

HENSSLERS KÜCHENRALLYE

Das schnelle Quiz mit Steffen Henssler
für 2 – 8 Spieler ab 14 Jahren



Spielidee und Spielziel

Moin! Wer kennt sich aus mit Küche, Restaurant und ein bisschen auch mit mir? Hier könnt ihr mal zeigen, was ihr so alles wisst. Jeder von euch erhält eine Rezeptkarte und muss die dort aufgelisteten Zutaten besorgen. Dazu zieht ihr eure Spielfiguren über den Spielplan, beantwortet Quizfragen und erhaltet für richtige Lösungen Zutatenplättchen. Wer zuerst die Zutaten seiner Aufgabenliste beisammen hat und sie mir bringt, hat gewonnen.

Spielmaterial



1 Ereigniskarte



111 Quizkarten
mit 333 Fragen



20 Rezeptkarten

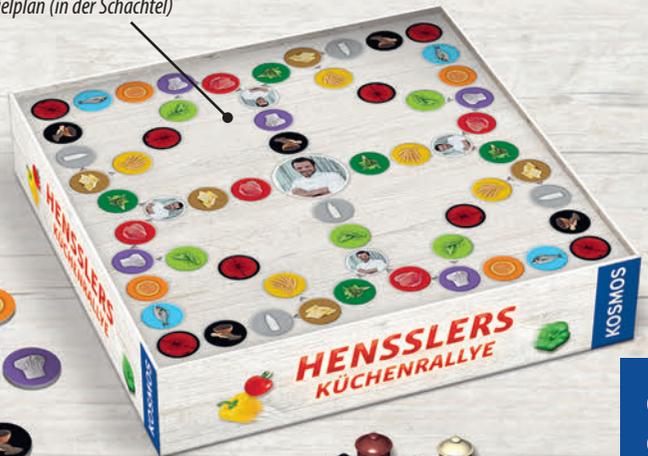
1 Spielplan (in der Schachtel)

78 Zutatenplättchen



1 Henssler-
Würfel

4 Spielfiguren (Kochtöpfe)



KOSMOS

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Zutatenplättchen vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst.
- Der Spielplan wird aus der Schachtel genommen und umgedreht in die Schachtel zurückgestellt. Das ist eure Spielfläche.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das große Henssler-Feld in der Planmitte.
Hinweis: Wenn ihr mehr als 4 Spieler seid, bildet ihr Teams (siehe Seite 6).
- Die Quizkarten kommen als Stapel neben den Plan. In euren ersten Partien braucht ihr sie nicht zu mischen.
- Neben der Spielfläche werden auch der **Würfel** und die **Ereigniskarte** bereitegelegt. Ebenfalls liegen hier alle **Zutatenplättchen** als **allgemeiner Vorrat**.



- Die **Rezeptkarten** werden gemischt und an jeden Spieler wird eine Karte ausgeteilt. Diese legt er mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Ihr könnt auch vereinbaren, dass jeder sich sein Rezept aus den Karten selbst aussucht.
- Bei weniger als vier Spielern werden die nicht benötigten Figuren und Rezeptkarten im Schachteldeckel beiseitegelegt.
- Der Spieler, der zuletzt eine meiner Sendungen gesehen hat, beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Tip: Am besten spielt ihr die Quizkarten in der vorgegebenen, nummerierten Folge durch. Zunächst wird von allen Karten die jeweils erste Frage durchgespielt. Nach einem Spiel werden die benutzten Karten getrennt von den unbenutzten Karten gesammelt. Nachdem alle Karten mit der jeweils ersten Frage gespielt wurden, werden sämtliche Quizkarten erneut verwendet und ab jetzt werden die zweiten Fragen jeder Karte gestellt. Schließlich macht ihr das noch einmal genau so, bis auch die jeweils dritten Fragen einer jeden Karte gespielt wurden. Für die weiteren Spiele könnt ihr die Karten dann mischen.

Die Rezeptkarten

Vorratskammer
für nicht benötigte Zutaten



Küche
für benötigte Zutaten

Auf den Rezeptkarten gibt es nicht nur leckere Bilder zu sehen, sondern im unteren Bereich findet ihr eure **Aufgabenzettel**. Hier stehen die **5 Zutaten**, die jeder von euch sammeln muss. Der Einfachheit halber haben wir sie in 10 Oberkategorien eingeordnet.

Zutatenplättchen, die ihr während des Spiels bekommt, legt ihr neben eurer Rezeptkarte ab:

- **Oberhalb** der Karte legt ihr alle Zutaten ab, die ihr für euer Rezept **nicht benötigt**. Dieser Bereich ist eure „**Vorratskammer**“. Hier legt ihr später auch die Zutatenplättchen ab, die ihr zwar für euer Rezept braucht, aber schon habt. *Hinweis: Es ist durchaus nützlich, Zutaten zu sammeln, die ihr fürs eigene Rezept nicht braucht. Dazu später mehr.*
- **Unterhalb** der Karte, also neben dem Aufgabenzettel, sammelt ihr die Zutaten, die ihr für euer Rezept **benötigt**. Dieser Bereich ist eure „**Küche**“.

Bewegung der Spielfiguren

Der Spieler am Zug würfelt und zieht seine Figur. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Vom **großen Hensler-Feld** aus könnt ihr in **jede der vier Richtungen** ziehen. Allerdings muss zu Beginn jeder eine andere Bahn wählen.
- Bei einem **Würfelergebnis von „1“ bis „5“** zieht die Figur entsprechend viele Felder vor.
- Bei dem **Würfelergebnis „Hensler“** springt die eigene Figur auf ein beliebiges Feld vor, allerdings **maximal bis zum nächsten „Hensler“-Feld**.
- Die Figuren werden immer **vorwärts** und im **Uhrzeigersinn** gezogen.
- An **Abzweigungen** hat der Spieler die Wahl, in welche Richtung er ziehen möchte. Die Pfeile auf dem Plan zeigen die möglichen Richtungen an.
- Kommt ihr auf oder über eins der 13 Felder der **mittleren Bahnen**, dann könnt ihr jeweils die **Richtung aussuchen**, in der ihr weiterzieht.
- Jedes Feld (auch das große Hensler-Feld) zählt einen Bewegungspunkt.
- Gelangt ein Spieler auf ein besetztes Feld, zieht er bis zum **nächsten freien Feld** weiter.
- Nur auf dem großen Hensler-Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen. Von dort dürft ihr, wie zu Spielbeginn, in eine beliebige Richtung weiterziehen.



Beispiele: Bei einer gewürfelten 3 können jeweils die rot markierten Felder erreicht werden.

Beispiel: Beim Würfeln des Henssler-Symbols können die rot markierten Felder erreicht werden.



Würfelsymbol
„Henssler“

Die Spielplanfelder

Die Zutatenfelder



Es gibt zehn verschiedene Zutatenfelder. Hier könnt ihr die abgebildeten Zutaten durch die Beantwortung von Quizfragen gewinnen. Der farbige Hintergrund hilft euch bei der Zuordnung zu eurem Aufgabenzettel.

Kommt ein Spieler mit seiner Figur auf ein Zutatenfeld (was fast immer der Fall ist), zieht der linke Nachbar die oberste **Quizkarte** und liest die erste Frage vor (siehe Tipp Seite 2). Es gibt zwei Arten von Quizfragen:

a) Quizfrage mit drei Antwortalternativen: Auf den meisten Quizkarten gibt es zu jeder Frage drei mögliche Antworten. Die Frage und die Antworten werden vorgelesen und der Spieler am Zug gibt, gegebenenfalls nach einer kurzen Bedenkzeit, eine Antwort. Der Fragensteller sagt dann lediglich „richtig“ (bei der kursiv gedruckten Antwort) oder „falsch“.

Hinweis: Bei vielen Fragen gibt es zu den richtigen Antworten noch eine nähere Erklärung.

b) „Ergänze richtig“: Auf einigen Karten müsst ihr euch die Antwort selbst ausdenken. Der Text wird jeweils bis zum Wort „sondern“ (vor den drei Punkten) vorgelesen und dann muss der Spieler am Zug die Antwort c) – seine Lösung – nennen. Ist es der Begriff, der auf der Karte steht, hat er die Frage richtig beantwortet.

Ergänze richtig:

Ein traditionelles Küchengerät ist weder

- a) der Kartoffelfuchs noch ...
- b) der Gemüsehund, sondern ... ?
- c) ... der Fleischwolf.

Bei einer **richtigen Antwort** erhält der Spieler aus dem allgemeinen Vorrat ein Zutatenplättchen, das zum Planfeld passt.

Hinweis: Sollte es von der gewonnenen Zutat ausnahmsweise kein Plättchen mehr im allgemeinen Vorrat geben, dann darf der Spieler es sich aus der Vorratskammer eines Mitspielers nehmen. Dieser darf dafür aus dem allgemeinen Vorrat als Ersatz ein anderes Plättchen nehmen, das aber nicht auf seinem Aufgabenzettel stehen darf.

Bei einer **falschen Antwort** geht der Spieler natürlich leer aus.

Die verwendete Quizkarte wird nach dem Spielzug zur Seite gelegt. Am besten sammelt ihr sie im Schachteldeckel. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

Die Ereignisfelder



Landet ein Spieler auf einem Ereignisfeld, muss er noch einmal würfeln. Er zieht dann aber nicht mit seiner Figur weiter, sondern liest und befolgt das Ereignis, das neben der gewürfelten Zahl auf der **Ereigniskarte** steht. Je nach Würfelergebnis bekommt er eine Zutat oder verliert eine. Und mit ganz viel Glück, wenn er mein Symbol würfelt, schenke ich ihm eine Zutat für seine Küche.

Die Henssler-Felder



Landet ein Spieler auf einem der vier kleinen Henssler-Felder oder auf dem großen Henssler-Feld in der Planmitte, hat er Glück. Denn jetzt helfe ich ihm. Er muss sich nur für eine von **drei Möglichkeiten** entscheiden. *Hinweis: Diese findet ihr auch auf der Rückseite der Ereigniskarte.*

► Er kann **2 beliebige Zutaten** aus seiner Vorratskammer in den allgemeinen Vorrat **zurücklegen** und sich dafür **1 beliebige Zutat** vom allgemeinen Vorrat **nehmen**. Auf diese Weise kann er eine Zutat, die er für sein Rezept braucht, eintauschen.

oder

► Er kann **1 Zutat** aus seiner Vorratskammer **gegen 1 Zutat** aus der Vorratskammer **eines Mitspielers tauschen**. Der Mitspieler kann das nicht verhindern. Da die Zutat aber aus seiner Vorratskammer stammt, verliert er keine Zutat, die er für sein eigenes Rezept braucht.

oder

► Er **würfelt noch einmal**, zieht weiter und beantwortet die nächste Frage. Das wird er immer dann machen, wenn er keine Zutat in seiner Vorratskammer zum Tauschen hat oder nicht tauschen möchte.

Spielende



Das Spielende rückt näher, sobald ein Spieler die **5 Zutaten** seiner Rezeptkarte beisammen hat. Jetzt muss er noch zurück auf das **große Henssler-Feld** in der Planmitte. Das Feld muss er **mit genauer Würfelzahl erreichen**.

Steht er vor dem Zielfeld und erreicht es nicht genau, muss er weiterziehen. Manchmal wird der Spieler durch sein Würfelergebnis wieder auf die Außenbahn getrieben. Dann kann er erst bei der nächsten Abzweigung wieder Richtung Planmitte ziehen. **Wichtig:** Ein Spieler, der schon alle 5 Zutatenplättchen gesammelt hat, beantwortet unterwegs keine Quizfragen mehr!

Sobald ein Spieler das große Henssler-Feld in der Mitte genau erreicht und die 5 richtigen Zutaten für sein Rezept vorweisen kann, beendet er das Spiel als Sieger!

Mehr als 4 Spieler? → Team-Spiel

Wenn ihr mehr als vier Spieler seid, bildet ihr 2er-Teams. Gemeinsam ist man eh viel stärker. Bei ungerader Anzahl gibt es einen Einzelspieler. Jedes Team spielt mit **einer** Spielfigur und erhält **eine** Rezeptkarte. Die Mitglieder jedes Teams sind abwechselnd an der Reihe. Sie dürfen sich bei der Beantwortung der Fragen und bei anderen Handlungen wie Bewegung der Spielfiguren oder Aktion auf dem Henssler-Feld absprechen. Wenn es zu keiner Einigung kommt, entscheidet der Spieler, der an der Reihe ist. Einer muss ja schließlich der Chef sein. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch mit mehr als 8 Spielern spielen. Dann besteht jedes Team aus mehr Mitgliedern – und es gibt mehr Diskussionen.

Variante: Zweite Chance

Wenn ihr es im Leben und auch in meinem Spiel gerne leichter mögt, könnt ihr mit dieser Variante spielen, in der ihr bei einer Frage bis zu zwei Rateversuche haben könnt.

Wichtig: Hat ein Spieler eine Frage **falsch** beantwortet, nennt der Fragesteller die richtige Antwort daher **zunächst noch nicht!** Denn wenn der Spieler am Zug jetzt ein beliebiges Zutatenplättchen aus seiner Vorratskammer in den allgemeinen Vorrat zurücklegt, hat er einen **zweiten Rateversuch** und kann so eventuell doch noch ein benötigtes Zutatenplättchen gewinnen. Das geht auch bei den „Ergänze-richtig“-Fragen. Mehr als zwei Rateversuche pro Karte sind allerdings nicht erlaubt! Sonst wär's ja kein „Wissens“-Quiz mehr.

Hinweis: Alle Rezepte wurden von mir für euch kreiert und mit kulinarischen Tipps versehen. Die Gerichte können ohne großen Aufwand zubereitet werden und schmecken köstlich. Damit könnt ihr euren nächsten Spieleabend verschönern.

Guten Appetit und Ahoi!



Euer Steffen



Spielidee: Steffen Henssler und Tobias Bischoff

Redaktion: Wolfgang Lüdtko

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

Fotos: Philipp Rathmer (Steffen Henssler), Marc Eckardt, Jens „Pio“ Piotraschke (alle Rezeptfotos), kritchanut (Hintergrundmotiv) – 123RF.com, luk (Herdplatte), Yasonya (Erbsen), Volosina (Kräuter, Getreide), Coprid (Fleisch), jeehyun (Fett), Alexander Raths (Fisch), Andrii Gorulko (Pfeffer), studioVin (Milch), S_Photo (Kochmütze) – alle vorigen © shutterstock.com

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr: 692346