

SPIELREGEL 

UFFBASSE!



Olaf Hartmann



VORWORT

Liebe Spielefreunde*,

ihr habt in vielerlei Hinsicht ein besonderes Spiel erworben, weil
... das Spiel die tiefe Verbundenheit zu unserer Heimat zeigt.

... dies das erste gemeinsame Projekt von vier
pfälzischen Spieleautoren ist, die zukünftig
unter dem Label 4PS ihre Spiele
über PALATIA SPIELE veröffentlichen.**



... als Starthilfe ein außergewöhnliches Crowdfunding ins Leben
gerufen wurde.**

... über 400 „Geburtshelfer“ im Rahmen dieses Crowdfundings
„Schwangerschaftshilfe“ geleistet haben.**

... durch eine große Umfrage die beliebtesten pfälzischen
TOP 10 Gerichte  ermittelt wurden.

... ihr nach dem Spielen das Gericht eurer Wahl sofort kochen
könnt. Scant hierfür einfach den QR-Code auf der Rückseite
der jeweiligen Rezeptkarte.

Also:

Kaade uff de Disch unn rann an die Pann!

Euer 4PS-Team

Manfred Keller, Werner Schmitt,
Fabian Zimmermann, Klaus Geis

*Im Folgenden sind mit Spielefreunden,
Geburtshelfern und Spielern auch immer
alle Spielefreundinnen, Geburtshelferinnen
und Spielerinnen gemeint.

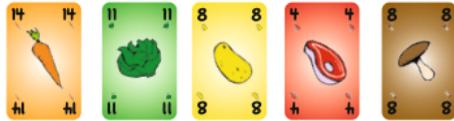
** Nähere Informationen unter www.palatiaspiele.de



SPIELMATERIAL

70 Zutatenkarten

in 5 Farben, jeweils mit den Zahlenwerten von 1–14



28 Rezeptkarten

18 Rezeptkarten in den Kategorien 2 oder 3 Zutaten



10 Rezeptkarten mit den TOP 10 Gerichten , in den Kategorien 4 oder 5 Zutaten



5 Marktstände

in 5 Farben



4 Startspielerkarten



1 Auswertungskarte



1 Uffbasse!-Karte



1 Arschkaard (nur für die Variante)



SPIELIDEE

Das pfälzische Wort **Uffbasse!** hat im Hochdeutschen die Bedeutung von „Aufpassen!“.

Uffbasse! ist ein Stichkartenspiel, bei dem die Spieler in die Rolle von Köchen schlüpfen. Sie erspielen sich die Rezeptzutaten, um anschließend damit original pfälzische Gerichte zu „kochen“. Der Koch, der nach vier Spielrunden die meisten Sterne ★ (Siegpunkte) erspielt/erkocht hat, wird neuer pfälzischer Chefkoch!

Uffbasse! Die Symbole der Lebensmittel auf den Zutaten- und Rezeptkarten stehen stellvertretend für alle Lebensmittel dieser Farbe. Das Symbol  auf der roten Zutatenkarte steht z. B. nicht nur für Fleisch, sondern auch für Paprika, Tomaten, Kirschen, Rote Bete etc.



SPIELAUFBAU

Je nach Anzahl der Spieler wird mit folgenden Zutatenkarten gespielt:

Spieleranzahl	Anzahl Zutatenkarten	Kartenwerte
2	35	1–7
3	45	1–9
4	60	1–12
5	70	1–14

Nicht benötigte Zutatenkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

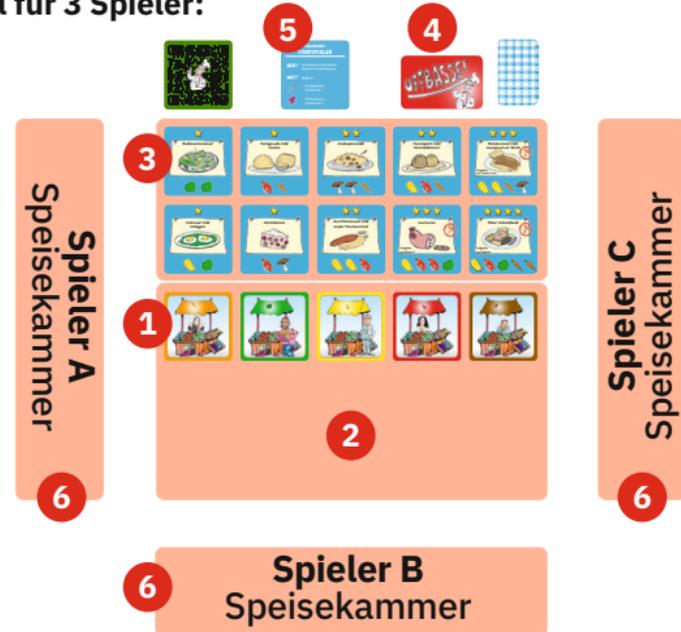
- 1 Die Karten der fünf Marktstände werden beliebig nebeneinander in einer Reihe ausgelegt.
- 2 Unterhalb der Marktstände wird der Platz für Zutatenkarten benötigt, die später ausgelegt werden (s. Vorbereitung einer Spielrunde).

SPIELAUFBAU

- Die Rezeptkarten werden gemischt. Die obersten zehn Karten des Stapels werden in zwei Reihen offen oberhalb der Marktstände ausgelegt. Die restlichen Rezeptkarten bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Für eine bessere Übersicht kann man die ausgelegten Rezeptkarten nach ihrer Kategorie (Anzahl der Sterne ★) sortieren.
- Die Uffbasse!-Karte wird für alle erreichbar bereitgelegt.
- Die vier Startspielerkarten und die Auswertungskarte liegen sortiert als offener Stapel bereit. Die Startspielerkarte 1 liegt oben und die Auswertungskarte unten.
- Jeder Spieler benötigt vor sich Platz für seine persönliche Speisekammer und seine gekochten Gerichte. In der Speisekammer werden Zutaten für die eigenen Rezepte gelagert. Zu Spielbeginn ist die Speisekammer leer.

Für die erste Spielrunde wird der Spieler zum Startspieler, der zuletzt ebbes (etwas) gekocht hat.

Beispiel für 3 Spieler:



SPIELABLAUF

Uffbasse! spielt ihr über vier Spielrunden. Jede Spielrunde unterteilt sich in zwei Phasen: eine Stich- und eine anschließende Kochphase.

Runde 1

Stichphase ▶ Kochphase

Runde 2

Stichphase ▶ Kochphase

Runde 3

Stichphase ▶ Kochphase

Runde 4

Stichphase ▶ Kochphase

In jeder Stichphase werden acht Stiche gespielt und Zutaten gesammelt.

Danach beginnt die Kochphase.

In der Kochphase können die gesammelten Zutaten verwendet werden, um damit Gerichte zu kochen.

Nach der Kochphase beginnt eine neue Spielrunde.

VORBEREITUNG EINER SPIELRUNDE

Der Spieler rechts vom Startspieler mischt die Zutatenkarten. Er teilt jedem Spieler verdeckt neun davon aus, die jeder auf die Hand nimmt. Weitere neun Zutatenkarten legt er offen unterhalb der jeweils farblich passenden Marktstände aus, die die Spieler in dieser Runde für ihre Speisekammer erspielen können.

Beispiel:



Die nicht benötigten Zutatenkarten werden für diese Runde zur Seite gelegt.

VORBEREITUNG EINER SPIELRUNDE

Welche Farbe ist Trumpf?

Die Anzahl der Zutatenkarten unterhalb der Marktstände bestimmen die aktuelle Trumpffarbe. Dabei gibt es drei Möglichkeiten:

- Die Farbe, von der die meisten Zutatenkarten ausliegen, ist die Trumpffarbe. Hier ist die Trumpffarbe **rot**.



- Liegen von zwei Farben die meisten Zutatenkarten aus, gelten beide als Trumpffarbe. Sie werden beim Ausspielen wie eine Farbe behandelt, d. h. im Beispiel gelten die Farben **orange** und **gelb** als **eine** Trumpffarbe!



- Liegen von **mehr als zwei** Farben die meisten Zutatenkarten aus, ist **keine Farbe Trumpf**.



Uffbase! Nach dem Austeilen der Zutatenkarten legen alle Spieler eine davon verdeckt in ihre Speisekammer. Diese werden gleichzeitig aufgedeckt. Sie bilden den Grundstock zum Kochen von Rezepten (siehe Kochphase).

Danach beginnt die Stichphase.

STICHPHASE

Der Startspieler spielt aus seiner Hand eine beliebige seiner Zutatenkarten offen in die Tischmitte aus. Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder weitere Spieler aus seiner Hand eine seiner Zutatenkarten offen in die Tischmitte.

Farbzwang: Ausgespielte Zutatenkarten müssen der Farbe der zuerst ausgespielten Zutatenkarte entsprechen.

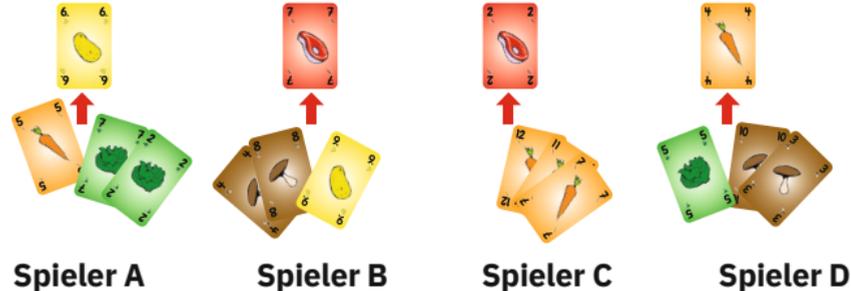
Uffbasse! Besteht die Trumpffarbe aus zwei Farben (siehe: Welche Farbe ist Trumpf S. 5), bedeutet Farbzwang, dass beide Farben gespielt werden können!

Trumpfen: Besitzt ein Spieler keine Zutatenkarte der zuerst ausgespielten Farbe, kann er eine Zutatenkarte in der Trumpffarbe ausspielen. Da die Trumpffarbe allen anderen Farben übergeordnet ist, bewirkt sie, dass dieser Stich an den Besitzer einer Trumpfkarte geht.

Eine Karte abwerfen: Besitzt ein Spieler keine Zutatenkarte der zuerst ausgespielten Farbe und kann oder möchte er nicht trumpfen, spielt er eine beliebige andere Zutatenkarte aus.

Damit ist der erste Stich gespielt.

Beispiel mit 4 Spielern: Die aktuelle Trumpffarbe ist gelb und rot. Spieler A eröffnet den Stich und spielt gelb. Spieler B hat gelb und rot und muss eine dieser beiden Zutatenkarten spielen. Spieler C hat nur rot und muss rot spielen. Spieler D hat keinen Trumpf und spielt eine beliebige andere Farbe.



STICHPHASE

Wer gewinnt den Stich?

Der Stich enthält nur Zutatenkarten einer Farbe oder Zutatenkarten anderer Farben, jedoch **keine Trumpffarbe**:

Die Zutatenkarte mit dem höchsten Zahlenwert in der zuerst gespielten Farbe gewinnt.

Der Stich enthält auch **Zutatenkarten der Trumpffarbe**:

Die Zutatenkarte mit dem höchsten Zahlenwert in der Trumpffarbe gewinnt.

Sind zwei Farben Trumpf und haben zwei Spieler identisch den höchsten Zahlenwert gespielt, gewinnt von diesen die zuletzt gespielte Zutatenkarte den Stich.

Andere Zutatenkarten als die der erstgespielten Farbe oder Trumpffarbe können den Stich nicht gewinnen.

Wie geht es nach einem Stich weiter?

Den gewonnenen Stich legt der Gewinner verdeckt vor sich ab. Danach geht er auf dem Markt „einkaufen“. Er nimmt sich die oberste Zutatenkarte eines beliebigen Stapels unterhalb der Marktstände und legt diese offen vor sich in seiner Speisekammer ab.

Uffbase! Das Entfernen der Zutatenkarte kann die Trumpffarbe für den nächsten Stich ändern!

Danach spielt er die erste Karte für den nächsten Stich aus. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Handkarten ausgespielt sind. Der Gewinner des letzten Stichs ist der Startspieler für die folgende Koch- und Stichphase. Dies zeigt er an, indem er sich die oberste Startspielerkarte vom Stapel nimmt und vor sich legt.

Danach wird die verbliebene Zutatenkarte an den Marktständen auf den Restkartenstapel gelegt. Jetzt beginnt die Kochphase.

KOCHPHASE

Der aktuelle Startspieler beginnt die Kochphase. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Reihum kocht jeder Spieler jeweils ein Gericht oder passt (Wiedereinstieg ist möglich). Dies geht so lange, bis alle Spieler unmittelbar nacheinander gepasst haben.

Die zum Kochen benötigten Zutaten sowie Sterne ★ (Siegpunkte) sind auf den Rezeptkarten abgebildet.

Es gibt Rezeptkarten in 4 Kategorien:

★-Rezeptkarten mit 2 Zutaten

★★-Rezeptkarten mit 3 Zutaten

★★★-Rezeptkarten mit 4 Zutaten

★★★★-Rezeptkarten mit 5 Zutaten



TOP 10 Rezeptkarten: Alle Rezeptkarten mit vier oder fünf Zutaten haben eine TOP 10 Platzierung , die am Ende als Gleichstandsregelung dient. Die niedrigere Zahl gewinnt.

Beim Kochen zählt jede Zutatenkarte als eine Zutat. Der Spieler legt die aus seiner Speisekammer zum Kochen verwendeten Zutatenkarten auf den Restkartenstapel ab. Die erspielte Rezeptkarte legt er offen vor sich ab. Danach wird sofort ein neues Rezept vom Nachziehstapel aufgedeckt.

Uffbase! Jede einzelne/erforderliche Zutat kann durch zwei gleichfarbige andere Zutatenkarten ersetzt werden.

Beispiel: Wird für ein Rezept eine orange und eine braune Zutat benötigt, kann es auch mit zwei gelben und zwei grünen Zutaten gekocht werden!



Uffbase! Lebensmittel sind verderbliche Waren. Deshalb darf jeder Spieler am Ende der Kochphase maximal drei Zutaten in seiner Speisekammer für die nächste Runde zurückbehalten. Überschüssige Zutaten muss er auf den Restkartenstapel ablegen!

UFFBASSE! - KARTE

Wer bekommt die *Uffbasse!*-Karte?

Hat ein Spieler alleine die wenigsten Punkte, kann er während der Stichphase die *Uffbasse!*-Karte durch lautes Ausrufen von „*Uffbasse!*“ für sich beanspruchen. Dies gilt auch direkt nach dem letzten Stich. Während der Kochphase wird die *Uffbasse!*-Karte nicht neu vergeben.

Uffbasse! Punkteermittlung:

Anzahl der Sterne auf den
erspielten Rezeptkarten

+ Anzahl der erspielten Zutatenkarten



$$3 + 1 + 1 = 5 \text{ Punkte}$$

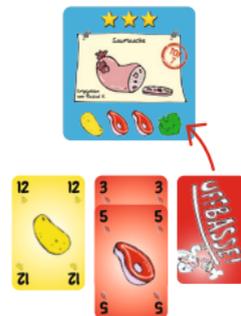
Gewinnt der Besitzer der *Uffbasse!*-Karte Punkte hinzu und hat dann nicht mehr alleine die wenigsten Punkte, kann jeder andere Spieler laut „*Uffbasse!*“ rufen. Nur dadurch verliert der aktuelle Besitzer die *Uffbasse!*-Karte. Sie wird dann entweder zur Seite gelegt oder ein anderer Spieler beansprucht sie für sich.

Wie nutzt man die *Uffbasse!*-Karte?

Während der Stichphase kann der Spieler mit der *Uffbasse!*-Karte die Trumpffarbe ändern. Er darf am Ende des Stichs nach dem Auspielen der Zutatenkarten durch lautes Ausrufen von „*Uffbasse!*“ die Karte auf einen Marktstand seiner Wahl legen. Dadurch bestimmt er **nachträglich** die **alleinige** Trumpffarbe für diesen Stich.

Nach dem Stich nimmt der Spieler die *Uffbasse!*-Karte wieder an sich.

Während der Kochphase kann die *Uffbasse!*-Karte einmalig als Joker für eine beliebige Zutat beim Kochen verwendet werden. Danach wird sie bis zum Beginn der nächsten Stichphase zur Seite gelegt.



SPIELENDE UND AUSWERTUNG

Eine Partie **Uffbasse!** endet nach vier Spielrunden. In der anschließenden Auswertung wird der Gewinner des Spiels ermittelt.

Verbliebene Zutatenkarten in der Speisekammer werden nicht mehr gewertet. Jeder Spieler addiert die Sterne seiner gekochten Rezepte. Zusätzlich bekommt jeder Spieler einen Stern pro Kategorie (= Rezepte mit der gleichen Anzahl an Zutaten), in der er zwei oder mehr Gerichte gekocht hat. Der Spieler mit den meisten Sternen  gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem besseren TOP 10 Rezept  (niedrigere Zahl).

Beispiel: Spieler A hat insgesamt 9 Sterne. 8 Sterne auf den Rezeptkarten und einen Stern zusätzlich, da er zwei Rezepte der gleichen Kategorie gekocht hat. Spieler B hat ebenfalls insgesamt 9 Sterne. Spieler C hat insgesamt 8 Sterne. Gewinner, und damit neuer Chefkoch, wird Spieler B, da er eine bessere TOP 10 Rezeptkarte  (TOP 2) als Spieler A (TOP 3) hat.

Spieler A



1 x gleiche Kategorie

+ 1 

8 

= 9 

Spieler B



= 9 

Chefkoch



Spieler C



= 8 

VARIANTEN

Einstiegsvariante

Für einen leichteren Spieleinstieg empfehlen wir Folgendes:

- 1) Man verzichtet in den ersten Spielrunden auf den Einsatz der Uffbasse!-Karte, um mit dem Ändern der Trumpffarbe im Verlauf einer Spielrunde vertraut zu werden.
- 2) Eine weitere Vereinfachung ist durch eine kleine Änderung beim Bestimmen der Trumpffarbe möglich (siehe S. 5 „Welche Farbe ist Trumpf?“): Liegen von zwei Farben die meisten Zutatenkarten aus, wird die Farbe zur Trumpffarbe, deren Marktstand weiter links in der Auslage liegt.

Spielvariante „Vorbereitung einer Spielrunde“

Die neun Zutatenkarten, die im Standardspiel an die passenden Marktstände gelegt werden, werden in dieser Variante zunächst offen in die Tischmitte gelegt. Der Spieler **rechts** vom Startspieler beginnt. Jeder Spieler nimmt abwechselnd **entgegen dem Uhrzeigersinn** eine dieser Karten auf die Hand. Dafür legt er eine seiner Handkarten an den farblich passenden Marktstand. Dies wird wiederholt, bis an den Marktständen neun Zutatenkarten liegen. Somit haben die Spieler selbst Einfluss darauf, welche Farben Trumpf werden! Alle anderen Spielregeln bleiben unverändert.

Spülvariante „Arschkaard“

Der Verlierer des Spiels bekommt die Arschkaard. Er muss an diesem Abend nach dem gemeinsamen Essen alleine das Geschirr **spülen** 😞, während die anderen zur Entspannung noch etwas **spielen**. 😊😊😊

DANKE! DANGSCHEE! THANK YOU!

Das 4PS-Team dankt den zahlreichen Geburtshelfern, engagierten Testspielern und Spielefreunden für ihre Unterstützung, Mitarbeit, Geduld sowie ihre Anregungen zu diesem Spiel.

Unser besonderer Dank gilt Alex, Andrea, Annika, Arve, Bernhard, Bettina, Birgit, Channing, Christwart, Daniel, Elke, Engin, Florian, Heike, Henriette, Hurry, Jacob, Jeff, Jesko, Julian, Lars, Marc, Margrit, Maria, Marietta, Mario, Martin, Martina, Maya, Michael, Nadine, Paul, Peter, Rocky, Roter Klaus, Sigrid, Stefan, Steffen, Sylvia, Uwe und Walter.



Euer 4PS-Team

Manfred Keller, Werner Schmitt,
Fabian Zimmermann, Klaus Geis

IMPRESSUM

Autor: Olaf Hartmann

Illustration: Steffen Boiselle

Grafik: Ilona Taplik, Manfred Keller

Redaktionelle Bearbeitung: 4PS-Team, Annette Keller,
Hau Hauenstein, Otto Neubier



© 2025 PALATIA SPIELE, Klaus Geis

1. Auflage
Johannes-Sefrit-Str. 16
67112 Mutterstadt
www.palatiaspiele.de
Made in Germany