

# "KOMME GLEICH"

„Bitte sehr, die Spielanleitung.“ \*



Ein taktisches

Kartenspiel für

2 bis 6 gewitzte

Kellner ab

10 Jahren.

Von Uwe Rosenberg



T.Nr. 283181

## „Herzlich willkommen!“

### *Spielidee und Spielziel*

Wir sind mitten in einem dieser anspruchsvollen Gourmet-Tempel - leider nicht als Gast, sondern als Kellnerin oder Kellner. Und es gibt eine Menge zu tun. Denn unser „Revier“ besteht aus fünf Tischen, an denen wir unseren Gästen ein mehrgängiges Menü auftragen.

Natürlich sind unsere Gäste nicht gleichzeitig gekommen - aber typisch, sie wollen alle gleichzeitig bedient werden. Da heißt es, einen kühlen Kopf zu bewahren und den Überblick zu behalten. Denn während an Tisch 3 das Süppchen noch ausgelöffelt wird, ist man an Tisch 4 schon beim Nachtisch. Man muss also die Speisen in der richtigen Reihenfolge servieren und die Menükarten, die man auf der Hand hält, in dieser vorgegebenen Reihenfolge auf den Tisch bringen. Wer da nichts durcheinander bringt, wird mit reichlich Trinkgeld belohnt. *Mal sehen, wer so ammeisten absahnt*

„Wie viele Plätze brauchen Sie?“

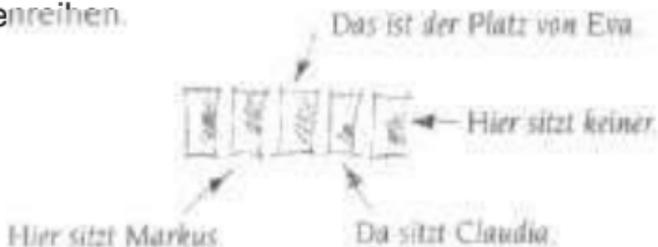
*Das Spielmaterial*

- \* 93 Menü-Karten, die das *Menü* zeigen: je 18-mal eine klare Brühe nach Art des Hauses, Salat der Saison, Hummer an Limetten-Streifchen Käse und als Dessert exquisite Törtchen; schließlich gibts auch noch 3 Karten jeweils mit einem Baguette. das sind die loker
- \* 6 Komme-gleich-Karten. das sind die Karten, auf denen auf beiden Seiten ein Kellner zu sehen ist,
- \* 11 *Trinkgeldkarten* mit unterschiedlich hohen Werten (6 x 1 Punkt, 4 x 2 und 1 x 3 Punkte),
- \* 1 Startspieler-Stein und
- \* *diese Spielanleitung*

## „Haben Sie schon gewählt?“

### Die Spielvorbereitung

- \* Jeder Spieler bekommt eine Komme-gleich-Karte, evtl. überzählige Komme-gleich-Karten werden aus dem Spiel genommen
- \* Dann die Menü-Karten mischen; fünf kommen aufgedeckt nebeneinander in die Mitte
- \* Anschließend die Tischordnung bestimmen: Die Spieler sitzen sowie in der Abbildung, also jeweils an den beiden langen Kartenreihen.



- \* Wenn nun alle richtig sitzen, erhält jeder verdeckt fünf Menü-Karten. Die lässt man erst mal unangesehen vor sich liegen; erst wenn jeder seine Karten komplett hat, nimmt man sie auf die Hand und fächert sie auf. Und zwar genau in der Reihenfolge, wie sie kommen, also ohne etwas daran umzustecken. Fächert man sie nach links, steht oben links auf den Karten fünfmal ein L, rechtsgefächert sieht man rechts oben fünfmal ein R.



Entsprechend legt man seine Komme-gleich-Karte vor sich ab. Bei 5 Ls kommt also der Kellner nach oben, der auf seinem Tablett das L serviert. Wichtig: jeder Spieler muss während des ganzen Spiels die Karten immer zur gleichen Seite fächern.

So siehts aus. *wenn man seine Karten nach links gefächert hat*



- \* Die restlichen Menü-Karten kommen mit der Karten-vorderseite nach unten als Stapel auf den Tisch.
- \* Die Trinkgeldkarten bereitlegen
- \* Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer den anderen das Spiel erklärt, fangt an. Dieser Spieler bekommt auch den Startspieler-Stein

## *„Heute sehr zu empfehlen ...“*

### *Der Spielverlauf*

- 1. Gang:** Der Startspieler zieht eine Menü-Karte vom Stapel, die er an einer beliebigen Stelle auf seiner Hand einsortiert.
- 2. Gang:** Der Startspieler wählt eine Handkarte aus und legt sie auf eine der fünf Karten in der Mitte. So hat er die Möglichkeit, die Farbe bzw. das Motiv der Karte zu ändern.
- 3. Gang:** Nun gilt es, eine Reihe von mindestens drei Handkarten auszuspielen, wie sie in der gleichen Reihenfolge in der Mitte liegt. Egal, wo sich die Folge auf der Hand befindet, ob links, rechts oder in der Mitte; Hauptsache, die Karten folgen direkt aufeinander.

*Von der Hand auf den Tisch: Erst den Hummer, dann die Törtchen, den Salat und schließlich die klare Brühe.*



*Die kommt wie bestellt eine rechtsgelächerte Dreier-Folge*





Kann man eine Kartenfolge ausspielen, legt man sie offen vor sich ab. sodass sie jeder sieht; anschließend werden die Karten umgedreht - sie zählen jetzt als Gewinnpunkte.

**4. Gang** Damit man wieder fünf Karten auf der Hand hält, zieht man entsprechend viele vom Stapel nach. Diese neuen Karten steckt man vor seine alten Karten, wobei die Reihenfolge der gezogenen Karten nicht verändert werden darf.

**Zwischengang:** Die Baguette-Karten sind loker und können als solche auf jede Menü-Karte gelegt werden. Ist ein loker auf einem der fünf Stapel in der Mitte zu sehen, steht er in jedem Spielzug als Platzhalter für eine beliebige Menü-Karte.

**5. Gang:** Ist der Startspieler fertig, kommen die anderen an die Reihe. Die Spieler haben zwei Möglichkeiten:  
a) sie stecken eine ihrer Handkarten um oder  
b) sie ziehen eine neue Menü-Karte vom Stapel und sortieren sie an einer beliebigen Stelle auf der Hand ein. Anschließend wird eine der Handkarten ausgewählt und auf einem offenen Ablagestapel abgelegt.



**6. Gang:** Anschließend dürfen die Spieler - wenn sie können - eine Kartenfolge ausspielen. Dabei gelten die gleichen Regeln wie für den Startspieler

**7. Gang:** Nach jeder Runde wird der Startspieler-Stein im Uhrzeigersinn an den Nächsten weitergegeben

**„Der Rest Ist für Sie.“** Wer zehn oder mehr Karten vor sich liegen hat, tauscht sie am Ende seines Spielzuges gegen eine Trinkgeldkarte mit dem Wert „1“ ein. Die Menü-Karten, mit denen sie verdient wurde, kommen auf den offenen Ablagestapel. Wer seinen Gästen die Menü-Karten besonders gewitzt serviert und auf einmal eine Folge von fünf Karten ausspielen kann, wird sofort belohnt; Er legt die Kartenfolge gleich auf den offenen Ablagestapel und kassiert dafür sofort eine Trinkgeldkarte mit dem Wert „1“ -*gut gespielt.*

Die Trinkgeldkarten müssen immer, sobald das möglich ist, gegen die nächsthöhere eingewechselt werden. Hat man beispielsweise eine 1-Punkt-Karte und bekommt noch eine dazu, legt man die 1-Punkt-Karte wieder zurück und nimmt sich gleich eine 2-Punkte-Karte.

## *„Abrechnen“*

### *Das Spiel-Ende*

Das Spiel ist aus, sobald sich ein Spieler die letzte Trinkgeldkarte holt. Sollten in dergleichen Runde mehr Spieler Anspruch auf Trinkgeld haben, als da sind, bekommt keiner einen Punkt und das Spiel endet so. Klar, wer das meiste Trinkgeld, also die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich viel, gewinnt der, der die meisten Menü-Karten vor sich liegen hat

*Zum Schluss noch ein Servienrorschlag. Solange der Startspieler über seinen Spielzug nachdenkt, dürfen seine „Kollegen“ die überdeckten Menü-Karten aus der Mitte in den Kartenstapel einmischen.*

*Beim Spiel mit 5 oder 6 Spielern sollten die Spieler, die nach dem Startspieler dran sind, nicht unbedingt der Reihe nach spielen.*

*Besser, sie teilen dem Startspieler ihre Aktionen „durcheinander“ mit - so bleibt die Spieldauer im Rahmen*

Unsere *Spezialität:*  
*Service nach Art des Hauses.*

Sie haben was nicht verstanden, dann fragen Sie uns.  
Einlach Ihre Fragen aufschreiben und abschicken an:

ASS Spielkarten Verlag

Gewerbestraße 4

71 144 Steinenbronn

*Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig*



© 1999, ASS Spielkarten Verlag GmbH. 71 144 Steinenbronn. Germany

© 1996 Uwe Rosenberg, Dortmund