

...aber bitte mit Sahne

Jeffrey D. Allers

Spieler: 3 – 5

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 25 Minuten

Spielidee

Jeder kennt die Kuchenregel: einer teilt, der andere darf wählen. Also macht man möglichst gleiche Teile, um selbst nicht zu kurz zu kommen. Aber diese Regel gilt nicht bei „...aber bitte mit Sahne“. Hier kann man mit etwas Raffinesse den anderen die größeren Stücke anbieten und am Ende trotzdem am meisten abbekommen. 5 Kuchen mit 11 Stücken von verschiedenen Sorten werden verteilt.

Jede Sorte bringt unterschiedlich viele Punkte. Man kann die Stücke, die man sich nimmt, gleich essen und sich die Punkte sichern, oder sie sammeln - in der trügerischen Hoffnung, am Ende die meisten Stücke einer Sorte zu haben und die Extrapunkte einzuheimsen. Nur wer die Kuchen geschickt aufteilt und die Übersicht behält, hat am Ende die meisten Punkte und gewinnt.

Spielmaterial

57 Kuchenstücke

- 3 x Pflaume (1 Sahnehäubchen)
- 4 x Aprikose (1 Sahnehäubchen)
- 5 x Kirsche (1 Sahnehäubchen)
- 7 x Brombeere (2 Sahnehäubchen)
- 8 x Kiwi (2 Sahnehäubchen)
- 9 x Stachelbeere (2 Sahnehäubchen)
- 10 x Erdbeere (2 Sahnehäubchen)
- 11 x Schokolade (3 Sahnehäubchen)



Vorbereitungen

Die 57 Kuchenstücke werden gemischt und in 5 verdeckten Stapeln zu 11 Stücken bereitgelegt. Die übrig gebliebenen Stücke werden unbesehen beiseite gelegt. Jeder Stapel entspricht einem von 5 Kuchen, die dann im Spiel verteilt werden.

Ein Startspieler wird bestimmt und wird der erste Konditor. Er serviert und teilt die erste Torte.

Spielablauf

Kuchen servieren und teilen

Der Konditor nimmt sich einen Stapel mit 11 Kuchenstücken und legt sie offen zu einem runden Kuchen aus. Dabei muss die Reihenfolge der Stücke im Stapel beibehalten werden, d.h. die Stücke werden oben vom Stapel genommen und eins neben das andere gelegt, ohne die Reihenfolge zu verändern.

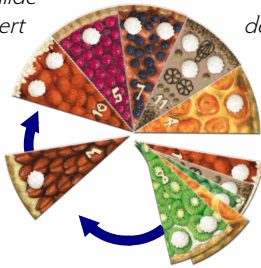
Anschließend teilt der Spieler den Kuchen in höchstens so viele Teile, wie Spieler da sind. Auch dabei darf er die Reihenfolge der Stückchen nicht mehr verändern, aber die Teile können aus beliebig vielen Stücken bestehen, auch aus nur einem Kuchenstück. Es dürfen auch weniger Teile als Spieler sein, dann bekommen einer oder mehrere Spieler in dieser Runde – insbesondere meist er selbst – nichts ab.

Beispiel:

Mathilde, Otilie, Marie und Liliane treffen sich in der Konditorei zum Spielen.

Mathilde

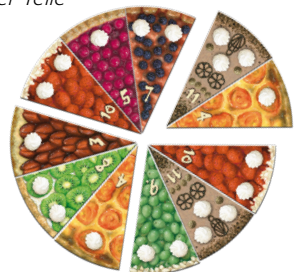
serviert



den ersten Kuchen



*und teilt ihn
in vier Teile*



Kuchen verteilen

Jetzt sind die Mitspieler nacheinander an der Reihe:
beginnend beim linken Nachbarn des Startspielers darf sich reihum jeder

- ein Teil aussuchen und die darin enthaltenen Stückchen essen oder sammeln
- oder verzichten, um Kuchenstücke zu essen, die er in vergangenen Runden gesammelt hat

Wer sich ein Teil ausgesucht und genommen hat, entscheidet dann sofort für jedes einzelne Stück, ob er es gleich essen oder sammeln möchte.

Essen

Der Spieler dreht das Kuchenstück, das er essen möchte, um und legt es verdeckt vor sich ab.
Ein gegessenes Stück bringt am Ende so viele Punkte, wie Sahnehäubchen auf dem Kuchenstück sind.

Sammeln

Der Spieler legt das Stück, das er Sammeln möchte, offen vor sich ab. Wenn er mehrere gleiche schon hat, legt er sie nebeneinander. Sie bleiben offen vor dem Spieler liegen. Gesammelte Kuchenstücke können noch gegessen werden, indem man in einer späteren Runde darauf verzichtet, seinen Teil vom Kuchen zu nehmen und statt dessen gesammelte Kuchenstücke aufisst. Gesammelte Kuchenstücke bringen am Ende nur demjenigen Punkte, der die meisten Stücke einer Sorte hat. Hat man am Ende nicht die Mehrheit dieser Sorte, sind sie wertlos.

Beispiel:

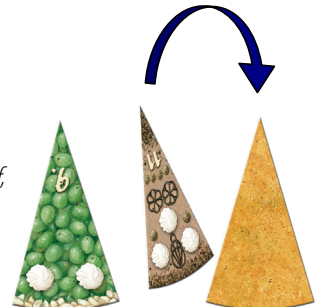
Ottilie sitzt links neben Mathilde und darf als erste aussuchen.

Sie wählt das Teil rechts unten aus drei Stückchen.



Das rechte Stück Erdbeertorte isst sie sofort, das Stück Schokoladentorte dreht sie ebenfalls um, um zu zeigen, dass sie es gleich aufisst.

Das letzte Stück hebt sie sich auf, um vielleicht am Ende 9 Punkte für die Mehrheit der Stachelbeerstückchen zu bekommen.



Verzichten

Wer auf ein Teil der aktuellen Torte verzichtet, kann dafür schon gesammelte Stückchen einer Sorte essen. Er wählt eine Sorte seiner gesammelten Stückchen, dreht alle Stückchen davon um und legt sie verdeckt vor sich ab. Als Letzter darf sich der Spieler ein Teil nehmen oder verzichten, der die Torte serviert hat. Eventuell übrig gebliebene Stücke gehen aus dem Spiel. Nun wird der nächste Spieler Konditor und darf die nächsten Kuchen auslegen und teilen. So geht es weiter, bis alle 5 Kuchen serviert sind.

Spielende und Wertung

Gesammelte Kuchentücke

Sorte für Sorte werden die Stücke, die offen vor jedem Spieler liegen, verglichen. Der Spieler, der die meisten Stücke einer Kuchenart gesammelt hat, bekommt so viele Punkte, wie die Zahl auf dem Kuchenstück angibt (3 – 11 Punkte). Diese Punktzahl entspricht der Anzahl der Stücke dieser Sorte. Die Punkte bekommt er einmal pro Sorte, egal, wie viele Stückchen er davon gesammelt hat. Bei Gleichstand bekommen alle Spieler, die die größte Stückzahl haben, die volle Punktzahl für diese Kuchenart.

Gegessene Kuchenstücke

Alle Kuchenstücke, die verdeckt vor dem Spieler liegen, werden aufgedeckt. Für jedes einzelne erhält der Spieler soviel Punkte, wie Sahnehäubchen auf dem Kuchenstück sind (1 – 3 Punkte).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Tortenschlacht. Danach muss er einen langen Spaziergang machen, um die vielen Kalorien wieder loszuwerden.

© 2008 Winning Moves. Alle Rechte vorbehalten