

DIE HEISSE SCHLACHT

am kalten Buffet



Alex Randolph

Ravensburger

Ravensburger Spiele® Nr. 01 265 7
Autor: Alex Randolph
Grafik: Sybille Engels

Eine turbulente Angelegenheit für 2 - 6 heiß-
hungrige Leute ab 10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
6 Spielfiguren
20 Schlemmerscheiben
3 Würfel



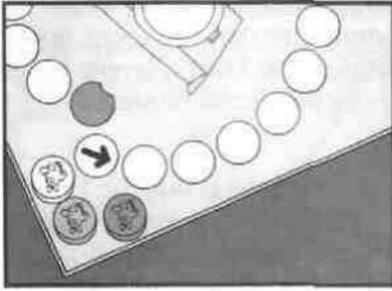
Tja, Freunde des guten Geschmacks, dieses Spiel verspricht eine wilde Keilerei am kalten Büffet zu werden, bei der sich 2-6 hungrige Leute beteiligen können.

Am Schluß wird derjenige Sieger, der die punktebesten Leckerbissen vom kalten Büffet abräumen konnte.

Hoffentlich seid ihr fit, denn gleich geht's los:
Prost Mahlzeit!

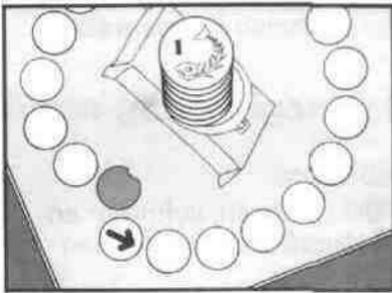
Doch halt. . . bevor ihr losstürmt, muß noch eine Kleinigkeit vorbereitet werden.

Vorbereitung



Jeder Spieler sucht sich einen Spielstein aus und stellt ihn vor das Startfeld.

Das Startfeld ist das gelbe Feld mit dem Pfeil.

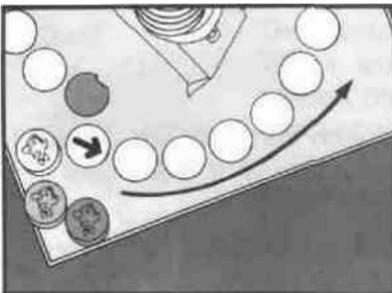


Nun müßt ihr die 19 unterschiedlichen Schlemmerscheiben mit den Werten 1 - 6 gut mischen und offen als Stapel in die Mitte des Spielplans auf das vorgesehene Feld legen.

Die absolute Gaumenfreude, der Hummer (er bringt übrigens 7 Punkte), kommt als unterste Karte in den Stapel.

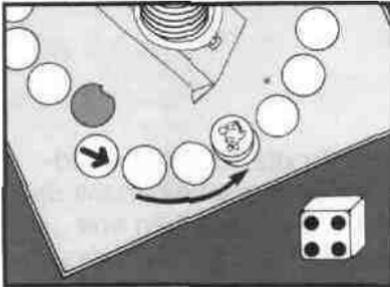
Die turbulente Keilerei beginnt

Der hungrigste Mitspieler beginnt das Spiel um die feinsten Häppchen.



Losgestürmt wird vom Startfeld aus. Gezogen wird immer gegen den Uhrzeigersinn, dabei dürft ihr gegnerische Figuren überholen, sooft ihr könnt. Jedem Spieler stehen 3 Würfel zur Verfügung. Aber Achtung: Die Zahl 7 ist die magische Grenze. Wer mehr als 7 Augen würfelt, muß wegen Heißhunger zurück aufs Startfeld.

Nun aber mal eins nach dem anderen:
Die Würfel werden einzeln geworfen. So kann ein Spieler seine Chancen abschätzen, eventuell mit einem zweiten oder danach sogar noch mit einem dritten Würfel eine hohe Summe zu erzielen, ohne über die magische Grenze 7 hinauszukommen.

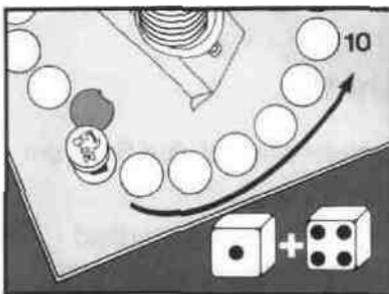


Würfelt ein Mitstreiter nur mit 1 Würfel, dann darf er seine Spielfigur um die entsprechende Würfel-Augenzahl auf der Laufbahn vorwärts bewegen. Von dort aus zieht er in der nächsten Runde weiter.

Mit 2 Würfeln sind die Chancen, schneller an einen Leckerbissen heranzukommen, schon viel größer:

Die Summe beider Würfel wird verdoppelt, vorausgesetzt sie ist nicht größer als 7.

Um alle Unklarheiten zu beseitigen, schnell ein Beispiel:

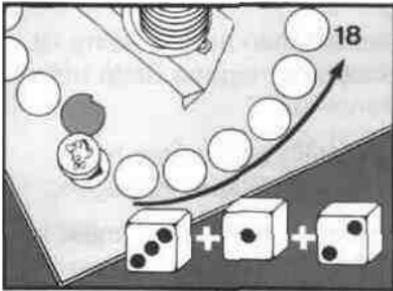


Würfelt ein Spieler mit 2 Würfeln zusammen die Summe 5, so darf er den eigenen Spielstein um 2×5 , also 10 Felder gegen den Uhrzeigersinn vorwärts bewegen.

Wer es wagt, auch noch den 3. Würfel ins Spiel zu bringen, der muß schon ganz besonders hungrig sein.

Bei 3 Würfeln wird die Summe der Augenzahl verdreifacht

Aber wieder nur dann, wenn die Gesamtaugen-
zahl nicht über 7 liegt, andernfalls geht's zurück
aufs Startfeld.



Beispiel:
Wirft ein Spieler mit 3 Würfeln
zusammen 6 Augen, dann darf er
seine Spielfigur um $3 \times 6 = 18$ Fel-
der vorwärts bewegen, und dreht
damit beinahe eine ganze Runde
ums kalte Büffet.

Wann gibt's eigentlich was zu schmausen?

Immer dann, wenn ihr eure Spielfigur über das
rote Büffet-Feld hinwegzieht, dürft ihr Euch die
oberste Schlemmerkarte schnappen. Diese ist
euch schon mal sicher.

Landet eure Spielfigur direkt auf dem Büffet-
Feld, räumt ihr in aller Ruhe die obersten 2
Leckerbissen vom Büffet ab.

Das Mittragen

Ist ein Spielfeld bereits von einem Spielstein
besetzt, so macht das gar nichts. Der eigene
Spielstein wird einfach oben drauf gelegt.

Wer ganz clever ist, läßt seinen Spielstein von
anderen Mitspielern mittragen.

Dies bedeutet, daß der Spieler des unteren
Steins, wenn er an die Reihe kommt, den
oberen Stein mittragen muß. Zu seinem Pech
darf dabei der Spieler des oberen Spielsteins
auch noch bestimmen, wie viele Würfel er dazu
einsetzen darf.



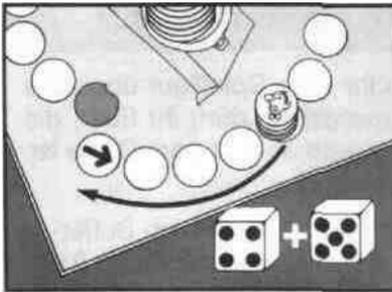
Im Spielverlauf können auch 3, 4 oder mehrere
Steine gestapelt werden.

Der Spieler des obersten Steins hat dann das Recht, dem Spieler des unteren Steins, der gerade an der Reihe ist, anzugeben, wie viele Würfel er jeweils werfen darf.

Entscheidend ist, sobald man an der Reihe ist, in welcher Position sich der eigene Stein befindet.

Liegt der eigene Spielstein ganz unten im Stapel, muß er den ganzen Stapel mittragen.

Liegt der eigene Spielstein nicht ganz unten im Stapel, werden alle Spielsteine, die darüber liegen, mitgetragen. Die darunter liegenden Steine bleiben liegen.



Auch bei dieser Aktion gilt die Regel mit der 7. Die Summe der Augenzahl der gespielten Würfel darf nicht größer als 7 sein, denn sonst müssen alle auf dem Träger liegenden Steine mit dem Trägerstein zum Startfeld zurück.

Überqueren mehrere Spielsteine gestapelt das Buffet-Feld, bekommt nur der Spieler des obersten Spielsteins eine Schlemmerscheibe. Beim genauen Treffen auf das Buffet-Feld erhält der Spieler des obersten Spielsteins die obersten beiden Schlemmerscheiben.

Das feinste Häppchen kommt zum Schluß!

Wer bis jetzt „durchgehalten“ hat, bekommt am Schluß die große Chance, das feinste Häppchen abzuräumen.

Die unterste Schlemmerscheibe des Stapels ist der absolute kulinarische Höhepunkt des kalten Buffets und bringt 7 Punkte. Herzlichen Glückwunsch dem Glücklichen, der sich den Hummer sichern konnte!

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Hummer seinen Besitzer gefunden hat.

Sieger dieses heißen Wettkampfs ist derjenige von euch, der die höchste Gesamtpunktzahl erreichen konnte. Haben 2 Spieler die gleiche Höchstpunktzahl erreicht, dann gewinnt der Buffet-Tiger, der die meisten Scheiben sammeln konnte.

Doch nun genug der Vorrede, das Buffet ist eröffnet - die Schlacht beginnt!

Das Spiel für 2 Personen

Beim Spiel für 2 Personen wählt sich jeder Spieler 2 verschiedenfarbige Spielfiguren aus. Jeder Spieler würfelt zuerst für seine erste, dann für seine zweite Farbe. Anschließend bewegt der Gegenspieler seine beiden Spielfiguren. Das Spiel ist wie in der vorher beschriebenen Weise zu Ende, wenn die letzte Schlemmerscheibe, der Hummer, seinen Besitzer gefunden hat.

Sieger ist auch hier der Spieler, der sich mit beiden Spielfiguren zusammen die meisten Punkte erspielen konnte.



© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

»Jeans«

„Speziell für die Wünsche und Ängste, Probleme und Träume von Jugendlichen ist diese Taschenbuchreihe entstanden. Da findest Du engagierte, spannende Literatur, die eine Menge mit Dir zu tun hat. Und Liebesgeschichten, die echt unter die Haut gehen: Nachdenkliches und Aufregendes.“



Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.

Ravensburger
257779