

# Safranito

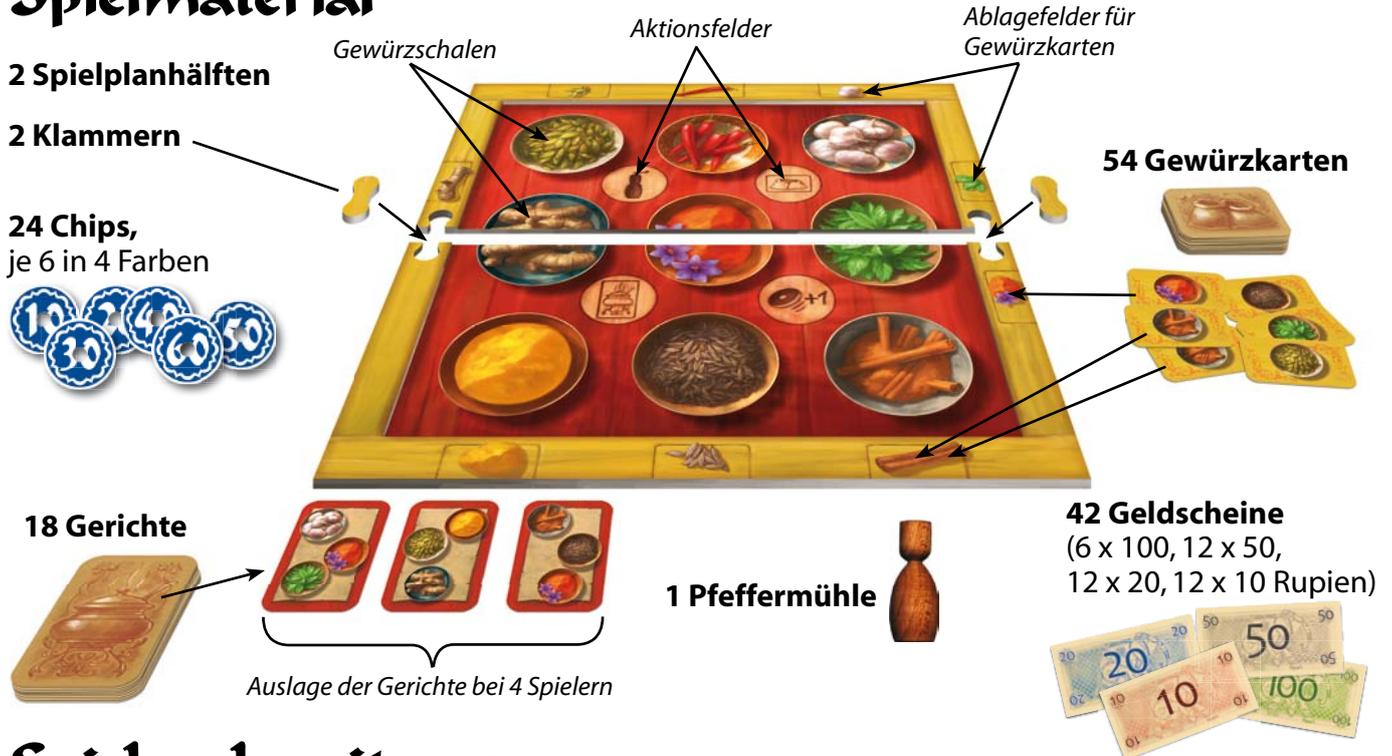
Geschickt gewürzt ist halb gewonnen!  
von Marco Teubner



Was wäre die weltberühmte indische Küche ohne ihre exotischen Gewürze! In Mumbai aber sind die Gewürzpreise explodiert. Alle Köche

sind in heller Aufregung. Da hilft nur noch ein Besuch bei Rajive auf dem Schwarzmarkt. Rajive hat seine Seele dem Spiel verschrieben. Statt langwierig zu feilschen, wechseln die ersehnten Gewürze bei einem riskanten Spielchen ihren Besitzer. Gelingt der große Wurf, steht einem gelungenen mumbasischen Hähnchencurry an Mangochutney auf Safranreis nichts mehr im Wege.

## Spielmaterial



## Spielvorbereitung

- Die beiden Spielplanhälften werden mit den Klammern verbunden und in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler nimmt sich die 6 Chips seiner Farbe und 200 Rupien in beliebigen Scheinen.
- Das restliche Geld wird sortiert und bildet neben dem Spielplan die Bank.

- Die **Gewürzkarten** und die **Gerichte** werden separat gemischt und als verdeckte Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Von diesen Stapeln werden **Gerichte offen neben den Spielplan** und **Gewürzkarten offen auf die entsprechenden Ablagefelder** des Spielplanrands gelegt. Die Anzahl der auszulegenden Karten ist abhängig von der Spielerzahl (siehe Tabelle).

Anzahl der Spieler	Auf so viele Gerichte wird aufgefüllt	So viele Gewürzkarten kommen pro Runde neu ins Spiel	So viel Chips werden pro Runde geworfen
2	2	4	4
3	2	5	4
4	3	6	3

Beispiel: Bei 3 Spielern werden zu Beginn des Spiels 2 Gerichte und 5 Gewürzkarten **offen** ausgelegt.

- Wer zuletzt gekocht hat, ist **Chefkoch** und erhält die **Pfeffermühle**.

# Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen ihre Gebote in Form von Chips in die Gewürzschalen zu werfen. Dabei kommt es darauf an, die Gebote der Mitspieler zu überbieten oder diese durch „Wegschießen“ ihrer Chips zu schwächen. Danach wechseln Geld und Gewürze ihre Besitzer. Wer die richtigen Gewürze gesammelt hat und als Erster mit ihnen 3 Gerichte zubereitet, gewinnt.

## Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt. **Jede Runde besteht aus 4 Phasen:**

1. Chips werfen
2. Aktionen ausführen
3. Gewürze verkaufen und einkaufen
4. Gerichte zubereiten

Zu Beginn jeder neuen Runde wechselt die Pfeffermühle zum linken Mitspieler, der damit neuer Chefkoch wird.

## 1. Chips werfen

Beginnend mit dem Chefkoch wirft reihum jeder Spieler einen eigenen Chip seiner Wahl auf den Spielplan - möglichst verdeckt, so dass die Mitspieler den Wert des Chips nicht sehen.

Dies wird solange wiederholt, bis die Chips geworfen sind. Im Spiel zu zweit und zu dritt wirft jeder Spieler 4, im Spiel zu viert jeder 3 Chips pro Runde (siehe Tabelle, Seite 1).

**Hinweis:** Bereits liegende Chips wegzuschießen ist ein wichtiges taktisches Mittel zur Verbesserung der eigenen Position.

### Wichtig!

- Die Wurfhand muss immer außerhalb des Spielplans bleiben.



- **Gültig sind alle Chips, deren Mittelpunkt innerhalb einer Gewürzschale oder innerhalb eines Aktionsfeldes liegt.**

Ist durch das Loch im Chip noch der Rand einer Schale oder eines Feldes sichtbar, wird der Chip als „innerhalb“ und somit „gültig“ gewertet. In Zweifelsfällen entscheidet der Chefkoch.



- Ob ein Chip offen oder verdeckt liegt, spielt für seine Gültigkeit keine Rolle.
- Jeder Chip, der auf oder über den Spielplanrand hinaus geworfen wird, ist für die laufende Runde aus dem Spiel. Es darf kein anderer Chip dafür nachgeworfen werden.

## 2. Aktionen ausführen

Wer den **Chip** mit dem **höchsten Wert** in einem Aktionsfeld liegen hat, führt die entsprechende Aktion aus. Bei Gleichstand entscheidet die Spielerreihenfolge, beginnend mit dem Chefkoch. Bevor eine Aktion ausgeführt wird, nimmt der Chefkoch alle Chips aus dem entsprechenden Aktionsfeld und gibt sie den Spielern zurück.



Die Aktionen werden in folgender Reihenfolge ausgeführt:

### Aktionen



#### 1) „Extrawurf“

Der Spieler wirft **jetzt** einen zusätzlichen Chip auf den Spielplan. Das darf auch der Chip sein, der gerade noch auf diesem Aktionsfeld lag. Landet dadurch erneut ein Chip auf dem Aktionsfeld „Extrawurf“, wird die Aktion **nicht** noch einmal ausgeführt.



#### 2) „Zusätzliche Gewürzkarte“

Der Spieler zieht so viele Gewürzkarten vom verdeckten Nachziehstapel, wie es der ersten Ziffer seines (wertvollsten) Chips in diesem Aktionsfeld entspricht (Bsp.: Chip 50 = 5 Karten). Aus diesen Gewürzkarten sucht er sich **eine** aus, die er behält, die restlichen Karten legt er wieder verdeckt unter den Nachziehstapel.



#### 3) „Gericht reservieren“

Der Spieler nimmt das oberste Gericht vom Nachziehstapel, sieht es sich an und legt es verdeckt vor sich ab. **Nur er** darf dieses Gericht zubereiten (siehe Seite 6). Jeder Spieler darf im Spielverlauf beliebig viele Gerichte reservieren.



#### 4) „Chefkoch“

Der Spieler nimmt sich die Pfeffermühle und ist **ab sofort bis zum Ende der laufenden Runde** Chefkoch. Er ...

- entscheidet über die Reihenfolge beim Ver- und Einkauf der Gewürze.
- darf Gerichte als Erster zubereiten.
- entscheidet in Zweifelsfragen.

### 3. Gewürze verkaufen und einkaufen

Der Chefkoch gibt alle **ungültigen** Chips ihren Besitzern zurück.

Dann bestimmt er, welches Gewürz als erstes gehandelt wird. Dazu wählt er eine Gewürzschale, in der sich mindestens ein Chip befinden muss und wickelt **zuerst den Verkauf** und **danach den Einkauf** dieses Gewürzes ab. Dann bestimmt er, welches Gewürz als zweites gehandelt wird, indem er die entsprechende Gewürzschale auswählt, in der sich ebenso mindestens ein Chip befinden muss ...

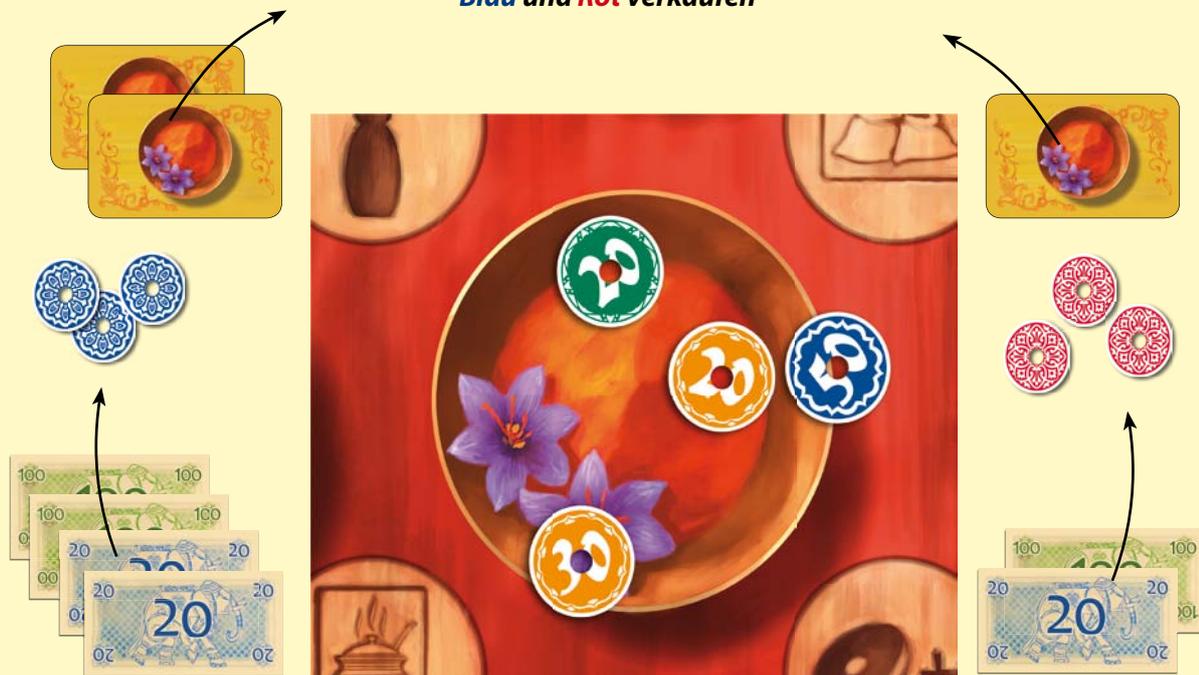
Dies macht der Chefkoch so lange, bis alle in Frage kommenden Gewürzschalen abgehandelt sind.

#### **Verkauf von Gewürzen**

- Der Chefkoch deckt alle Chips der ausgewählten Gewürzschale auf. Wer entsprechende Gewürzkarten besitzt, darf sie jetzt verkaufen – auch wenn **keine eigenen Chips in dieser Gewürzschale** liegen.
- Für jedes verkaufte Gewürz erhält man so viel Geld aus der Bank, wie es dem **Wert aller Chips** entspricht, die in dieser Schale liegen. Verkaufte Gewürzkarten kommen auf einen Ablagestapel.
- Nachdem die Verkäufe abgeschlossen sind, nehmen alle Verkäufer ihre Chips aus dieser Gewürzschale zurück. Diese Spieler dürfen dieses Gewürz anschließend **nicht einkaufen!**

Beispiel:

**Blau und Rot verkaufen**



Die vier Chips in der Safran-Schale ergeben zusammen 120 Rupien. **Blau** verkauft 2x Safran und erhält 240 Rupien. **Rot** erhält für eine Safrankarte 120 Rupien. Danach nimmt **Blau** seinen Chip aus der Schale zurück.

## Einkauf von Gewürzen

- Liegen Gewürzkarten des ausgewählten Gewürzes offen am Spielplanrand aus, können diese jetzt eingekauft werden.
- **Einkaufen darf nur, wer (noch) eigene Chips in der Schale liegen hat.**
- Als Erster darf einkaufen, wer mit seinen Chips den **höchsten Gesamtwert** in dieser Schale erzielt. Er zahlt **diesen Wert** in Rupien an die Bank und nimmt sich **eine** ausliegende Karte dieses Gewürzes vom Spielplanrand. Danach nimmt er seinen wertvollsten (oder einzigen) Chip aus der Schale zurück.
- Liegen weitere Karten dieses Gewürzes aus, darf nun der Spieler einkaufen, dessen Chips **jetzt** den höchsten Gesamtwert haben. Er zahlt diesen Wert in Rupien an die Bank und entfernt anschließend seinen wertvollsten Chip aus der Schale. Dies wird so lange fortgesetzt, bis keine Karten dieses Gewürzes mehr ausliegen oder keine Chips mehr in der Schale sind oder niemand mehr kaufen will.
- Erzielen mehrere Spieler mit ihren Chips den gleichen Gesamtwert, entscheidet die Spielerreihenfolge beginnend mit dem Chefkoch.
- Wer nicht kaufen kann oder nicht kaufen will, holt seine Chips aus der Schale zurück.
- Unverkaufte Gewürzkarten bleiben für nachfolgende Runden auf ihren Ablagefeldern liegen.

Beispiel:



*Orange* erzielt mit seinen Chips den höchsten Gesamtwert und darf sich für 50 Rupien eine Karte Safran kaufen. Dann nimmt er seinen 30er-Chip aus der Schale zurück. Die zweite Safrankarte erhält nicht *Orange*, sondern *Grün* für 20 Rupien, da er näher zum Chefkoch sitzt als *Orange*, für den es anschließend keinen Safran mehr im Angebot gibt.

## 4. Gerichte zubereiten

Beginnend mit dem **Chefkoch**, hat nun reihum jeder Spieler die Möglichkeit, **eines** der **offen ausliegenden Gerichte** zuzubereiten. Wer dies kann, legt die drei geforderten Gewürzkarten offen auf den Ablagestapel und das entsprechende Gericht **offen** vor sich ab.



Auf jedem Gericht sind die drei Gewürze abgebildet, die für die Zubereitung nötig sind. In diesem Beispiel sind es Kardamom, Chili und Kreuzkümmel.

**Wichtig:** In der laufenden Runde kommen keine neuen Gerichte in die Auslage. Es kann also passieren, dass einem Spieler das passende Gericht vor der Nase weggeschnappt wird.

**Reservierte Gerichte** dürfen in beliebiger Anzahl zubereitet werden, auch zusätzlich zu **einem** offenen Gericht. Auch bei der Zubereitung reservierter Gerichte muss die Zugreihenfolge eingehalten werden. Jedes reservierte Gericht wird nach Abgabe der drei geforderten Gewürze ebenfalls **offen** vor dem Spieler abgelegt.

## Beginn einer neuen Runde

- Alle Spieler haben wieder ihre sechs Chips.
- Der Chefkoch gibt die **Pfeffermühle** an seinen **linken Nachbarn**, der damit **neuer Chefkoch** ist.
- Aus der Auslage entnommene Gerichte werden **jetzt** durch **neue Gerichte** vom Nachziehstapel ersetzt (siehe Tabelle, Seite 1).
- Zu Beginn jeder Runde kommen neue **Gewürzkarten** ins Spiel. Liegen aus vorangegangenen Runden noch Gewürzkarten auf den Ablagefeldern, werden neue Gewürzkarten **dazu** gelegt. Im Spiel zu Zweit werden 4 neue Gewürzkarten ausgelegt, im Spiel zu Dritt werden 5 und im Spiel zu Viert werden 6 neue Gewürzkarten ausgelegt.

## Spielende und Gewinner

Wer sein **drittes** Gericht „zubereitet“ hat (offen vor sich ablegt), beendet das Spiel sofort als Gewinner.



Curry



Ingwer



Kardamom



Chili



Knoblauch



Minze



Kreuzkümmel



Safran



Zimt

©2010 Zoch GmbH - Autor: Marco Teubner - Illustration: Michael Menzel  
Layout: Michael Menzel und Victor Boden  
Artikelnummer: 60 112 9600

Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

