

Jacques Zeimet

# Kakerlaken Suppe

DREI  
MAGIER





Copyright:

## **DREI MAGIER SPIELE**

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21

D-12055 Berlin

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

**Art.-Nr. 40843**

.....

**Autor: Jacques Zeimet**

**Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt**



D

# Kakerlaken Suppe



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?!



112 Gemüsekarten

16 Kakerlaken  
Schlüpfkarten



## 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

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?!



112 vegetable cards

16 cockroach  
slurp cards

## 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



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 ?!



112 cartes Légumes

16 cartes Bouillon de cafards

## 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 « humm ! » 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 !**



# I Zuppa con Scarafaggi

„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!



112 carte verdura

16 carte  
scarafaggio



## 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!**



# Noch mehr verrückte Kartenspiele von **DREI MAGIER**



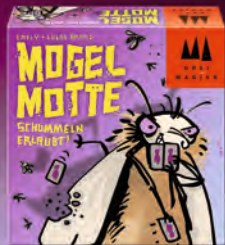
Art.-Nr. 40829



Art.-Nr. 40866



Art.-Nr. 40839



Art.-Nr. 40862



### Pilze

mushrooms  
champignons  
fungo

### Lauch

leek  
poireaux  
porro

### Peperoni

pepperoni  
piments  
peperoncino

### Karotten

carrots  
carottes  
carota



### Kakerlaken-Schlürfkarten

cockroach slurp cards  
cartes Bouillon de cafards  
carte scarafaggio

