

# ALL YOU CAN EAT

von Kevin G. Nunn  
mit Illustrationen  
von Klemens Franz



amigo-spiele.de/01804

Spieler: 3–6 Personen

Alter: ab 7 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

## SPIELMATERIAL

★ sechs Kartensets mit unterschiedlich farbigen Rückseiten, jedes Kartenset besteht aus den folgenden neun Karten:



3 Würmer



2 Vögel



2 Katzen



1 Hund



1 Floh

★ und ein Alphatier



## SPIELIDEE

Spielt alle verdeckt eine Karte aus. Deckt die Karten gleichzeitig auf, und schon geht's los: Die Vögel schnappen sich die Würmer, die Katzen die Vögel, die Hunde die Katzen und die Flöhe die Hunde. Wer sich über mehrere Runden hinweg die meisten und wertvollsten Tiere schnappt, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt alle neun Karten des entsprechenden Sets auf die Hand. Wer zuletzt von einem Floh gebissen wurde, ist das Alphatier und legt die Alphatier-Karte vor sich ab.



## SPIELABLAUF

*All You Can Eat* wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde besteht aus insgesamt neun Durchgängen. Jeder Durchgang läuft wie folgt ab:

1. Tiere ausspielen
2. Tiere schnappen
3. Tiere sichern

### 1. Tiere ausspielen

Wählt alle jeweils ein Tier aus euren Handkarten und legt es **verdeckt** vor euch auf den Tisch. Deckt dann alle ausgespielten Tiere gleichzeitig auf.

### 2. Tiere schnappen

Nun kommt die große Nahrungskette in Gang. Jedes Tier (bis auf den Wurm) hat ein Lieblingstier, von dem es sich so viele wie möglich schnappen möchte.



*Jedes Tier verrät durch seine Gedanken, welches Tier es sich schnappt. Die Katze z. B. denkt den ganzen Tag lang nur an den Vogel.*

Handelt die ausgespielten Tiere in dieser Reihenfolge nacheinander ab:

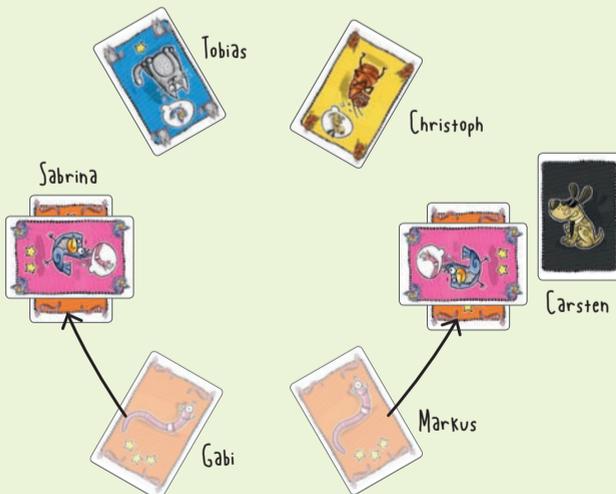


- 1 Die Würmer machen nichts.



- 2 Die Vögel schnappen sich die Würmer:
  - ★ Die Spieler, die in diesem Durchgang einen Vogel gespielt haben, nehmen sich ausgehend vom Alphatier reihum im Uhrzeigersinn jeweils einen der ausgespielten Würmer oder einen Wurm aus der Tischmitte (wenn dort schon welche liegen – siehe *Tiere sichern*). Wer sich einen Wurm nimmt, legt ihn unter seinen Vogel.
  - ★ Verteilt so reihum **alle** ausgespielten Würmer und alle Würmer aus der Tischmitte (dabei können sich nicht unbedingt alle Spieler gleich viele Würmer nehmen).

**Beispiel 1:**  
*Carsten und Sabrina haben jeweils einen Vogel gespielt. Carsten darf sich als Alphatier zuerst einen Wurm nehmen und ihn unter seinen Vogel legen. Danach nimmt sich Sabrina einen Wurm.*



- 3 Danach schnappen sich die Katzen auf dieselbe Weise die Vögel.



- 4 Ebenso schnappen sich die Hunde die Katzen.

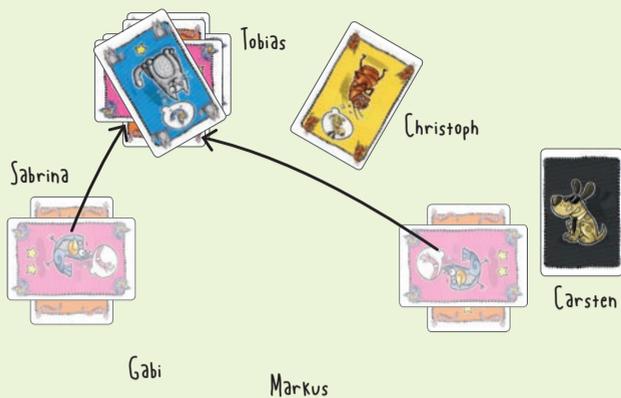


- 5 Zuletzt schnappen sich die Flöhe die Hunde.

**Achtung:** Dürft ihr euch ein Tier nehmen, nehmt ihr auch immer alle Tiere, die bereits unter diesem Tier liegen. Legt alle so genommenen Tiere unter euer ausgespieltes Tier.

*Nun darf sich Tobias, der als Einziger eine Katze gespielt hat, die Vögel von Carsten und Sabrina nehmen. Er nimmt dabei auch die Würmer, die unter den beiden Vögeln liegen, und legt all diese Karten unter seine Katze.*

*Hunde wurden in diesem Durchgang nicht gespielt. Christoph hat einen Floh gespielt. Er kann sich kein Tier schnappen, da in diesem Durchgang kein Hund gespielt wurde und auch keiner in der Tischmitte liegt.*



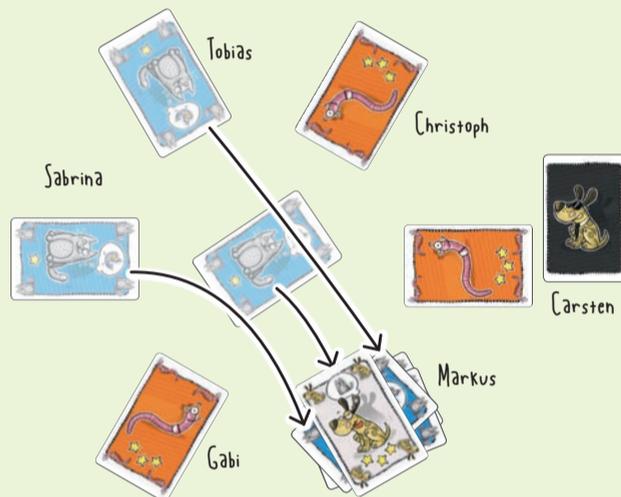
### 3. Tiere sichern

Es gibt nun drei Möglichkeiten, was mit eurem ausgespielten Tier passiert ist:

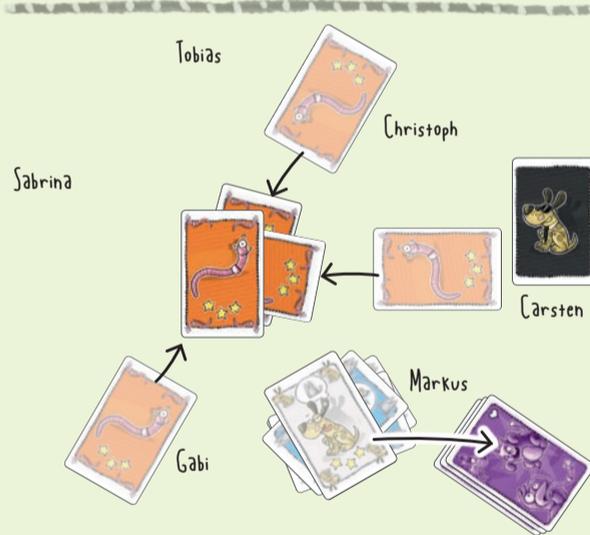
- ★ Euer Tier wurde **nicht geschnappt** und ihr konntet euch mindestens ein anderes Tier schnappen. Glück gehabt! Ihr dürft euer Tier und alle darunterliegenden Tiere als Punktestapel verdeckt vor euch ablegen.
- ★ Euer Tier wurde **nicht geschnappt**, aber ihr konntet euch kein anderes Tier schnappen. Pech gehabt! Ihr geht in diesem Durchgang leer aus und müsst euer Tier in die **Tischmitte** schieben. **Ausnahme:** Flöhe legt ihr stattdessen in die Spielschachtel zurück, da sie von keinem Tier geschnappt werden können.
- ★ Euer Tier wurde **geschnappt**. Pech gehabt! Ihr geht in diesem Durchgang leer aus.

#### Beispiel 2:

*Einige Durchgänge später gehen alle Spieler bis auf Markus in der Phase „Tiere schnappen“ leer aus. Markus hat als Einziger einen Hund gespielt. Dementsprechend darf er sich die beiden Katzen von Sabrina und Tobias schnappen. Außerdem darf er sich die Katze nehmen, die sich aus einem früheren Durchgang noch in der Tischmitte befindet.*



*Markus hat sich andere Tiere geschnappt, ohne dass sein Hund geschnappt wurde. Deswegen legt er in der Phase „Tiere sichern“ seinen Hund und die drei darunterliegenden Katzen auf seinen Punktestapel. Carsten, Gabi und Christoph konnten sich mit ihren Würmern nichts schnappen (Würmer schnappen sich nie andere Tiere). Sie gehen leer aus und müssen die Würmer in die Tischmitte schieben. Sabrinas und Tobias' Katzen wurden geschnappt. Damit gehen beide ebenfalls leer aus.*



## ENDE EINER RUNDE

Sobald ihr alle Handkarten ausgespielt habt, endet die Runde. Notiert jedem Spieler Punkte abhängig von den Tieren in seinem Punktestapel. Ein Tier bringt immer so viele Punkte, wie Sterne auf der Karte abgebildet sind.



*Der Vogel z. B. bringt zwei Punkte.*

Spielt gleich die nächste Runde und bereitet sie wie in der Spielvorbereitung beschrieben vor. Der Spieler links vom alten Alphatier wird zum neuen Alphatier und legt die Alphatier-Karte vor sich ab.

## SPIELENDE

War jeder von euch einmal das Alphatier, endet das Spiel. Der Spieler, der über alle Runden hinweg die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler die meisten Punkte, gibt es mehrere Gewinner.



**Die Community App für alle Spiele-Freunde.**

Jetzt kostenlos herunterladen!



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de