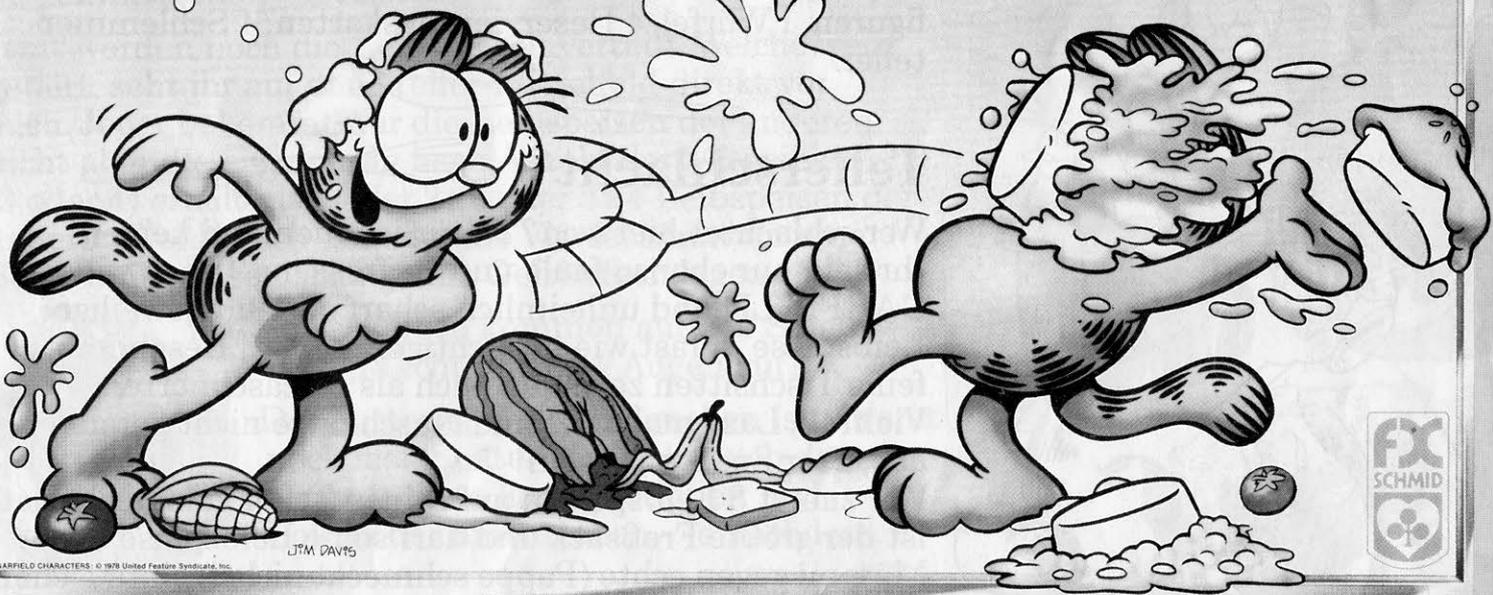


GARFIELD

Tellerschlacht

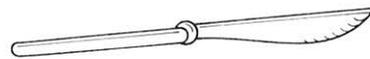
EIN
SATTES
SPIEL



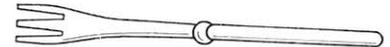
**Ein sattes Spiel für
3-4 verfressene GARFIELD-Fans
ab 8 Jahren.**

Spielzubehör:

1 Spielplan, 4 x 12 Leibgerichte, 33 Speisekarten, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 4 Reservierungskarten, 4 Schlemmerteller.



Tellerschlacht?



Wer schlachtet hier wen? Natürlich niemand keinen! Ihr seid nur ebenso faule und verfressene Typen wie GARFIELD und unheimlich scharf auf eure jeweilige Leibspeise... fast wie im richtigen Leben! Besonders feine Tischsitten zeichnen euch als Pizzaschnorrer, Vielfraß, Lasagnolomizi und Naschkatze nicht gerade aus, aber Spaß muß sein! Wer zuerst 8 Leibspeisen auf seinen Teller geklatscht hat, ist der größte Freßsack und darf seine Leibspeise bei Mammi gegen echte (Pappe schmeckt nicht!) eintauschen.

Tisch decken!

Beim ersten Mal müßt ihr die Leibspeisen und Reservierungskarten locker aus dem Karton brechen und die Reservierungskarten in die Plastikfüße stecken.

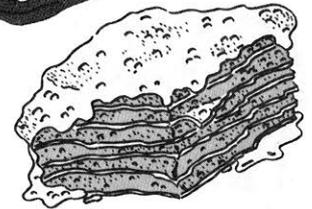
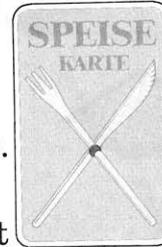
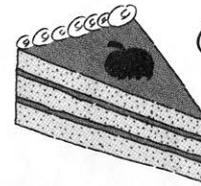
Jeder Spieler sucht sich seinen Lieblingsplatz am Spielbrett und schnappt sich dazu die farblich passende Spielfigur, seine Reservierungskarte und seinen rosa Schlemmerteller.

Jetzt werden noch die Leibspeisen verteilt. Welche wem gehört, seht ihr auf dem Teller-Mittelfeld direkt vor euch. Jeder bekommt nur die Leibspeisen der anderen, nicht aber die eigenen. Je nach Anzahl der Mitspieler (3 oder 4) erhält also jeder 2 x 6 oder 3 x 4 Leibspeisen der anderen. Fehlt euch der oder die Vierte, könnt ihr eine Sorte Leibspeisen solange ins Gefrierfach legen.



Die Speisekarten kommen auf das Spielbrett. Wohin? Macht doch die Augen auf!

Der Futternapf gleich daneben ist vorerst noch leer. Später könnt ihr euch dort einige leckere Extraportionen holen oder hineingeben – je nachdem.



3

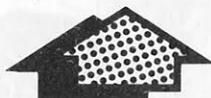


Mahlzeit!

Jeder startet auf seinem Teller-Mittelfeld, auf dem auch die eigene Leibspeise abgebildet ist; z. B. die Naschkatze mit der rosa Spielfigur auf der Cremetorte.

Weiterbringen könnt ihr eine Spielfigur ganz lässig mit dem Würfel. Der oder die mit den kürzesten Beinen fängt an.

Von Feld zu Feld: Alle Felder sind mit irgendwelchen blöden Sprüchen versehen. Gemein ist, daß ihr die genau befolgen müßt – oft lohnt es sich aber auch!



Teller-Mittelfeld: Kommt ein Spieler auf so ein Mittelfeld eines anderen, muß er ihm eine von dessen Leibspeisen abgeben.

Kommt ein Spieler auf sein eigenes Mittelfeld, bekommt er von seinem rechten und linken lieben Nachbarn je eine eigene Leibspeise.

Hat ein Spieler eine bestimmte Speise nicht, kann er sie auch nicht rausrücken – logisch!

4

Sprechblasen-Felder: Auf diesen Feldern mit Sprüchen wie „WÜRG“, „GIER“ oder „LECKER“ passiert rein gar nichts.

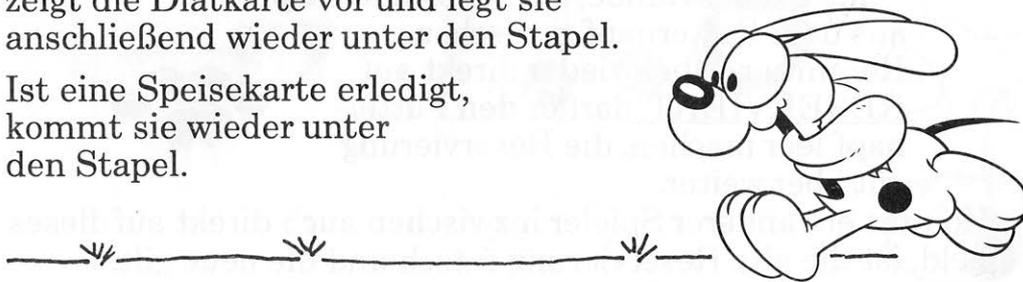
Speisekarte: Kommt ein Spieler auf so ein Feld, zieht er die oberste Speisekarte vom Stapel und tut brav, was da steht.

Bei einigen Karten mit losen Sprüchen passiert allerdings gar nichts.

TELLERJOKER: Diese Karte könnt ihr aufheben, bis ihr wieder mal auf ein fremdes Teller-Mittelfeld kommt. Ihr braucht dann keine Speise abzugeben: zeigt den Tellerjoker vor und legt ihn anschließend wieder unter den Stapel.

ICH HALTE DIÄT: Diese Karte könnt ihr aufheben, bis es euch wieder mal auf das „Verdauungssofa“ verschlägt. Ihr braucht dann nicht eine Runde aussetzen: zeigt die Diätkarte vor und legt sie anschließend wieder unter den Stapel.

Ist eine Speisekarte erledigt, kommt sie wieder unter den Stapel.



„Bitte nicht stören“:

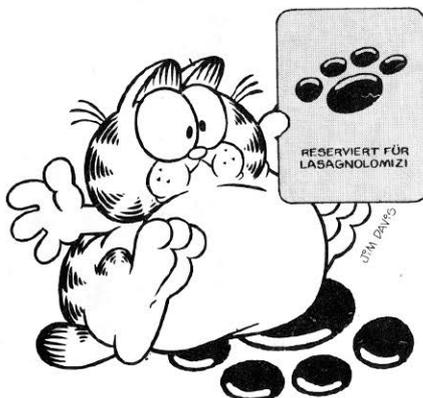
Ist dieses Feld frei, passiert gar nichts. Steht schon ein anderer Spieler dort, bleibt die Tür zu und der Neankommende 1 Feld davor stehen.

„Reserviert“: Kommt ein Spieler direkt auf das Eckfeld **RESERVIERT**, so stellt er dort seine Reservierungskarte auf.

Dieser Freßsack versucht so, sich alle Speisen aus dem Futternapf unter den Nagel zu reißen. Überquert er dann das Feld **RESERVIERT** nach einer Runde, darf er sich alle Speisen aus dem Futternapf grapschen.

Kommt er dabei wieder direkt auf **RESERVIERT**, darf er den Futternapf leer machen, die Reservierung gilt aber weiter.

Kommt ein anderer Spieler inzwischen auch direkt auf dieses Feld, ist die alte Reservierung futsch und die neue gilt.



**Prima, zählen
kannst du auch
schon!**

6,7....

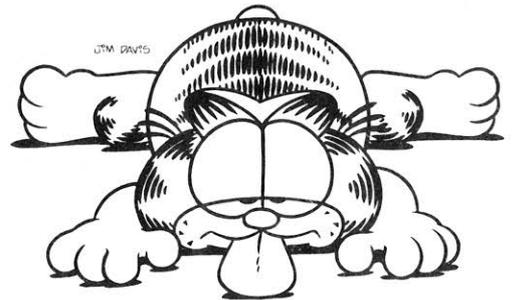
Wenn es stimmt, daß du tatsächlich ganze
8 Leibspeisen auf deinem Schlemmerteller zusammen-
gerafft hast, ist die Tellerschlacht beendet.

Wer gewonnen hat? Blöde Frage! Selbstverständlich DU
mit deinen 8 Leibspeisen... vorausgesetzt du betrach-
test es als erstrebenswert und als Gewinn, dich der-
maßen vollzufressen!

Und wenn euch das Pappefressen zu blöd geworden ist,
könnt ihr es ja mal zur Abwechslung mit einer
richtigen Lasagne oder Torte versuchen.
Ob mit oder ohne Tellerschlacht
überlassen wir euch... guten Appetit!

8

7



Spielidee:

© 1988 by F.X. Schmid

GARFIELD Characters:

© 1978, 1980 United Feature
Syndicate, Inc.

Mat. Nr. 7579



F.X. Schmid
Vereinigte Münchner
Spielkarten-Fabriken
GmbH & Co. KG
Made in West Germany



No. 71208.5