

## DAS SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald die zu Beginn vereinbarte Zahl an Fragekarten gespielt worden sind. Wer jetzt mit seiner Kochmütze in Führung liegt, hat gewonnen.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem oder mehreren Spielern gelingt, mit ihrer Kochmütze die letzte Kochmütze zu überrunden.

## IHR PERSÖNLICHES SPIEL

### Die Verkostung

Was passt besser zu **Welt der guten Küche** als ein paar Häppchen, die Sie Ihren Gästen servieren? Lassen Sie Ihre Gäste alle unterschiedlichen Köstlichkeiten probieren. Wer errät die Zutaten? Wer schmeckt die Gewürze heraus? Falls nötig, verbinden Sie ihnen die Augen. Schreiben Sie zu Ihren

### Wer hat die beste Nase?

Stellen Sie Gewürze bereit, die Sie vorher so verpackt haben, dass nicht ersichtlich ist, um was es sich handelt. Lassen Sie Ihre Gäste daran riechen. Schreiben Sie wieder bis zu sechs mögliche Antworten auf. Für jede

Fragen vier bis sechs mögliche Antworten auf, unter denen sich auch ein paar falsche befinden. Ihre Gäste setzen ihre Tippsterne wie oben beschrieben. Für jede richtige Nennung darf die Kochmütze um ein Feld weiter gezogen werden.

richtige Nennung darf die Kochmütze um ein Feld weiter gezogen werden.

**Als Lohn für seine Vorbereitung** darf der Gastgeber mit seiner Kochmütze drei Felder vorrücken, ohne dass er sein Wissen unter Beweis stellen muss.

Und nun: Guten Appetit!!!

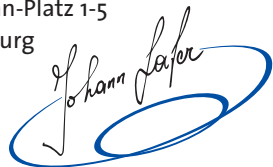
Eine kleine Anmerkung am Schluss: Natürlich können viele Gerichte auf unterschiedliche Art und Weise zubereitet werden. Bei Fragen nach Zutaten haben wir uns an Rezepten von Johann Lafer orientiert.

© 2008 HUCH & friends

Design / Gestaltung:  
makejad werbeagentur,  
HUCH & friends

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)  
[www.johannlafer.de](http://www.johannlafer.de)

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

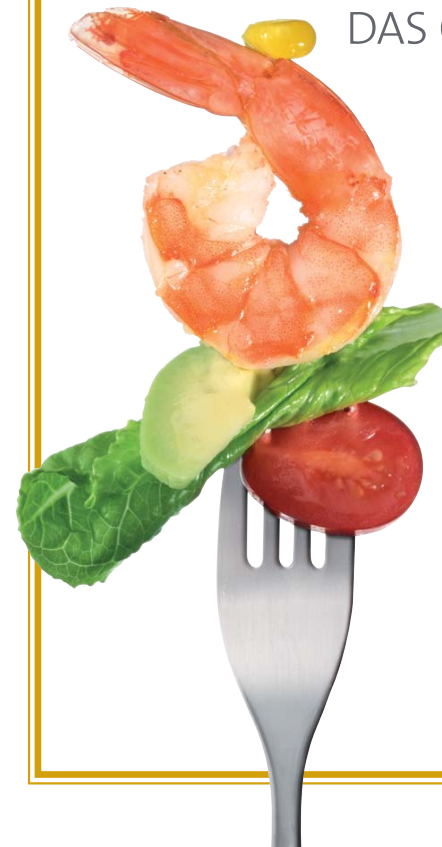


& friends  
**HUCH!**  
**HUCH!**



# Welt der **guten** **Küche**

DAS QUIZ FÜR FEINSCHMECKER



## SPIELREZEPT



& friends  
**HUCH!**  
**HUCH!**



# Welt der guten Küche

DAS QUIZ FÜR FEINSCHMECKER

## INHALT

- 1 Spielplan aus Porzellan von Villeroy & Boch
- 1 Spielplan aus Pappe
- 600 Fragen und Antworten
- 6 Kochmützen
- 6 Setztafeln
- 6 Tippsterne



## DIE SPIELIDEE

Bei diesem Quizspiel erfahren Sie alles, was Sie schon immer zum Thema „Gute Küche“ wissen wollten. Sie entscheiden bei jeder Frage neu, wie viele Punkte sie erreichen wollen und welches Risiko sie dabei eingehen, alles wieder zu verlieren.

Für Ihr ganz individuelles Spiel bereiten Sie ein paar Häppchen vor, stellen Gewürze bereit und folgen den Vorschlägen am Ende dieser Anleitung.

## DIE SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielteller** wird in die Tischmitte gelegt, die **Setztafeln** werden nach aufsteigenden Zahlen um den Teller verteilt. Jeder Spieler erhält eine **Kochmütze** und die sechs **Tippsterne** seiner Farbe. Einigen Sie sich auf eine

bestimmte Anzahl **Karten**, mit denen gespielt werden soll. Für 15 Fragen benötigen Sie ungefähr eine Stunde. Die Karten werden als gemischter Stapel mit der Frageseite nach oben bereit gelegt.

## DAS SPIEL

Der Gastgeber beginnt. Er nimmt die unterste Karte vom Stapel, entscheidet sich für einen Buchstaben und liest die dazugehörige Frage mit den Antworten vor. Eine Karte sollte so gehalten werden, dass die richtigen Antworten auf der Rückseite nicht zu erkennen sind. Zu jeder Frage gibt es drei bis sechs Antworten, wobei die Anzahl der richtigen Antworten von Frage zu Frage unterschiedlich ist.

Von einer bis sechs korrekten Antworten ist alles möglich. Zuerst werden **alle** Antworten vorgelesen, um allen einen Überblick zu verschaffen. Danach beginnt das Platzieren der Tippsterne: Die erste Antwort wird erneut vorgelesen.

Wer jetzt glaubt, dass diese Aussage richtig ist, setzt einen seiner Tippsterne auf die Setztafel mit der Nummer 1. Dann wird die zweite Antwort vorgelesen. Auch sie kann richtig sein. Wer glaubt, die zweite Aussage ist richtig, setzt einen seiner Tippsterne auf die Setztafel mit der Nummer 2. So geht es weiter, bis alle Antworten vorgelesen wur-

den. Sie haben die Möglichkeit, auf alle Antworten zu setzen. Die Tippsterne werden immer reihum gesetzt. Es beginnt der linke Nachbar des Vorlesers. Der Vorleser darf natürlich auch mitspielen.

Nun wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen. Wer auf **eine oder mehr** falsche Antworten getippt hat, muss **alle** seine Tippsterne wieder zurücknehmen. Für diese Spieler gibt es in dieser Runde leider keine Punkte. Wer genau **eine** richtige Antwort hat, stellt seine Kochmütze auf den Kürbis. Wer mehrere richtige Antworten hat, zieht entsprechend weiter.

Später dürfen Sie Ihre Kochmütze immer um so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorne setzen, wie Sie Tippsterne gesetzt haben. Aber natürlich nur, wenn keine Ihrer Antworten falsch war.

Achtung: Um zu punkten, muss man nicht auf alle richtigen Antworten getippt haben.



Alle bekommen ihre Tippsterne wieder zurück. Das Amt des Vorlesers geht im Uhrzeigersinn reihum. Die zweite Frage wird vorgelesen usw.