

„Ich bin doch nicht von gestern“ - Ein Spiel zur „Rettung“ von Lebensmitteln

Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Die Aufgabe besteht darin, die vier auf dem Spielplan abgebildeten Lebensmittel einzusammeln, die „zu gut für die Tonne“ sind und vielleicht weggeworfen würden, weil sie nicht mehr besonders appetitlich aussehen, aber noch völlig in Ordnung und nicht gesundheitsgefährdend sind.

Auf drei Feldern sind drei wirklich verdorbene Lebensmittel abgebildet, die man nicht mehr verzehren darf.

- Jeder Spieler* erhält („zieht“) einen Spielplan sowie eine Spielpuppe.
- Pro Spieler wird je ein Würfel ausgehändigt.
- Der Spieler, der eine (zuvor vom Spielleiter) bestimmte Spielpuppe gezogen hat, darf beginnen.
- Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Die Spieler würfeln der Reihe nach und dürfen ihre Spielpuppe um die jeweils gewürfelte Augenzahl auf den Feldern Richtung „Lebensmittelpool“ vorrücken. Bei einer Sechs darf noch einmal gewürfelt werden. Wenn die Spielpuppe über oder auf ein Feld mit einem noch genießbaren Lebensmittel aus dem „Pool“ gelangt, erhält der Spieler einen Gewinnchip. Falls er auf ein Feld gerät, das ein verdorbenes Lebensmittel zeigt, muss er einen Chip in den Vorratsbehälter zurücklegen. Derjenige Spieler, der zuerst den Pool erreicht, also alle vier Lebensmittel „von gestern“ beisammen hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Voraussetzung für den Zieleinlauf ist nun aber, dass die gewürfelte Augenzahl genau passt. Wenn er also zum Beispiel kurz vor dem Ziel eine „Drei“ braucht, aber eine „Vier“ würfelt, muss er noch etwas Geduld haben und er muss warten, bis er wieder an der Reihe ist. Bei einer „Zwei“ beispielsweise könnte er aber noch zwei Felder vorrücken. Sofern auch eine „Eins“ kein Weiterkommen mehr ermöglicht, gibt es die dreimalige Chance zu würfeln, mit je einem zusätzlichen Wurf pro „Sechs“.

Spielvariante mit zwei Spielern auf einem Spielplan:

Je zwei Spieler erhalten einen gemeinsamen Spielplan, alle weiteren Spielmaterialien wie oben beschrieben. Nun darf eine Spielpuppe, die bereits auf einem Feld steht, auf das auch die Puppe eines Mitspielers gelangt, „hinausgeworfen“ werden. Das heißt, die Figur wird um vier Felder zurückgeschoben. Falls das „Hinauswerfen“ ein Feld mit einem noch essbaren Lebensmittel betrifft, erhält der Betreffende den Chip des Mitspielers, dessen Figur er aus dem Spiel genommen hat. Es kann aber auch ein Vorteil sein, „hinausgeworfen zu werden“, nämlich dann, wenn das Zurücksetzen der Puppe diese auf ein Feld mit einer noch essbaren Zutat bringt: Es gibt einen Chip extra. Eine Spielfigur, die von einem Feld mit einem ungenießbaren Lebensmittel entfernt wird, muss lediglich vier Felder zurückgerückt werden.

Höherer Schwierigkeitsgrad für ältere Spieler:

Wenn ein Spieler erfolgreich im Ziel ist, muss er eine gesunde Zutat nennen, die am Gericht noch fehlen könnte. Unter der Maßgabe der Fairness entscheiden die Mitspieler, ob die Antwort richtig ist.

*Diese und entsprechende Personenbezeichnungen schließen die weibliche Form ein.