmal verändern.

Auf manchen Feldern des Spielplans sind mehrere Obst- oder Gemüsesorten abgebildet, die ähnliche Eigenschaften besitzen aber teilweise verschieden gut verfügbar sind. Wird der Teller in die Mitte zwischen den Lebensmitteln gelegt, gilt der Abzug oder Bonus für das gesamte Feld, soll er nur für eine der abgebildeten Zutaten gelten, muss er klar auf deren Seite platziert werden.

Spieler_innen können ihre Teller auch auf Felder mit bereits vorhandenen Tellern legen, diese werden während des gesamten Spiels gestapelt und werden ggf. gegeneinander aufgerechnet. Also ein Plus und ein Minus heben

sich gegenseitig auf, zwei umgedrehte Teller ziehen zwei Punkte ab, vier Plus- und ein Minus-Teller erhöhen um drei Punkte, usw. ...

Ob Spieler_innen ihre Teller lieber nach persönlichen Geschmacksvorlieben oder nach strategischen Gesichtspunkten verteilen, ist ganz deren individuelle Entscheidung.

Die Würfelphase:

Erinnerung: Ab jetzt wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Der_die Startspieler_in wirft alle sechs Würfel mit Hilfe des Würfelbechers und schaut sich das Wurfergebnis an. Nach belieben kann der Spielzug jetzt beendet werden, oder es werden, bis zu zwei mal (ganz wie bei Kniffel), beliebig viele Würfel in den Würfelbecher zurückgelegt und neu gewürfelt; die übrigen bleiben unverändert liegen - Spätestens jetzt ist der Spielzug beendet, und das Wurfergebnis wird in eine freie Reihe auf dem Spielblock eingetragen.

Auch hier gelten die gleichen Regeln, wie beim Kniffel: ist an einer Stelle bereits etwas eingetragen, muss ein anderes Feld gewählt werden. Erfüllt der Wurf die Bedingungen für das gewählte (und noch leere) Feld nicht, muss es

gestrichen werden und wirft keine Punkte ab.

Um das Eintragen zu erleichtern ist zum einen jedem Würfel ein Buchstabe zugewiesen, der auch auf dem Spielplan vermerkt ist. Zum anderen kann der_die Spieler_in links neben der Würfelnden Person nach jedem Wurf kleine Markersteinchen auf die entsprechende Stelle im Spielplan legen, sodass am Ende des Zuges nicht lange gesucht werden muss.

Würfle ich also mit dem schwarzen, kugelrunden Würfel eine grüne, ungefüllte eins, muss ich nur „C1“ notieren - nicht auch noch zusätzlich, dass der Würfel schwarz, die Form rund und ungefüllt, die Farbe grün, und die Augenzahl eins war.

Ist das Wurfergebnis notiert, werden die Würfel im Würfelbecher im Uhrzeigersinn an

den_die nächste Spieler_in weitergegeben, die dann mit Würfeln dran ist.

Haben alle Spieler_innen ihr erstes Wurfergebnis notiert, folgt die dritte Phase.

Erwürfelt werden soll in jeder Runde eine von diesen sieben möglichen Reihen oder Sets.

PAAR

Ein Paar ist eine Kombination aus zwei verschiedenen Würfeln mit der gleichen Augenzahl.

Ein erwürfeltes Paar gibt noch keinen Zusatzpunkt für die Reihe,

zwei erwürfelte Paare geben einen Zusatzpunkt,

drei erwürfelte Paare geben drei Zusatzpunkte

DUETT

Ein Duett sind zwei Würfel mit gleicher Form und gleicher Augenzahl ODER gleicher Augenzahl und gleicher Farbe.

- 1 Zusatzpunkt für die Reihe bei einem einfachen Duett,
- 2 Zusatzpunkte bei zwei erwürfelten Duetten,
- 3 Zusatzpunkte bei drei erwürfelten Duetten

TRIPLE

Ein Triple sind drei gleiche Augenzahlen, die außerdem auch

- entweder
alle schwarz oder alle weiß
- oder
alle gefüllt oder alle leer sind.

QUARTETT

Ein Quartett besteht aus vier Würfeln, von denen immer

- genau zwei die gleiche Form ODER die gleiche Farbe haben,

UND

- jeweils 2 oder alle vier die gleiche Füllung haben,

UND

- von denen außerdem zwei schwarz und zwei weiß sind.

Dabei ist es egal, welcher der vier Würfel welche Eigenschaften in welcher Konstellation teilen, ebenso ist die Augenzahl für dieses Set unwichtig.

VOLLE/LEERE STRASSE

Eine volle oder leere Straße setzt sich aus 4 oder mehr aufeinanderfolgenden Augenzahlen zusammen, die entweder alle entweder gefüllt oder alle ungefüllt sind. Die Farbe und die Form der Augen spielt dabei keine Rolle.

Zusatzpunkte gibt es jeweils für die fünfte passende Augenzahl und für eine vollständige Straße mit allen 6 Zahlen in der gleichen Füllart.

FARBENSTRASSE

Eine Farbenstraße ist eine Folge von 4 oder mehr aufeinanderfolgender Zahlen in der gleichen Farbe, die Füllung der Würfel spielt dabei keine Rolle.

CHANCE

Alle Würfelergebnisse werden notiert und bewertet, es gibt keine Zusatzpunkte für besondere Würfelkonstellationen.

Die Wertungsphase:

Alle Spieler_innen notieren sich alle ihre erwürfelten Obst/Gemüse und im Anschluss die dazugehörigen Punkte, so wie auf dem Spielplan abgebildet. Als Hilfestellung werden zuerst farbige Steinchen für jedes eingetragene Würfelergebnis auf den Spielplan gelegt.

Im Fall, dass mehrere Optionen zur Verfügung stehen, wählen sie jeweils eine dieser Optionen aus, und notieren sich die dazugehörenden Punkte.

Dabei werden alle Teller mitberücksichtigt, die zum aktuellen Zeitpunkt auf dem Spielplan liegen. Die erspielten Punkte werden am Zeilenende notiert.

Die Person mit den meisten Punkten dieser Runde darf in der nächsten Spielrunde anfangen.

nach der letzten Runde

Nach sieben Runden ist der Spielblock nun bei allen gut gefüllt. Nun wird Reihe für Reihe verglichen, wer die meisten Punkte innerhalb der jeweiligen Reihe hat.

Dabei wird auf dem Wertungsblock auf der rechten Seite mit der Chance angefangen:

er_die Reihensieger_in darf aussuchen: welche der Kombinationen, die alle Spieler_innen für die Chance erwürfelt haben, wird in den Wochenspeiseplan übernommen? An welchem Tag und zu welcher Mahlzeit?

Der Wochenspeiseplan zum Eintragen ist auf der Rückseite des Wertungsblocks abgedruckt.

Danach geht es in linke Richtung mit den Straßen weiter. Wieder wird zuerst geschaut, wer wieviele Punkte für jeweilige Straße hat, und die Person mit den meisten Punkten darf

auswählen, welche der Kombinationen für eine Mahlzeit im Speiseplan eingetragen wird.

So geht das dann weiter, bis es beim „Paar“ endet. Gewonnen haben alle, denen das Essen schmeckt. :)

Falls euch das nicht reicht, könnt ihr einen Gesamt-Punktesieger ermitteln.

Anhang

WERTUNGSVARIANTE FÜR MEHR DRAMA UND DYNAMIK

Jede_r Spieler_in bekommt zu Beginn nur 3
Teller.

Alle Teller die in einer Runde gelegt werden,
haben auch einen Einfluss auf vorher erwür-
felte Ergebnisse. Also muss jede_r Spieler_in
die das entsprechende Obst/Gemüse in ihrem
Wertungsblock stehen hat, sofort einen Punkt
in der entsprechenden Reihe abziehen oder
hinzufügen, dadurch können auch kurz vor
Schluss nochmal alle Punktergebnisse auf den
Kopf gestellt werden.

In dieser Regelvariante kann auch von An-
fang an ein Teller auf einen kompletten Wür-
fel gelegt werden, dafür keiner auf weiß oder
schwarz, Farben oder Zahlen.

REGELVARIANTE FÜR ZUTEILUNG VON KÜCHENJOBS ☐

Habt ihr Zuhause auch diese eine Sache, die keine_r gerne tut, die aber dennoch irgendwie regelmäßig erledigt werden muss? Oder darf immer die selbe Person kochen, obwohl andere auch gerne mal würden? Dann könntet Ihr folgendes ausprobieren:

Legt zu Beginn des Spiels fest, welcher Job später verteilt werden soll. Zum Beispiel Kartoffeln schälen, Müll rausbringen, Kochen, Tisch decken, Abspülen... an jedem Wochentag das Selbe oder verschiedene Aufgaben an verschiedenen Wochentagen. Ganz egal, Hauptsache ihr seid euch darin einig, was wann zu tun ist.

Nun erspielt ihr ganz wie üblich in sieben Runden euren Wochenspeiseplan. Nach der letzten Runde darf jetzt allerdings nicht nur der die Reihensieger_in bestimmen, welche

Kombination für welche Mahlzeit eingetragen wird, sondern zusätzlich noch die Person mit den wenigsten Punkten eine Person bestimmen, die den zuvor vereinbarten Job an einem der Wochentage erledigen muss/darf.

Testspielwertung

