

Spielleautor: **Simone Riggio** Zeichnungen und Illustrationen: **Dino Sechi**

Spuntino in Sardegna

*Eine "kleine Mahlzeit"
auf Sardinien*

Der Begriff „Spuntino“ bedeutet auf Italienisch Häppchen, kleine Zwischenmahlzeit, also ein Snack. Aber schließt bitte das Wörterbuch und kommt nach Sardinien. Ihr werdet etwas Unerwartetes entdecken!!!

Anzahl der Spieler:

2 bis 4

Alter:

8+

Spieldauer:

ca. 30 Minuten



Inhalt:

110 Karten:

- 23 Karten mit roter Rückseite
- 83 Karten mit gelber Rückseite
 - 60 Zutatenkarten
 - 13 Getränkekarten
 - 1 Messerkarte (Resolza)
 - 4 Jokerkarten (Verme)
 - 5 Sonderkarten für die Spielvariante „Expert“
- 4 Übersichtskarten „Speisen“
- Diese Spielanleitung

Der Begriff Spuntino bedeutet auf Sardinien gelebte Gastfreundschaft. Die Idee und Geschichte hinter diesem wunderschönen Spiel ist schnell erklärt. Ein Musiker vom Festland begibt sich für mehrere Konzerte auf eine Reise quer durch Sardinien.

Sein Auftritt am ersten Abend findet im Norden der Insel statt und ist ein großer Erfolg. Als der Beifall abklingt, wird der Musiker vom Festkomitee zum Spuntino eingeladen. „Es war ein anstrengender Tag, ich habe Hunger, mir reicht kein Snack“ denkt der Musiker, will jedoch die Gastgeber nicht verärgern und kommt der Einladung nach. In einem idyllischen Innenhof eines Landgutes ist ein langer einfacher Holztisch aufgebaut, auf dem sind zahlreiche; das typische sardische Brot, Oliven, Käse, herzhaftes Wurstwaren, Weinkaraffen, Quellwasser, duftende Kräutergebände und vieles mehr zieren den Tisch.

Es folgen hausgemachte Nudeln mit deftiger Tomatensauce, am Grill gart bereits seit Stunden das Spanferkel, das auf einer Korkunterlage serviert und mit frisch geschnittenen Zweigen vom Mirtobusch garniert wird. Der letzte Gang kurz vor Mitternacht und gegen Ende des Festmahles wird mit köstlichem Mandelgebäck und dem süffigen Mirtolikör zelebriert.

Es folgen noch viele dieser Abende, jedes Konzert wird mit einem Spuntino, einem sardischen Festmahl gefeiert. Der Musiker wird diese Abende der sardischen Gastfreundschaft nie vergessen. Das Wort Spuntino bekommt für ihn eine völlig neue Bedeutung. Heute läuft ihm bei dem Namen Spuntino schon das Wasser im Mund zusammen.

Haben wir euch Geschmack auf eine Reise nach Sardinien gemacht? Oder habt ihr die sardische Gastfreundschaft bereits erlebt? In jedem Falle wird euch dieses Kartenspiel Sardinien näher bringen. Viel Spaß beim Spielen und Träumen!.

IDEE DES SPIELS

Bei dem Spiel „Eine Kleine Mahlzeit auf Sardinien“ müsst ihr so viele Punkte wie möglich sammeln, indem ihr typische sardische Lebensmittel zu einem Gericht zusammenstellt. Die Spieler müssen die notwendigen Zutaten sammeln um die fertigen Gerichte „ablegen“ zu können.

Die Gerichte sind auf den roten Spuntino-Karten abgebildet, diese zeigen, welche Zutaten notwendig sind, welches Getränk dazu passt und wie viele Punkte das Gericht wert ist.

Sonderkarten sind die „Würmer“, das „Messer“, die „Korkschale“, der „Wein Vernaccia“, „Murra Bella“ und „Canto a Tenore“.

WÖRTERBUCH UND BEGRIFFSERKLÄRUNG:

Resolza: Das ist ein typisches handwerklich hergestelltes sardisches Messer, das mit viel Liebe und Qualität in sorgsamer Handarbeit gefertigt wird und in der Regel sehr kostbar ist.

Trobia: Hierbei handelt es sich um eine Korkschale. Das Material wird auf Sardinien direkt von den Korkeichen gewonnen und zum Beispiel als Unterlage für das köstliche Spanferkel verwendet.

Vernaccia: Ein süffiger Weißwein, der sich hervorragend als Aperitif eignet.

Murra Bella: Zwei Spieler stehen sich gegenüber und müssen schnell die Summe der gezeigten Finger ausrufen. Hört sich einfacher an, als es in Wirklichkeit ist!

Canto a Tenore: Eine ganz besondere Art von sardischem Gesang, ist Weltkulturerbe der UNESCO seit 2005.

Casu Marzu: Eine Delikatesse, die seit 2005 offiziell verboten ist. Es handelt sich um einen überreifen Schafskäse, der von einer Käsefliege mit Eiern belegt wird, daraus schlüpfen Maden, die den Käse durch ihre Verdauung in eine cremige Konsistenz mit starkem Aroma umwandeln.

Verme: Das ist die Made aus dem Käse, hier im Spiel hat sie die Rolle des Jokers.

Spuntini al mare: Thunfisch, Muscheln und frischer Fisch gehören auf jede gute Speisekarte und kommen frisch aus dem Meer, direkt vor der Haustür.

Ziminadda: Gegrillte Innereien vom Lamm oder Rind serviert mit gegrilltem Gemüse.

Pane e casu: Sardische Brotzeit mit Brot aus dem Holzofen, Schafskäse und Aufschnitt.

Proccheddu: Spanferkel das stundenlang gegrillt und mit frischen Mirtozweigen dekoriert wird.

Percora bollita: Mit Zwiebeln und Kartoffeln gekochtes Schafffleisch.

Dolci: Süßspeisen, wie Mandelgebäck, Amaretti und frittierte Käsetaschen mit Honig.

Abbardente: Ein hochprozentiger Schnaps, der Name bedeutet „brennendes Wasser“.



VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Nehmt die 23 roten Karten der Gerichte und legt diese wie abgebildet (Bild A), getrennt nach Art der Speise, beginnend mit dem kleinsten Wert, in 6 senkrechte Reihen. Dies sind die Spielziele.
2. Sortiert die Messerkarte aus und legt diese zur Seite.
3. Nehmt die gelben Lebensmittelkarten (Zutaten-, Getränke- und Jokerkarten) und sortiert auch die 4 Sonderkarten (Korkunterlage, Vernaccia, Murra Bella e Canto a Tenore) aus. Diese werden später erklärt und sind für die Variante „Expert“ des Kartenspiels reserviert. Mischt nun die restlichen Karten.
4. Verteilt jeweils 6 Karten an jeden Spieler.
5. Legt 5 Zutatenkarten offen nebeneinander auf den Tisch (Bild B).
6. Mischt nun die Messerkarte wieder in den Stapel und legt diesen verdeckt neben die 5 offenen Karten (Bild B).



Bild A



Bild B

Die Person, die den berühmten Casu Marzu probiert hat, ist der erste Spieler. Wenn ihn noch niemand aus der Runde probiert hat, fängt der jüngste Spieler an.

SPIELRUNDE

SPIELPHASE 1 (ZWINGEND): 2 KARTEN BZW. 1 KARTE ZIEHEN

Der Spieler begutachtet seine Handkarten und prüft welche Zutaten er besitzt und für welche Speise sie geeignet sind. Liegen Zutaten auf dem Tisch, die er für ein Gericht benötigt? Um ein Gericht ablegen zu können, benötigt man sämtliche Zutaten. Das Getränk ist ein Zusatz, also optional, für das man Zusatzpunkte bekommt.

Der Spieler kann aus einer der beiden folgenden Aktionen auswählen.

1. Entweder er zieht 2 Karten vom Stapel oder
2. er nimmt sich die oberste Zutatenkarte aus einer der 5 Reihen auf dem Tisch. Wenn er eine Karte wählt und die Reihe ist dann leer, so wird die leere Reihe mit einer Karte vom Stapel wiederhergestellt (Beispiel Bild D), wiederhergestellt. Falls er sich für eine Wurmkarte, also Jokerkarte, vom Tisch entscheidet, kann diese nicht sofort ausgespielt werden. Der Spieler muss auf die nächste Runde warten.



Beispielzug: Der Spieler hat sich für die Kartoffel entschieden, die Reihe ist nun leer und muss mit einer Karte vom Stapel aufgefüllt werden.

PHASE 2 (NICHT ZWINGEND): EINE SPEISE ABLEGEN

Nach Beendigung der Spielphase 1 kann der Spieler eine Speise ablegen, wenn er dies für angebracht hält und alle Zutaten zusammen hat.

Er legt die Kartenkombination vor sich ab und erhält auf diese Weise die entsprechende Gerichtekarte (die erste freie der jeweiligen Spalte). Eine Getränkekarte kann mit der Speise kombiniert werden, dies gibt Extrapunkte. Achtung: die Art des Getränkes ist oben rechts auf der Gerichtekarte angegeben.

Die gewonnene Punktekarte wird mit der eventuell ausgespielten Getränkekarte offen vor dem Spieler abgelegt. Die Zutatenkarten werden in die Schachtel gelegt.

Bei jedem Zug kann der Spieler auch mehr als ein Gericht ablegen, sofern er alle dafür benötigten Zutaten auf der Hand hält.



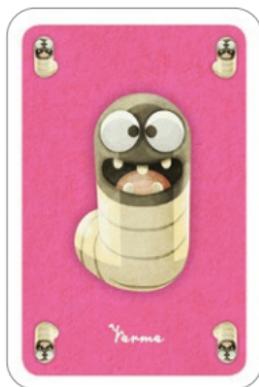
Achtung: für das Gericht Ziminadda kann man Weiß- oder Rotwein ablegen!

Beispielzug: Die Spielerin Anna hat bereits die Zutatenkarte Schaf und eine Rotweinkarte in der Hand. Sie zieht zwei Karten vom Stapel und erhält dabei eine Zwiebel und eine Kartoffel. Anna entscheidet sich das Gericht „Gekochtes Schaf“ abzulegen und dieses mit der Rotweinkarte zu kombinieren. Sie kann sich die erste offene Gerichtekarte „Pecora bollita“ vom Tisch nehmen und legt diese zusammen mit der Rotweinkarte offen vor sich ab, die Zutatenkarten kommen in die Schachtel.

SPIELPHASE 3: ÜBERZÄHLIGE HANDKARTEN

Nach Beendigung der Phase 1 und 2 darf der Spieler maximal 6 Karten auf der Hand halten. Überzählige Karten müssen abgelegt werden. Der Spieler kann frei entscheiden, auf welche der 5 offenen Reihen er die Zutatenkarten ablegt. **Wichtig!!!** Die Messerkarte darf nicht abgeworfen werden!

Beispielzug: Der Spieler Beppe hat zwei Karten vom Stapel gezogen, kann aber kein Gericht komplett zusammenstellen und hat jetzt 8 Karten auf der Hand. Die zwei überzähligen Karten legt er entweder in zwei verschiedene Reihen oder beide zusammen in eine der 5 Reihen.



AKTION DER WURMKARTE:

Die Wurmkarte ist ein Joker mit dem der Spieler verdeckte Zutatenkarten aus einer der 5 Reihen für sich freilegen kann.

Dieser Zug wird gegebenenfalls vor der Spielphase 1 angewendet, wenn der Spieler eine Zutatenkarte vom Tisch nehmen möchte, diese aber von anderen Zutaten verdeckt ist. Legt die Wurmkarte an die oberste Lebensmittelkarte in der gewünschten Reihe und verschiebt sie zusammen mit einer oder mehreren darunter liegenden Karten (so viele wie Du möchtest) in eine andere Reihe, sodass die gewünschte Zutatenkarte jetzt frei liegt (Bild E). Von diesem Moment an bleibt die Wurmkarte in ihrer neuen Position auf dem Tisch und kann von jedem Spieler während der folgenden Spielzüge als Karte vom Tisch genommen werden. Sobald diese Aktion ausgeführt wurde, wechselt der Spieler in die Spielphase 1, kann also die freigelegte Zutatenkarte auf die Hand nehmen.

VORHER



NACHHER

Nach dem Verschieben liegt die Fischkarte offen und kann in Phase 1 aufgenommen werden.



Bild E



"RESOLZA" – DIE MESSERKARTE



Wer die Resolza-Messerkarte besitzt, kann sobald ein anderer Spieler eine Speise ausspielt, die Messerkarte gegen eine zufällige Karte aus der Hand des Spielers eintauschen (ist nicht obligatorisch).

Spielbeispiel: Anna hat gerade das gekochte Schaf als Speise abgelegt. Marco beschließt, die in seiner Hand

befindliche Resolza-Messerkarte gegen eine von Annas Handkarten einzutauschen. Ohne zu schauen, zieht er eine Karte. Sollte Anna keine Karten mehr auf der Hand haben, entfällt der Kartentausch und Anna bekommt einfach die Resolza-Messerkarte.

Wichtig!!! Wer am Ende des Spieles die Resolza-Messerkarte noch auf der Hand hat, bekommt 10 Punkte von seiner Endpunktzahl abgezogen.

Sollte die Messerkarte während des Spieles vom Stapel gezogen werden um eine leere Reihe aufzufüllen, wird diese dort wie eine Zutatenkarte gelegt und kann jederzeit von einem Spieler während seines Zuges aufgenommen werden.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die letzte Karte vom Stapel zieht. Dies kann auch durch Ersetzen einer Karte in einer freien Reihe erfolgen. Der Spieler, der am Zug ist, darf noch Speisen ablegen.

Wichtig!!! Wenn in dieser Schlussphase eine Speise abgelegt wird, kann dieser Spieler die Resolza-Messerkarte nicht mehr erhalten.

WER GEWINNT?

Um die Gesamtpunktzahl jedes einzelnen Spielers zu ermitteln, werden:

- die Punkte der abgelegten Speisen addiert
- die Punkte der abgelegten Getränke (3 Punkte für den Rotwein, 5 Punkte für den Weißwein und 7 Punkte für den Schnaps) addiert
- die Punkte für die noch auf der Hand befindlichen Getränkekarten (Punktzahl wie vor) und 10 Punkte für die Messerkarte abgezogen.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige, der die meisten Punkte mit Wein und Schnaps gesammelt hat. Im Falle eines weiteren Unentschieden muss der Sieg geteilt werden.

BEISPIELRECHNUNG:

Abgelegte Speisen und Getränke



Auf der Hand verbliebende Karten



DIE SONDERKARTEN FÜR DIE SPIELVARIANTE "EXPERT"

Diese Karten machen das Spiel noch variabler und laden zu mehr Taktik ein.

WIE SETZT MAN DIE SONDERKARTEN EIN?

Nimm die 5 Karten und mische sie in den Stapel der gelben Lebensmittelkarten und verteile dann 6 Karten an jeden Spieler so wie in Punkt 4 unter dem Stichwort „Vorbereitung des Spieles“ beschrieben.



TROBÌA - Die Korkschale

Diese Karte kann zusammen mit den Gerichten „gegrillte Innereien“, „gekochtes Schaf“, „gebratenes Spanferkel“ und „sardische Brotzeit“ abgelegt werden. Wichtig ist jedoch, dass die Speise mit einem Getränk kombiniert sein muss! Die Korkschale ist 4 Punkte in der Endabrechnung wert.

VERNACCIA



Diese Karte kann zusammen mit jeder Speise abgelegt werden, egal ob mit einem Getränk kombiniert oder ohne. Der Spieler erhält für die Vernaccia-Karte keine Punkte, ist jedoch immun gegenüber der Messerkarte! Es findet also kein Tausch statt. Nach Nutzung der Vernaccia-Karte wird diese in die Schachtel gelegt.



MURRA BELLA

Diese Karte kann mit jeder Speise abgelegt werden, welche mit einem Rot- oder Weißwein kombiniert wurde. Die Weinkarte erhält dadurch den doppelten Wert in der Endabrechnung.

Legt die Murra Bella-Karte also zusammen mit der Weinkarte vor Dir ab.



CANTO A TENORE

Behält der Spieler diese Karte bis zum Ende auf der Hand, kann er eine seiner noch auf der Hand befindlichen Getränkekarten ohne Punktabzug weglegen.

WEITERE SPIELE AUS DER REIHE SARDINIEN (NUR ITALIENISCHE AUSFÜHRUNG!):



Hier findet Ihr das Spiel-Tutorial (auf italienisch)

Demoela
GIOCHI
www.demoela.com