





SCHMIDT SPIELE GmbH
Postfach 470437
12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
info@schmidtspiele.de
Art.-Nr. 40843



KAKERLAKENSUPPE IST
ZWAR EIN EIGENSTÄNDIGES
SPIEL, KANN ABER
MIT DEM VORGÄNGER
„KAKERLAKENSALAT“
KOMBINIERT WERDEN! ZUM
BEISPIEL GEMÜSESORTEN
AUSTAUSCHEN, DENN WER
ISST SCHON GERNE IMMER
DEN GLEICHEN SALAT ODER
DIE GLEICHE SUPPE?!



KAKERLAKEN
SUPPE



COCKROACH
SOUP



LA SOUPE
DE CAFARDS



KAKKERLAKKEN
SOEP



ZUPPA CON
SCARAFAGGI





Autor:
Grafik:
Illustrationen:
Redaktion:
© 2008:

Jacques Zeimet
Rolf Vogt
Rolf Vogt
Thorsten Gimmler
SCHMIDT SPIELE GmbH

Gemüsekarten:



Kakerlaken-Schlürfkarten:



Spieler(innen):
Alter:
Spieldauer:

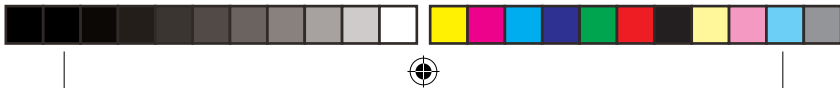
2-6
ab 6 Jahren
10-20 Minuten

Material

- 112 Gemüsekarten
(Pilze, Lauch, Peperoni, Karotten)
- 16 Kakerlaken-Schlürfkarten
(mit Kakerlake, je vier pro Gemüse)
- Spielanleitung

*GUT GESCHLÜRFT
IST HALBGEWONNEN!*





Spielidee und Spielziel

Die Spieler kochen möglichst schnell eine Suppe, indem sie abwechselnd ihre Gemüsekarten ablegen. Genauso schnell wie sie die Karten ausspielen, müssen sie das entsprechende Gemüse auch schnell und „richtig“ benennen – oder an den richtigen Stellen schlürfen. Gewonnen hat, wer als Erste(r) keine Karten mehr in der Hand hält.

Spielvorbereitung

Alle 128 Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler nimmt seine Karten als **verdeckten Stapel** in die Hand und los geht's!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er legt die oberste Karte seines Handstapels blitzschnell offen auf den Tisch und nennt ohne zu zögern das abgebildete Gemüse bei seinem Namen:

Pilze; Lauch; Peperoni, Karotten.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Abwechselnd legt jeder seine oberste Karte auf den Ablagestapel und benennt „sein Gemüse“ nach folgenden Regeln:



1. Die Wahrheit

Grundsätzlich muss der Spieler immer die Wahrheit sagen, also immer das Gemüse korrekt benennen, welches auf der abgelegten Karte abgebildet ist!

Aber Achtung!

Das Gemüse, das man auf dem Stapel **sieht**, bzw. welches **gerade genannt** wurde, darf nicht gesagt werden. In dem Fall muss der Spieler **immer** ein anderes Gemüse ansagen (darf aber nicht schlürfen – siehe: 2. Kakerlaken-Schlürfkarte)

Beispiel: So kann es sein, dass ein Spieler einen Pilz ablegt und Lauch sagt (da ein Pilz auf dem Ablagestapel zu sehen ist oder ein Mitspieler gerade Pilze gesagt hat).



2. Kakerlaken-Schlürfkarte (KSK)

Unter den Karten befinden sich von jeder Gemüsesorte vier, auf denen zusätzlich eine schlüpfende Kakerlake abgebildet ist. Legt ein Spieler eine Kakerlakenschlürfkarte, muss er schlürfen (Schlürfgeräusch machen). Ab dann gilt für jede Karte, die das auf der sichtbaren Schlürfkarte abgebildete Gemüse zeigt, Schlürfpflicht! Dieses Gemüse darf also jetzt nicht mehr genannt werden.

Aber Achtung!

Der Spieler darf das Schlürfen nicht wiederholen, wenn das betreffende Gemüse abgelegt wird. Immer wenn der letzte Spieler





schon geschlürft hat, muss er auf das genüssliche Geräusch „hmmm“ ausweichen. Aber auch dieses Geräusch darf nicht wiederholt werden. So folgt auf Schlürfen „hmmm“ und auf „hmmm“ wieder Schlürfen ... Durch das Ausspielen einer KSK wird der Ablagestapel **vorläufig geschlossen**, sodass die betreffende Schlürfkarte sichtbar bleibt. Die folgenden Karten werden auf einen zweiten Stapel daneben abgelegt, bis eine neue KSK gespielt wird. Dann wird wieder auf den ersten Ablagestapel gewechselt. **Natürlich muss jetzt nur noch bei dem Gemüse der neuen KSK geschlürft oder „gehmmmt“ werden.**

Vorsicht: Beim Stapelwechsel sind – nur für einen einzigen Kartenspielzug – zwei KSK sichtbar, damit besteht bei beiden Gemüsen (sofern es verschiedene sind) Schlürfpflicht!



Fehler:

Jedes falsche Wort, jedes Stottern, jedes Ääääh, jedes Ööööh, jedes Zögern von mehr als drei Sekunden wird als Fehler gewertet! Macht ein Spieler einen Fehler, muss er **alle ausgespielten Karten** in seinen Handstapel aufnehmen, und **er** startet die neue Runde.



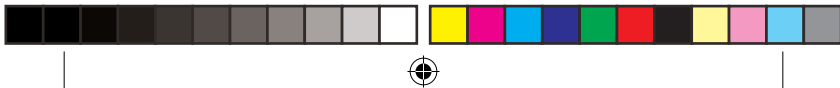
Ende des Spiels und Sieger

Wer zuerst seine Handkarten aufgebraucht hat, gewinnt das Spiel!

Beispiel:

1. Opa spielt einen Pilz und sagt Pilze.





2. Matze spielt einen Pilz und sagt Peperoni, (– Pilze gelegt/gesagt)
3. Axel spielt eine Peperoni und sagt Lauch, (– Peperoni wurde gerade gesagt)
4. Mama spielt eine Karotten-KSK und schlürft.
5. Opa wechselt den Ablagestapel, spielt eine Karotte und sagt hmmm, (– es wurde gerade geschlürft).
6. Matze spielt eine Pilz-KSK und schlürft, (– auf hmmm folgt wieder schlürfen)
7. Axel wechselt wieder den Ablagestapel, spielt eine Karotte und sagt hmmm, (– die Karotten-KSK ist für diesen einen Spielzug noch sichtbar und es wurde soeben erst geschlürft).
8. Mama spielt eine Karotte und sagt Lauch, (– Karotte war zuletzt gelegt, die Pilze-KSK ist sichtbar, Peperoni wäre auch korrekt gewesen)
9. Opa spielt einen Lauch und sagt Peperoni, (– Lauch zuletzt gesagt).
10. Matze spielt einen Pilz und sagt Pilze. Das ist falsch, (wegen der sichtbaren Pilzschlürfkarte!) Er hätte schlürfen müssen und nimmt jetzt alle Karten der beiden Ablagestapel ...

Variante für Nimmersatte

Man spielt nach der vorstehenden Regel; es ist jedoch wahlweise bei jedem Spielzug erlaubt, statt **Pilze** auch **Champignons**, statt **Lauch** auch **Porree**, statt **Peperoni** auch **Chili**, statt **Karotten** auch **Möhren** zu sagen!

Guten Appetit bei der Kakerlakensuppe! Es ist angerichtet!



GB

COCKROACH SOUP

Author:
Graphics:
Illustrations:
Editing:
© 2008:

Jacques Zeimet
Rolf Vogt
Rolf Vogt
Thorsten Gimmler
SCHMIDT SPIELE GmbH

vegetable cards:



Players:
Age:
Playing time:

2-6
from 6 years
10-20 minutes

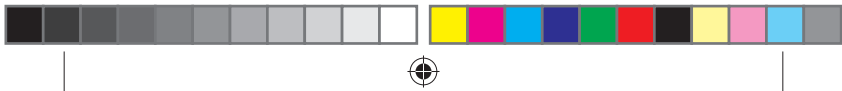
cockroach slurp cards:



Material

- 112 vegetable cards
(mushrooms, leek, pepperoni, carrots)
- 16 cockroach slurp cards
(with cockroaches, 4 of each type of vegetable)
- Instructions

GOOD SLURPING IS
HALF THE VICTORY!



Idea and object of the game

The players cook a soup as quickly as possible by alternately discarding their vegetable cards. As quickly as they play the cards, they also must describe the relevant vegetable quickly and „properly“ – or slurp at the appropriate places.

Whoever is the first to have no cards left in his/her hand has won.

Preparation

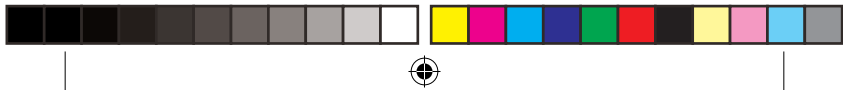
All 128 cards are shuffled well and distributed evenly among the players. Surplus cards are put aside. Each player picks up his/her cards and holds them in hand with as a **face-down stack** and here we go!

Game play

The youngest player starts. He puts the topmost card of his hand stack on the table openly and quick as lightning and names the vegetable shown without hesitation:

mushrooms, leek, pepperoni or carrots.

Playing is clockwise. Everybody takes turns to discard his/her topmost cards onto the discard stack and names „her vegetable“ according to the following rules:



1. The truth

Every player must generally tell the truth, which means the vegetable which is shown on the discarded card must be named correctly!

Look out!

The vegetable which one **sees** on the stack, respectively which was **just named**, must not be told. In this case, the player must **always** say another vegetable (but must not slurp – see: 2. Cockroach slurp card)

Exp.: It may be, for example, that a player discards a mushroom and says leek (since a mushroom is seen on the discard stack, or another player just said mushrooms).

2. Cockroach slurp card (CSC)

There are four cards of each type of vegetable which in addition show a slurping cockroach. If a player discards a cockroach slurp card, he/she must slurp. From this point on, every card which shows the vegetable shown on the slurp card invokes the duty to slurp! This means that this vegetable must no longer be named.

Look out!

The player must not repeat slurping if the relevant vegetable or a new slurp card is discharged. **Whenever** the last player already slurped, he/she must utter the appreciative sound „mmm“. However, this sound also must not be repeated. Therefore, slurping is followed by



„mmm“ and „mmm“ is again followed by slurping ...

Playing a CSC temporarily closes the discard stack, so that the relevant slurp card remains visible. The following cards are discarded to a second stack next to it until a new CSC is played. The game then changes back to the first discharge stack. **Naturally, slurping is only required for the vegetable on the new cockroach slurp card ...**

Caution: When stack are changed – for one turn only – two cockroach slurp cards are visible, hence slurping is required for both kinds of vegetable (if they are different)!

Mistakes:

Every wrong word, every incorrect sound, any stuttering, each „em“, each „um“, each hesitation of more than three seconds is valued as a mistake! If a player makes a mistake, he/she must pickup **all discarded cards** for his/her stack and **he/she** starts a new turn.

End of the game and the winner

Whoever first used up all cards in hand ends and wins the game!

Example:

1. Grandpa discards a mushroom and says mushrooms.
2. Matze discards a mushroom and says pepperoni (since mushrooms must not be repeated).
3. Axel discards a pepperoni and says leek (because pepperoni was just said).





4. Mom discards a carrot cockroach slurp card and slurps.
5. Grandpa changes the discharge stack, discards a carrot and says mmm (because slurping just happened).
6. Matze discards a mushroom cockroach slurp card and slurps (because mmm is followed by slurping).
7. Axel again changes the discharge stack, discards a carrot and says mmm (since the carrot cockroach slurp card is still visible for this turn and slurping just happened).
8. Mom again discards a carrot and says leek (because the carrot was just discarded and the CSC is visible; pepperoni would also have been correct).
9. Grandpa discards a leek and says pepperoni (because leek was just said).
10. Matze discards a mushroom and says mushrooms. This is wrong (because the mushroom slurp card is visible!) He should have slurped and now takes all cards from the two discharge stacks ...



Variant for the insatiable:

You play according to the above rules; however, you may optionally say at each turn, instead of mushrooms, whitecaps, instead of leek, porre, instead of pepperoni, chili, only carrot remains carrot!

Bon appetite with the cockroach soup!

The meal is served!





F

LA SOUPE DE CAFARDS

Auteur : Jacques Zeimet
Graphisme : Rolf Vogt
Illustrations : Rolf Vogt
Rédaction : Thorsten Gimmler
Traduction : Éric Bouret
© 2008 : SCHMIDT SPIELE GmbH

Joueurs : 2 à 6
Âge : à partir de 6 ans
Durée : 10-20 min

Contenu

- 112 cartes Légumes (champignons, poireaux, piments, carottes)
- 16 cartes Bouillon de cafards (avec un cafard, 4 par sorte de légume)
- cette règle

cartes Légumes :



cartes Bouillon de cafards :



**ATTENTION DE NE RIEN
AVALER DE TRAVERS!**



Principe et but du jeu

Les joueurs composent une soupe le plus rapidement possible en posant leurs cartes Légumes à tour de rôle. Mais ils doivent en même temps annoncer tout aussi rapidement et correctement le nom du légume correspondant ou aspirer au bon moment. Le vainqueur est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.

Préparation

Bien mélanger les 128 cartes et les distribuer équitablement à tous les joueurs. Les cartes restantes sont laissées de côté. Chacun prend alors **son paquet face cachée** dans la main et la partie commence !

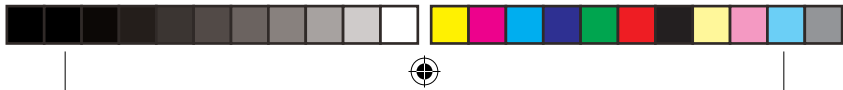
Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur entame la partie. il retourne rapidement la carte supérieure de son paquet au milieu de la table et nomme, sans hésiter, le légume représenté :

champignons ; poireaux ; piments ou carottes.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, chacun pose la carte supérieure de son paquet sur la pile de défausse et nomme son légume selon les règles suivantes :





1. La vérité

En règle générale, le joueur doit toujours dire la vérité, c'est-à-dire nommer le légume représenté sur la carte jouée !

Mais attention !

Le nom du légume visible sur la pile ou qui vient d'être nommé ne doit pas être prononcé deux fois de suite. Dans ce cas, le joueur doit toujours annoncer un autre légume (mais n'a pas le droit d'aspirer ; voir 2. Carte Bouillon de cafards.)

Exemple : Il peut arriver qu'un joueur pose des champignons et annonce « poireaux » (parce qu'une carte Champignons est retournée sur la pile de défausse ou qu'un adversaire vient d'annoncer « Champignons ! ».)

2. Cartes Bouillon de cafards (CBC)

Parmi les cartes se trouvent 4 cartes par type de légume sur lesquelles est représenté un cafard avalant la soupe.

Si un joueur pose une telle carte, il doit aspirer (« Slurp ! »). Désormais, à chaque carte posée représentant le légume de la carte Bouillon visible, le joueur doit aspirer ! Ce légume n'a plus le droit d'être nommé.

Mais attention ! Un joueur ne peut pas aspirer de nouveau si le légume correspondant ou une nouvelle carte Bouillon est retournée. À chaque fois que le dernier joueur a déjà aspiré, le suivant doit



répondre par un « hummm ! ». Mais ce bruit, à son tour, ne doit pas être répété. À une aspiration succède un « hummm ! » et à un « hummm ! » de nouveau une aspiration...

Si une CBC est jouée, la pile est momentanément bloquée de manière à ce que la carte Bouillon reste visible. Les cartes suivantes sont empilées sur une seconde pile, à côté, jusqu'à ce qu'une nouvelle CBC soit retournée. Les joueurs posent alors de nouveau leurs cartes sur la première pile. **Bien entendu, ils ne doivent maintenant aspirer que pour les légumes correspondant à la nouvelle CBC...**

Important : Pendant un coup, au moment du changement de pile, deux CBC sont visibles : les joueurs sont obligés d'aspirer pour ces deux sortes de légumes (si elles sont différentes) !

En cas d'erreur :

Si un joueur se trompe de nom, de bruit, bafouille ou hésite (euh ???) plus de 3 secondes, c'est une faute ! Dans ce cas, il doit reprendre **toutes les cartes de la pile de défausse** dans son paquet et il entame la nouvelle manche.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes remporte la partie !





Exemple:

1. Papi joue des champignons et annonce « Champignons ».
2. Marie joue des champignons » et annonce « Piments » (car elle ne peut pas annoncer de nouveau « Champignons »).
3. Axel joue des piments et annonce « Poireaux » (car les piments viennent d'être nommés).
4. Maman joue une CBC aux carottes et aspire.
5. Papi change de pile de défausse, joue une carotte et dit « Hummm ! » (car maman vient d'aspirer).
6. Marie joue une CBC aux champignons et aspire (car à « Hummm ! » succède de nouveau une aspiration).
7. Axel change de nouveau de pile, joue des carottes et dis « Hummm ! » (car la CBC aux carottes est encore visible ce tour-ci et Marie vient d'aspirer).
8. Maman joue elle aussi des carottes et annonce « Poireaux » (car les carottes viennent d'être jouées et que la CBC aux champignons est visible ; elle aurait pu aussi annoncer « Piments »).
9. Papi joue des poireaux et annonce « Piments » (car « Poireaux » vient d'être annoncé).
10. Marie joue des champignons et annonce « Champignons ». Erreur ! (à cause de la carte Bouillon de cafards aux champignons). Elle aurait dû aspirer et récupérer donc les cartes des deux piles de défausse.

Bon appétit avec cette soupe de cafards !

À table !





NL

KAKKERLAKKEN SOEP

Auteur: Jacques Zeimet
Grafisme: Rolf Vogt
Illustraties: Rolf Vogt
Redactie: Thorsten Gimmler
© 2008: SCHMIDT SPIELE GmbH

Spelers: 2-6
Leeftijd: vanaf 6 jaar
Speelduur: 10 à 20 minuten

Spelmateriaal

- 112 groentenkaarten (champignons, preipepers, wortelen)
- 16 Kakkerlakkenbouillonkaarten (met een kakkerlak; 4 per groentesoort)
- Deze spelregels

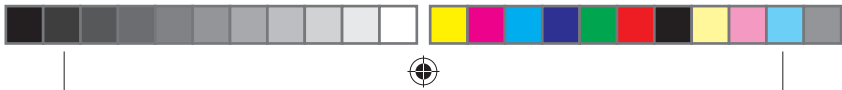
groentekaarten:



taboe groentekaarten:



OPGEAST DAT JE
NIETS VIES INSLIKT!



Spelidee en -doel

De spelers maken een soep door zo snel mogelijk hun groentenkaarten af te leggen tijdens hun beurt. Maar ze moeten dan ook zo snel mogelijk en correct zeggen welke groente ze afleggen of slurpen op het juiste moment. De winnaar is de eerste speler die er in slaagt al zijn kaarten af te leggen.

Spelvoorbereiding

Schud de 128 kaarten goed en verdeel ze zo gelijk mogelijk onder de spelers. De overblijvende kaarten worden aan de kant gelegd. Iedere speler neemt zijn stapel kaarten **gedekt in de hand** en het spel kan beginnen!

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Hij draait snel de bovenste kaart van zijn pak om, legt deze in het midden van de tafel en benoemt, zonder aarzelen, de afgebeelde groente:

Champignons, Prei, Pepers, Wortelen

Het spel verloopt met de wijzers van de klok. Tijdens zijn beurt legt elke speler de bovenste kaart van zijn pak en benoemt de groente volgens volgende spelregels:



1. De waarheid

Normaal gezien moet een speler de waarheid zeggen, dit wil zeggen de naam van de afgebeelde groente!

Maar opgelet!

De naam van de groente die door de vorige speler is afgelegd of genoemd mag niet gebruikt worden. Bijgevolg moet de speler de groente anders noemen (maar hij mag niet slurpen (zie punt 2: kakkerlakkenbouillon).

Voorbeeld: Het kan gebeuren dat een speler een champignon legt en « prei » zegt (omdat er al een champignonkaart bovenop de stapel lag of omdat de vorige speler al « champignon » gezegd heeft!)



2. Kaart Kakkerlakkenbouillon

Tussen de kaarten zitten 4 kaarten per groentensoort waarop een kakkerlak van de soep slurpt. Als een speler zo'n kaart speelt moet hij slurpen (« Slurp! »). Voortaan moeten de spelers steeds slurpen bij iedere kaart met deze groentensoort, zolang de kakkerlakkenbouillonkaart zichtbaar is. Deze groente mag ook niet meer genoemd worden.

Pas op!

Een speler mag slechts slurpen als een overeenkomende groente of een nieuwe kakkerlakkenbouillonkaart gedraaid wordt. Iedere keer als een speler geslurpt heeft moet de volgende speler die deze groente speelt

20





«hmmm!» zeggen. Dit geluid mag echter niet herhaald worden: op een slurpgeluid volgt een «hmmm!» en op een «hmmm!» volgt een «Slurp!» ...

Als een kakkerlakkenbouillonkaart gespeeld wordt, wordt de stapel onmiddellijk geblokkeerd. Deze kaart moet nog wel zichtbaar blijven. De volgende kaarten vormen een tweede aflegstapel, totdat een nieuwe kakkerlakkenbouillonkaart gedraaid wordt. De spelers leggen vervolgens terug hun kaarten op de eerste aflegstapel. **Vanaf dan moet je dus slurpen voor de nieuwe kakkerlakkenbouillonkaart ...**

Belangrijk: Op het moment dat er net twee stapels zijn, liggen er dus twee kakkerlakkenbouillonkaarten zichtbaar : je moet dus slurpen bij deze twee soorten groenten (als ze verschillend zijn) !

Als je je vergist:

Indien een speler zich vergist van naam, geluid, begint te lachen of (euh ???) langer dan drie seconden twijfelt, dan maakt de speler een fout! In dit geval moet deze speler **alle kaarten van alle aflegstapels toevoegen aan zijn handkaarten**. Hij begint nu ook terug opnieuw met afleggen.

Einde van het spel en winnaar

De eerste speler die al zijn handkaarten heeft kunnen afleggen wint het spel!





Voorbeeld:

1. Papa speelt champignons en zegt « Champignons ».
2. Marie speelt champignons en zegt « Pepers » (want zij mag niet opnieuw « Champignons » zeggen).
3. Axel speelt pepers en zegt « Prei » (want pepers is net genoemd).
4. Mama speelt een kakkerlakkenbouillonkaart met wortelen en slurpt.
5. Papa verandert van aflegstapel en speelt een wortel. Hij zegt « Hmmm! » (want mama heeft net geslurpt).
6. Marie speelt een kakkerlakkenbouillon met champignons en slurpt (want op « Hmmm! » volgt opnieuw een slurpgeluid).
7. Axel verandert opnieuw van aflegstapel, speelt een wortel en zegt « Hmmm! » (want de kakkerlakkenbouillon met wortelen is nog zichtbaar en Marie heeft net geslurpt).
8. Mama speelt ook een wortelkaart en zegt « Prei » (omdat de wortelen net al door Axel gespeeld zijn en de kakkerlakkenbouillon kaart met champignons zichtbaar is ; ze had eventueel ook «pepers» mogen zeggen).
9. Papa speelt een prei en zegt « Pepers » (want «Prei» is net gezegd).
10. Marie speelt champignons en zegt «Champignons». FOUT!
(omdat de kakkerlakkenbouillonkaart met champignons open ligt). Ze had moeten slurpen en moet bijgevolg alle kaarten van beide aflegstapels nemen.

De soep is klaar! Aan tafel!





I

ZUPPA CON SCARAFAGGI

Autore:
Grafica:
Illustrazioni:
Redazione:
© 2008:

Jacques Zeimet
Rolf Vogt
Rolf Vogt
Thorsten Gimmler
SCHMIDT SPIELE GmbH

carte verdura:



carte scarafaggio:



Giocatori:
Età:
Durata del gioco:

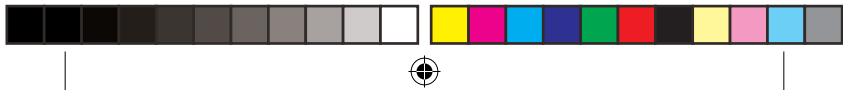
2-6
dai 6 anni
10-20 min

Contenuto

- 112 cartes Légumes (fungo, porro, peperoncino, carota)
- 16 carte scarafaggio (4 per ogni tipo di verdura)
- Istruzioni del gioco

*CHI MASTICA
BENE VINCE!*





Senso e scopo del gioco

I giocatori devono preparare in fretta una zuppa, riponendo nel mazzo le loro carte verdura. Con la stessa rapidità usata per giocare le carte, i giocatori devono nominare correttamente la relativa verdura oppure masticare rumorosamente. Vince chi per primo finisce tutte le carte.

Preparazione

Tutte le 128 carte vengono mescolate bene e distribuite equamente ai giocatori. Le carte che avanzano vengono scartate. Ogni giocatore riceve quindi un **mazzetto** di carte che deve rimanere **coperto**.

Regole del gioco

Inizia il turno il giocatore più giovane. Con rapidità il giocatore prende la prima carta del suo mazzo, la gira sul tavolo e dice ad alta voce, senza esitazioni, il nome della verdura raffigurata.

Fungo; Porro; Peperoncino; Carota.

Si prosegue in senso orario. A turno ciascun giocatore gira la prima carta, la appoggia sul mazzo scoperto e ne dice il nome seguendo le regole descritte qui sotto:



1. Nome vero

In linea di massima il giocatore deve sempre dire il vero nome della verdura raffigurata nella carta da lui girata!

Ma attenzione!

Non è consentito ripetere il nome di una verdura **appena nominata** o **visibile** sul mazzo scoperto. In questo caso il giocatore deve sempre nominare una verdura diversa (ma non può masticare, vedi punto 2. carta scarafaggio)

Esempio: può capitare che un giocatore giri una carta fungo ma dica porro (perché il fungo si trova in cima al mazzo scoperto o perché un altro giocatore ha appena detto fungo).



2. Carte scarafaggio

Tra le carte distribuite ve ne sono alcune (quattro per ogni tipo di verdura) con raffigurati degli scarafaggi che mangiano. Se un giocatore gira una carta scarafaggio, deve masticare. Da quel momento per ogni carta con raffigurata la verdura visibile sulla carta scarafaggio, è obbligatorio masticare! Non è quindi più consentito nominare questa verdura.

Ma attenzione!

Il giocatore successivo non può masticare per una seconda volta se gira la verdura interessata o una nuova carta scarafaggio.





Se il giocatore precedente ha già masticato, quello successivo **deve sempre** ripiegare sul verso di approvazione „mmm“. Ma anche questo verso non può essere ripetuto. Quindi dopo la masticazione, segue il verso „mmm“ e dopo il verso „mmm“ segue di nuovo la masticazione.

Quando si gioca una carta scarafaggio, il mazzo scoperto viene temporaneamente „bloccato“ in modo che la carta scarafaggio resti visibile. Le carte successivamente scartate vanno a formare un secondo mazzo, finché non viene giocata una nuova carta scarafaggio. A quel punto il primo mazzo scoperto viene sostituito. **Naturalmente adesso occorre masticare solo nel caso venga girata la verdura raffigurata nella nuova carta scarafaggio...**



Avvertenza: quando si cambia il mazzo sono visibili due carte scarafaggio, solo per il turno di un giocatore, in questo caso vige l'obbligo di masticare per entrambe le verdure (se sono diverse).



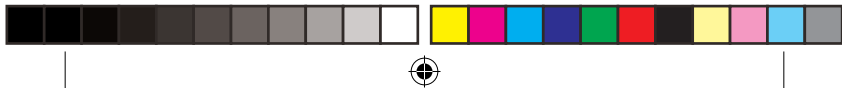
Errori:

Vengono considerati errori: parola sbagliata, verso sbagliato, balbettii, tentennamenti (ehhhhh, ohhhh), esitazioni che superano i tre secondi. Se un giocatore fa un errore deve prendere nel suo mazzo **tutte le carte giocate fino a quel momento** e quindi iniziare un nuovo giro.

Fine del gioco e vincitore

Vince chi per primo termina le carte del proprio mazzo.





Esempio:

1. Il nonno gioca una carta fungo e dice fungo.
2. Matteo gioca una carta fungo e dice peperoncino (perché non può ripetere la parola fungo)
3. Alessio gioca una carta peperoncino e dice porro (perché peperoncino è stato appena detto)
4. La mamma gioca una carta scarafaggio con raffigurata una carota e mastica.
5. Il nonno cambia il mazzo, gioca una carta carota e dice mmm (perché la mamma ha appena masticato).
6. Matteo gioca una carta scarafaggio con raffigurato un fungo e mastica (perché dopo il verso mmm si può di nuovo masticare)
7. Alessio cambia di nuovo il mazzo, gioca una carta carota e dice mmm, (perché la carta scarafaggio con carota per il suo turno è ancora visibile e inoltre Matteo ha appena masticato).
8. La mamma gioca una carta carota e dice porro (perché la carota è stata appena giocata e la carta scarafaggio con fungo è ancora visibile, in questo caso sarebbe stato corretto anche peperoncino).
9. Il nonno gioca una carta porro e dice peperoncino (perché porro è stato appena detto)
10. Matteo gioca una carta fungo e dice fungo. Ma sbaglia (perché è ancora visibile la carta scarafaggio con il fungo). Avrebbe dovuto masticare e invece ora è costretto a prendere le carte di entrambi i mazzi...

Buon appetito!

La zuppa è servita!



GB

Although „Cockroach soup“ is an independent game, it can be combined with the predecessor „Cockroach salad“! You may, for example, replace vegetables – after all, who likes to eat the same kind of salad or the same kind of soup all the time?!

F

Certes, Kakerlakensuppe est un jeu indépendant, mais il peut aussi parfaitement être combiné à son prédécesseur Kakerlaken salat. Vous pouvez par exemple changer les ingrédients ! C'est vrai, quoi ! qui aime manger toujours la même salade ou la même soupe ?!

NL

Kakkerlakkensoep kan perfect gecombineerd worden met zijn voor ganger Kakkerlakkensalade. Maar je kan het spel ook als een zelfstandig spel spelen. Je kan bijvoorbeeld ingrediënten gaan vervangen! Het is waar, wie houdt er niet van om van tijd tot tijd eens een andere salade of soep te eten?!

I

„Zuppa con scarafaggi“ è un gioco a sé ma può essere abbinato al suo predecessore „Insalata con scarafaggi“, ad esempio scambiando i tipi di verdure... sì, perché a nessuno piace mangiare sempre la stessa insalata o la stessa zuppa!

