

Umami

Lecker ist nicht genug!

Bei Vollmond lockt ein köstlicher Duft die Tiere des Waldes zum geheimen Food Festival. Heizt den Herd an und serviert Gerichte voller Umami – jenem herzhaft-würzigen Geschmack, der einem das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt.

Kreiere die besten Gerichte mit nur 3 Zutaten und locke die meisten Gäste zu dir! Dafür kannst du dir schon mal eine besondere Zutat von deinen Mitspielern „borgen“. Wirst du der Starkoch des heutigen Forest Food Festivals?

Material

- 81 Zutatenkarten:
9 pro Zahl, jede Zahl gibt es
3x mit 3 Blüte, 3x mit Stern
und 3x mit Stehlen



- 18 Gastkarten (mit 1 Stern):
9 mit hoher gewünschter Summe,
9 mit niedriger gewünschter Summe



↑
hoher
Wunsch



↓
niedriger
Wunsch

- 1 Geöffnet-Karte



„Geöffnet“
auf japanisch



HOW TO PLAY

Spielaufbau

- 1. Handkarten:** Mischt die Zutaten- und Gastkarten getrennt. Gebt jedem Spieler **4 Zutaten** und **1 Gast** (den Gast dürft ihr auf der Hand behalten oder verdeckt vor euch legen).
- 2. Gäste:** Zählt die Anzahl an Gastkarten verdeckt ab: 7 für zwei Spieler, 9 für drei Spieler, 10 für vier Spieler und 11 für fünf Spieler. Legt die übrigen Karten unbesehen zurück in die Schachtel. Legt den **Gästestapel** verdeckt in die Spielfeldmitte und deckt dann 4 Karten als **Gästereihe** auf.
- 3. Zutaten:** Legt den Zutatenstapel verdeckt unterhalb davon und deckt dann 4 Karten als **Zutatenreihe** auf.
- 4. Bestimmt einen Startspieler** und gebt ihm die Geöffnet-Karte. Das Festival kann beginnen!



Beispiel: Spielaufbau für 3 Spieler



Gastkarten

Jede **Gastkarte** zeigt einen Besucher des Forest Food Festivals und sein Lieblingsgericht. Bereitet Gerichte aus 3 Zutaten zu, die zu diesem Wunsch passen, um ihn zu erfüllen! Bei Spielende sind Gastkarten und Sterne in servierten Gerichten je 1 Punkt wert.

Die meisten Wünsche zeigen Zutaten einer bestimmten Farbe. Haben 2 Karten die gleiche Farbe, steht zwischen ihnen ein $\neq$ -Zeichen. Das bedeutet, diese Zutaten müssen verschiedene Zahlen haben.

Es gibt auch Wünsche mit farbneutralen Zutaten, für die nur die Zahlen wichtig sind. Steht zwischen den Karten eine $+1$, bedeutet das, die Zahlen müssen eine Straße ergeben (z. B. 2-3-4). Steht zwischen den Karten eine $+2$, muss es eine Straße sein, die immer genau eine Zahl überspringt (z. B. 1-3-5).



Zutatenkarten

Die **Zutatenkarten** stehen für die Zutaten aus denen ihr die gewünschten Gerichte macht. Jede Zahl gibt es nur in 1 Farbe:

1-2-3 sind grün, 4-5-6 sind gelb, 7-8-9 sind rot.



Jede Zutatenkarte zeigt eines von drei Symbolen:

-  **Stehlen** erlaubt es dir, 1 Zutat von einem Mitspieler zu klauen.
-  **Blüten** entscheiden bei Unentschieden.
-  **Sterne** geben Punkte für erfüllte Wünsche.

Ein Spielzug

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug spielst du **immer 2 Zutatenkarten** in beliebiger Reihenfolge aus: eine Zutat von deiner Hand und eine Zutat aus der Zutatenreihe.

Lege die gewählte Zutat offen in bis zu 5 Spalten vor dir aus, die deine **Gerichte** darstellen. Die Kartenreihenfolge innerhalb eines Gerichts darfst du anpassen, die Zahlen müssen immer sichtbar sein. Jedes Gericht besteht aus bis zu 3 Zutaten; spielst du eine 4. Zutat in eine Spalte, legst du sofort 1 andere aus derselben Spalte auf den Ablagestapel. Überprüfe nach jeder gespielten Zutat, ob du einen Wunsch erfüllst.

Hast du beide Karten gespielt, füllt ihr beide Reihen wieder auf 4 Karten auf. Ist der Zutatenstapel leer, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen Zutatenstapel. Der Gästestapel wird nicht aufgefüllt.

Zuletzt ziehst du Zutaten vom Stapel, bis du wieder 4 Zutaten auf der Hand hast. Damit endet dein Zug und der Nächste ist dran.

Beispiel: Ein Spielzug



In deinem Zug spielst du 1 Karte aus der Zutatenreihe **UND** 1 Karte von deiner Hand.

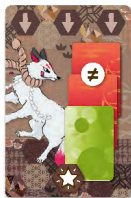
Deine Gerichte

Wünsche erfüllen

Sobald ein Gericht den Wunsch eines Gasts **in der Gästereihe** erfüllt, lege die Gastkarte oberhalb des Gerichts an. (Erfüllt es mehrere, besteht freie Wahl.) Solange der Gast dort liegt, gilt das Gericht als **serviert**: Zutaten darin kann niemand stehlen oder austauschen und kein anderer Gast kann hier angelegt werden.

Sobald ein Gericht den Wunsch eines Gasts **oberhalb eines servierten Gerichts** noch besser erfüllt, lege ihn zum besseren Gericht (auch wenn beide dir gehören)! Die Pfeile am oberen Rand der Gastkarte zeigen an, ob der Gast eine **höhere oder niedrigere Summe** bevorzugt.

Dieser Wunsch ist:
Rot-Rot-Grün.



Die Pfeile zeigen an, dass der Gast eine niedrige Gesamtsumme bevorzugt.



Lege den Gast von der Gästereihe zu dir ...



ODER von einem anderen Gericht zu deinem besseren Gericht!

Bei gleicher Summe, vergleicht ihr die **Blüten** auf den Gerichten. Wer mehr hat, lockt den Gast zu sich. Falls sowohl Summe als auch Blütenanzahl gleich sind, bleibt der Gast liegen.

Timing: Wünsche werden immer sofort erfüllt, selbst im Zug von anderen. Bei Gleichständen (Summe und Blüten) gehen Gäste aus der Gästereihe zum ersten passenden Gericht im Uhrzeigersinn – beginnend mit dem aktiven Spieler.

Kirschblüten entscheiden Gleichstände!



Stehlen

Ein Mal pro Zug darfst du eine Zutat stehlen:

- 1. Wirf eine Zutat mit einem Stehlen-Symbol**  auf den Ablagestapel. Entweder aus der Hand oder aus der Zutatenreihe. (Diese Karte zählt als deine gespielte Karte für diesen Bereich.)



- 2. Stehlen:**
Nimm eine Zutat aus einem **nicht servierten Gericht** eines anderen **Spielers**. Lege sie an eines deiner Gerichte.



- 3. Der Bestohlene** nimmt eine Zutat aus der Zutatenreihe ODER die oberste vom Zutatenstapel und legt sie an ein beliebiges eigenes Gericht. (Er kann diese Karte nicht zum Stehlen nutzen.) Dadurch kann ein Wunsch erfüllt werden.



Vergiss nicht, dass du 2 Aktionen hast!

Bonusgäste

Sobald der letzte Gast die Gästereihe verlassen hat oder ein Spieler 12 Zutaten vor sich liegen hat (10 bei 5 Spielern), spielt ihr nur noch die aktuelle Runde zu Ende. (Alle haben die gleiche Anzahl Züge. Die Geöffnet-Karte zeigt, wer begonnen hat.)

Danach folgt das große Finale mit den Bonusgästen, die ihr seit Spielbeginn auf der Hand habt:

1. Dreht alle Gäste vor euch um.
Sie können nicht länger weggelockt werden!
2. Legt alle Karten in der Zutatenreihe auf den Ablagestapel.
3. Legt die Gastkarte von eurer Hand offen in die Gästereihe (Gäste, die dort noch sind, bleiben liegen).
4. Überprüft, ob jemand jetzt direkt Wünsche erfüllt (beginnt bei dem Spieler mit der Geöffnet-Karte).
5. Spielt 1 letzte Runde mit diesen Änderungen:
 - Stehlen ist nicht möglich.
 - Spielt beliebig viele Zutaten aus der Hand (0 bis 4).

Es folgt die Wertung!

Credits

Autor: Don Eskridge

Illustration: Ikuko Nakai

Spielentwicklung: Roland Goslar

Grafikdesign: Sabine Machaczek,
Sofia Reibel

Redaktion: Don Eskridge,
Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Dank an: Das HeidelBÄR Games
Team, CGE und all unsere Freunde
und Spieltester.

'Sakura free icon: Flaticon.com'. This game has
been designed using resources from Flaticon.com.

Wir spenden einen Teil-
erlös unserer verkauften
Spiele an trees.org,
um Bäume zu pflanzen:



**TREES
FOR THE
FUTURE**



Du hast ein Qualitäts-
produkt gekauft. Sollte
etwas fehlen oder ersetzt
werden müssen, helfen
wir dir gerne weiter unter:
service.heidelbaer.de



WWW.HEIDELBAER.DE

©2025 HeidelBÄR Games GmbH. UMAMI, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games
are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. Producer: HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897
Millenberg, GERMANY. Made in Czech Republic. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9
OR YOUNGER. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen. Diese Information bitte aufbewahren.

Wertung und Sieg

Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen.

- 1 Punkt für jeden Stern ★ auf einem Gast.
- 1 Punkt für jeden Stern ★ auf Zutatenkarten in servierten Gerichten.

Es zählen nur
Sterne auf und
unter Gästen!

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Ein Unentschieden wird durch die meisten Blüten in servierten Gerichten entschieden. Immer noch Gleichstand? Diese Meisterköche gewinnen UMAMI gemeinsam!

Beispiel: Wertung

