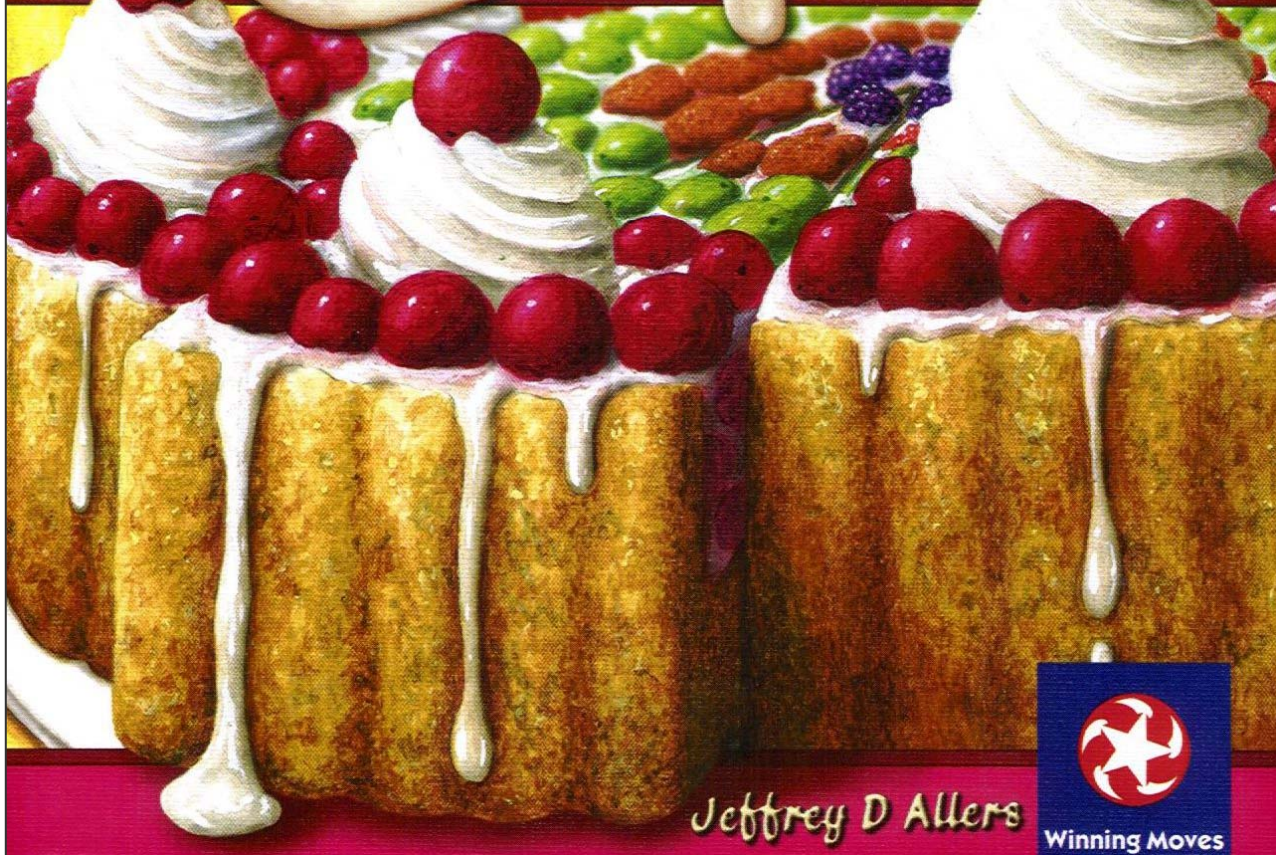


Spiel **kompakt**

...aber  
bitte mit

# Sahne



Jeffrey D Allers



... aber bitte mit Sahne  
Winning Moves, 2008

Jeffrey D. ALLERS

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar  
± 20 minuten per ronde

## Spelidee

Iedereen kent wel de taartenregel: de ene verdeelt en de andere mag kiezen. Daarom probeert men ook om zoveel mogelijk gelijke delen te maken zodat men zelf niets tekort komt. Deze regel geldt echter niet bij '... aber bitte mit Sahne'. Hier kan men met wat geraffineerdheid de anderen de grotere stukken aanbieden om dan toch aan het einde de meeste stukken behaald te hebben. Er zijn 5 taarten met 11 stukken van verschillende soorten die verdeeld worden. Iedere soort levert verschillende punten op. Men kan de stukken die men neemt meteen opeten om zich te verzekeren van de punten of men kan ze ook verzamelen in de ijdele hoop om aan het einde van het spel de meeste stukken van een soort te hebben zodat dit extra punten oplevert. De speler die de taarten het best verdeelt en het overzicht behoudt, behaalt de meeste punten en wint het spel.

# Spelmateriaal

## 57 taartstukken

- 3x pruim (1 toefje slagroom)
- 4x abrikoos (1 toefje slagroom)
- 5x kers (1 toefje slagroom)
- 7x braambes (2 toefjes slagroom)
- 8x kiwi (2 toefjes slagroom)
- 9x kruisbes (2 toefjes slagroom)
- 10x aardbei (2 toefjes slagroom)
- 11x chocolade (3 toefjes slagroom)

## 1 handleiding



# Spelvoorbereiding

De 57 taartstukken worden verdekt zeer grondig gemixt en in 5 verdekte stapels van telkens 11 stuks klaargelegd. De resterende stukken worden ongezien terzijde gelegd. Iedere stapel stemt overeen met één van de 5 taarten die in het spel worden verdeeld. Een startspeler wordt geloot en wordt de eerste banketbakker. Hij serveert en verdeelt de eerste taart.

# Spelverloop

## Taarten serveren en verdelen

De banketbakker neemt een stapel met 11 taartstukken en legt die open tot een mooie ronde taart. Hierbij moet de volgorde van de stukken in de stapel worden behouden. Dit betekent dat de stukken één voor één van boven van de stapel worden genomen en de ene na de andere worden samengevoegd zonder de volgorde te wijzigen. Vervolgens verdeelt de speler de taart in hoogstens zoveel delen als er spelers deelnemen. Ook hierbij mag hij de volgorde van de stukken niet veranderen, maar de delen kunnen wel uit willekeurig aantal taartstukken bestaan, ook zelfs uit maar één taartstuk. De taart mag ook worden verdeeld in minder delen dan het aantal deelnemers. In dit geval ontvangen één of meerdere spelers, meestal ook met inbegrip van de speler die de taart heeft verdeeld, in deze ronde niets. In een spel met twee spelers kunnen de taarten ook in vier delen worden verdeeld die dan afwisselend worden genomen.

### Voorbeeld

Anne, Herman, Marc en Carl bevinden zich in de banketbakkerij. Anne serveert de eerste taart en verdeelt de taart in vier delen.



## Taart verdelen

Daarna komen de medespelers één voor één, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

### Een speler mag:

- een deel kiezen en de taartstukken in dat deel opeten of verzamelen;
- verzaken aan het nemen van een deel om een taartstuk op te eten dat hij in vorige rondes heeft verzameld.

De speler die een deel heeft gekozen en genomen, beslist onmiddellijk voor elk afzonderlijk taartstuk of hij dit eet of hij dit verzamelt.

## Taartstukken opeten

De speler draait het taartstuk dat hij wil opeten om en legt dit verdekt voor zich neer.

Een opgegeten taartstuk levert aan het einde van het spel zoveel punten op als het aantal toefjes slagroom op dit taartstuk.

## Taartstukken verzamelen

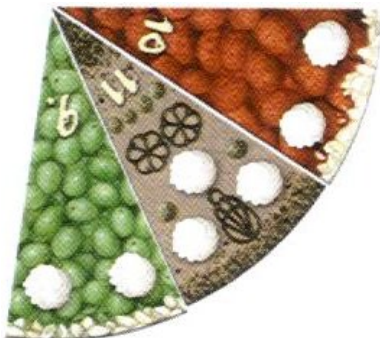
De speler legt het stuk dat hij wil verzamelen open voor zich neer. Als hij meerdere stukken van deze soort heeft, legt hij die naast elkaar. Ze blijven open voor de speler liggen.

Verzamelde taartstukken kunnen nog gegeten worden door in een latere ronde te verzaken aan het nemen van een deel en in de plaats daarvan de verzamelde taartstukken van één soort op te eten.

Verzamelde taartstukken leveren aan het einde van het spel slechts punten op voor diegene die de meeste stukken van een soort heeft verzameld. Als men aan het einde niet de meerderheid heeft, zijn de taartstukken waardeloos.

### Voorbeeld

Herman zit naast Anne en mag als eerste kiezen. Hij kiest het deel rechtsonder dat bestaat uit drie taartstukken.



Het rechterstuk (aardbei) draait hij om (dit wil zeggen dat hij dit stuk meteen opeet).

Het stuk chocoladetaart eet Herman ook meteen op.

Het laatste stuk taart legt Herman terzijde.

Hij hoopt om aan het einde van het spel de meeste stukken van de kruisbessentaart te hebben verzameld zodat dit hem 9 punten zou opleveren.



## Verzaken aan het nemen van een deel

De speler die verzaakt aan het nemen van een deel van de taart kan in de plaats hiervan de taartstukken van één soort (die hij in vorige rondes heeft verzameld) opeten. Hij kiest één soort van zijn verzamelde taartstukken en draait deze allen op de rugzijde om aan te geven dat deze stukken zijn opgegeten.

Als laatste mag de speler die de taart heeft geserveerd een deel nemen of verzaken. Als er dan nog stukken overblijven, worden zij uit het spel genomen.

Daarna wordt de volgende speler banketbakker en mag de volgende taart serveren en opdelen. Zo gaat het verder tot alle vijf taarten zijn geserveerd.

## Speelduur en waardering

Als alle vijf taarten zijn geserveerd en alle taartstukken zijn verdeeld, is het spel ten einde.

Iedere speler ontvangt voor zijn taartstukken de volgende punten:

### Verzamelde taartstukken

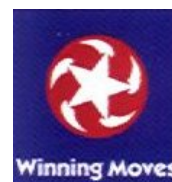
Soort per soort worden de taartstukken die open voor iedere speler liggen met elkaar vergeleken. De speler die de meeste stukken van een soort heeft, ontvangt zoveel punten als het getal op het taartstuk (3 - 11 punten). Dit puntenaantal stemt overeen met het aantal stukken van deze soort. Deze punten ontvangt hij éénmaal per soort om het even hoeveel stukken hij van deze soort heeft verzameld. Bij een gelijke stand ontvangen alle spelers die de meeste stukken hebben het volle puntenaantal voor deze taartensoort.

### Gegeten taartstukken

Alle taartstukken die verdekt voor de spelers liggen, worden nu blootgelegd. Voor elk afzonderlijk taartstuk ontvangt de speler zoveel punten als het aantal toefjes slagroom op dit taartstuk (1 - 3 punten).

Alle punten worden samengeteld en de speler met de meeste punten wint het spel. De winnaar moet daarna een lange wandeling maken om de calorieën kwijt te raken.

Uiteraard kan men meerdere rondes na elkaar spelen. Dan wint de speler die in totaal de meeste punten behaalt.



18 maart 2009