

# UNSTEIN

## Schlacht am Buffet

Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

### Spielidee und Spielziel

Die leckersten Gerichte stehen bereit. Und die frechen Mäuse versuchen, sich vorzudrängeln, um die besten Stücke vom Buffet zu schnappen. Die Maus, die nach einer Drängerei in der Schlange am weitesten hinten steht, scheidet aus und muss das geringwertigste Tellergericht nehmen. Alle anderen Mäuse drängeln weiter. Auf diese Weise scheidet eine Maus nach der anderen aus, bis nur noch zwei übrig sind. Von diesen beiden erhält die Maus, die zum Schluss in der Schlange vorne steht, das leckerste Gericht. Die Maus an zweiter Stelle geht jedoch ganz leer aus. Und schon beginnt die nächste Schlachtrunde mit einem neuem Buffet.

**Wenn alle Gerichte verteilt sind, gewinnt, wer mit seinen gesammelten Gerichten die meisten Punkte gemacht hat.**

### Spielmaterial

1 Spielplan



110 Mäusekarten

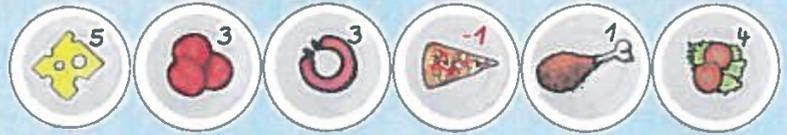


(je 10 x die Werte -1, 0 – 9)

6 Mäusefiguren



36 Tellergerichte (je 6 x die Werte -1, 1, 2, 3, 4, 5 in den sechs Sorten Käse, Salami, Wurst, Pizza, Hähnchenkeule, Salat)



6 Mäuseplättchen (damit jeder weiß, wer mit welcher Farbe spielt)



1 Startspielerplättchen



### Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel müssen die Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst werden.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Mäusekarten werden gemischt. An jeden Spieler werden 9 Karten verdeckt ausgeteilt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält in einer Farbe eine Mausfigur und ein Mausplättchen. Seine Maus stellt jeder auf das Startfeld („40/0“) des Spielplans. Sein Mausplättchen legt jeder Spieler vor sich ab. So sieht jeder während des Spiels, wer mit welcher Farbe spielt.
- Die Tellergerichte werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der jüngste Spieler erhält das Startspielerplättchen.

### Spielablauf

**Hinweis:** Im Folgenden wird das Spiel für 4 bis 6 Spieler beschrieben. Die Änderungen im Spiel zu dritt stehen am Ende dieser Regel.

#### Das Buffet ist eröffnet: Teller auslegen

- Das Spiel geht über mehrere Runden.
- Zu Beginn jeder Runde** werden einige Tellergerichte offen ausgelegt.

Es wird immer ein Teller weniger aufgedeckt als Spieler teilnehmen. Im Spiel zu fünft z. B. werden 4 Teller aufgedeckt.

- Die Teller werden nach ihren Zahlenwerten von links nach rechts sortiert auf die Platzdeckchen in der Mitte des Spielplans gelegt. Zuerst kommen die hohen Werte, rechts daneben die jeweils niedrigeren. Bei gleichen Werten gilt die Rangfolge, in der die Gerichte oben rechts auf dem Spielplan abgebildet sind. Käse ist also am wertvollsten, Salat am uninteressantesten für die Mäuse.

**Hinweis:** Spielen weniger als 6 Spieler bleiben einige Platzdeckchen frei.

**Beispiel für eine Buffetauslage:** Im Spiel zu fünft wurden diese 4 Teller aufgedeckt und von links nach rechts nach ihren Werten sortiert ausgelegt. Da es zwei Gerichte mit dem Wert „4“ gibt, gilt die Rangfolge oben rechts auf dem Spielplan: Pizza ist für die Mäuse wertvoller als Salat. Daher wird sie als Erste gelegt.



### Die Schlacht beginnt: Karten spielen und Mäuse bewegen

- Jeder Spieler hat 9 Mäusekarten auf der Hand und legt gleichzeitig mit den Mitspielern **verdeckt 1 Karte**.
- Dann deckt der Spieler mit dem Startspielerplättchen als Erster seine Karte auf und zieht seine Maus so viele Felder, wie die Zahl auf seiner Karte angibt. Bei „0“ bleibt er stehen, bei „-1“ zieht er 1 Feld zurück.
- Anschließend deckt sein linker Nachbar seine Karte auf und zieht seine Maus ebenfalls entsprechend. So kommt reihum jeder Spieler an die Reihe, bis alle Karten aufgedeckt wurden. Die ausgespielten Karten werden offen auf einen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel gelegt.
- Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Mäuse stehen.
- **Wichtig:** Hat ein Spieler, dessen Maus auf dem Startfeld steht, eine Karte mit dem Wert -1 gelegt, muss er ein Feld hinter das Startfeld zurückziehen – auf das Feld 39.

### Aus die Maus: Die letzte Maus geht nach Haus!

- Steht eine Maus **alleine am weitesten hinten**, scheidet der Spieler aus der laufenden Runde aus und muss den Teller nehmen, der am wenigsten wert ist. Dieser liegt ganz rechts in der Reihe.

**Beispiel:** Die blaue Maus steht alleine am weitesten hinten und muss aus der Runde ausscheiden. Spieler Blau muss die Hähnchenkeule „-1“ nehmen und vor sich ablegen. Die Keule war wahrscheinlich nicht mehr ganz frisch.



- Den gewonnenen Teller legt der Spieler offen vor sich ab.
- Seine Maus nimmt er vom Plan und stellt sie neben sein Mausplättchen.
- **Wichtig:** Der Spieler, der in einer Runde als **Erster** ausscheidet, darf beliebig viele seiner Handkarten auf den Ablagestapel legen und sofort ebenso viele Karten vom Nachziehstapel ziehen.
- Besaß der ausgeschiedene Spieler das Startspielerplättchen, gibt er es an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, der noch im Spiel ist.
- **Achtung:** Befindet sich auf dem hintersten Feld nicht nur eine Maus, sondern es stehen dort **zwei oder mehr** Mäuse, scheidet noch niemand aus der laufenden Runde aus. Das Spiel geht für alle weiter.

### Weiter geht's: Neue Karte, neues Glück

- Alle Spieler, die nicht ausgeschieden sind, machen weiter.
- Sie legen eine zweite Karte und beginnend beim Spieler mit dem Startspielerplättchen deckt wieder jeder seine Karte auf und zieht seine Maus entsprechend seiner gespielten Karte. Wieder muss nun der Spieler ausscheiden und sich das derzeit

geringwertigste Tellergericht nehmen, der **alleine** hinten steht. Seine Maus stellt er vor sich ab.

- Anschließend legen alle übrigen Spieler sofort eine weitere Karte, decken reihum auf und ziehen ihre Mäuse usw.

#### Nur noch zwei Mäuse im Rennen: Eine geht leer aus!

- So geht das Spiel weiter, bis nur noch zwei Mäuse und ein Teller (der wertvollste) im Rennen sind. Den bekommt der Spieler, dessen Maus **nach der nächsten** gespielten Karte **alleine vorne** steht. Die zweite Maus geht leer aus.

**Beispiel:** Nach der letzten Runde steht die gelbe Maus alleine am weitesten vorne und erhält die „4er“-Pizza. Für die violette Maus hat es nicht gereicht. Sie geht leer aus.



- Auch hier gilt, dass, wenn beide Mäuse zusammen auf dem vordersten Feld stehen, also keine alleine vorne steht, so lange weiter Karten gespielt werden, bis dieser Gleichstand aufgelöst wird. Sollten dabei beide Spieler keine Karten mehr auf der Hand halten, ziehen sie sofort wieder 9 Karten vom Nachziehstapel und spielen weiter.

• **Hinweis:** Wenn eine Maus über das Feld „40“ hinausziehen würde, zieht sie ganz normal weiter.

#### Nachschub gefällig? – Karten nachziehen

- Am Ende einer Runde erhält jeder Spieler (auch derjenige, der als Erster ausschied) so viele neue Mäusekarten vom Nachziehstapel, bis er wieder 9 Karten auf der Hand hat.  
**Hinweis:** Da die Spieler unterschiedlich viele Karten eingesetzt haben, erhalten sie nun unterschiedlich viele neue Karten.
- Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel ausgelegt.

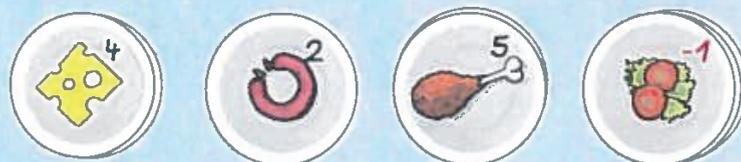
#### Neue Runde, neue Gerichte

- In der nächsten Runde machen wieder alle Spieler mit. Das Startspielerplättchen erhält der Spieler, der links vom Gewinner der letzten Runde sitzt.
- Es werden neue Teller offen ausgelegt – wieder ein Teller weniger als Spieler teilnehmen.
- Seine Maus setzt jeder wieder auf das Startfeld.
- **Wichtig:** Bekommt ein Spieler einen Teller mit einem Gericht in einer Sorte, von der er schon eins vor sich liegen hat, muss er den neuen Teller oben drauflegen. Das darunter liegende Gericht wird damit ungültig. Jeder Spieler hat von jeder Sorte höchstens ein Gericht offen ausliegen.  
**Hinweis:** Daher ist es keine Katastrophe, wenn man früh ein Gericht mit dem Wert „1“ erhält, da man im Laufe des Spiels dasselbe Gericht mit einem höheren Wert erhalten kann. Aber auch ein sicher geglaubtes „5er“-Gericht kann noch in der letzten Runde durch ein geringwertigeres Gericht derselben Sorte überdeckt werden.

#### Spielende und Wertung

- Wenn nicht mehr genug Teller im Vorrat sind, um neue Gerichte auszulegen, ist das Spiel nach der laufenden Runde zu Ende.
- Nun addiert jeder Spieler die Werte seiner Gerichte.
- Bei jedem wird in jeder Sorte nur das Gericht gewertet, das oben liegt.
- Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.
- Bei Gleichstand gewinnt, wer das **wertvollere** Gericht hat. Sollte es auch hierbei gleiche Werte geben, entscheidet die Rangfolge oben rechts auf dem Spielplan.

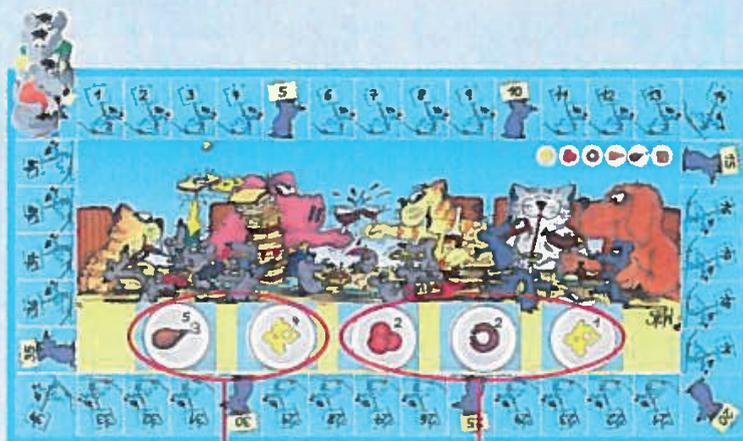
**Beispiel für eine Wertung:** Der Spieler hat einen Gesamtwert von 10 Punkten erreicht. Sein wertvollstes Gericht ist die Hähnchenkeule im Wert 5.



## Besondere Regeln für das Spiel zu dritt

Beim Spiel mit drei Spielern besteht jede Runde aus zwei Teilen:

- Zu Beginn jeder Runde werden **5 Teller** aufgedeckt und nach den üblichen Regeln ausgelegt.
- **Im ersten Teil** der Runde geht es um die **drei geringwertigeren Teller** (von rechts angefangen).
- Der Ablauf ist wie im normalen Spiel. Allerdings bekommt hierbei jeder Spieler einen Teller. Wie üblich darf der Spieler, der als Erster ausscheidet, beliebig viele Karten austauschen.
- Wurden alle Teller verteilt, werden die drei Mäuse aufs Startfeld zurückgesetzt.
- **Im zweiten Teil** geht es um die **beiden verbliebenen Teller**. Die Spieler spielen mit ihren übrigen Handkarten weiter. Sie erhalten also noch keine neuen Karten.
- Der Spieler, der im zweiten Teil als Erster ausscheidet, erhält den geringwertigeren Teller. Er darf jetzt aber keine Karten mehr austauschen. Die beiden anderen Spieler spielen so lange weiter, bis nur noch ein Spieler auf der Strecke am weitesten vorne steht. Dieser Spieler erhält den wertvollsten Teller. Der zweite Spieler geht leer aus. Danach füllen alle Spieler ihre Kartenhand wieder auf 9 Karten auf und die nächste Runde beginnt.



2. TEIL

1. TEIL

**Autor:** Martin Wallace  
**Redaktion:** TM-Spiele  
**Illustration:** Uli Stein  
**Grafik:** Imelda Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art-Nr. 691370

© Uli Stein/Catprint Media GmbH

© 2011 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
www.kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

NOCH MEHR SPASS MIT ULI STEIN:



**Einfach tierisch**  
Das witzige Würfelspiel  
für 2-5 Spieler ab 8 Jahren



**Voile Scholle**  
Das freche Kartenspiel  
für 3-4 Spieler ab 8 Jahren



**Lustige Puzzles**  
Verschiedene Motive  
mit 500 und 1000 Teilen