



Welt der guten Küche

Das Quiz für Feinschmecker

Huch & Friends 2008 • 44,95 • Spiel ab 16

Wer das im gleichen Verlag erschienene Quiz **Welt der Bücher** kennt (siehe unsere Besprechung unter http://www.alliteratus.com/pdf/hob_spsp_weltderbuecher.pdf), ist mit diesem hier schnell vertraut, denn es folgt genau dem gleichen Prinzip, wobei die Ausstattung dieses Quiz sehr hochwertig ist.

Das liegt sicherlich an zwei „Sponsoren“, Villeroy & Boch sowie Johann Lafer. Jedenfalls sind beide stets präsent, Letzterer prangt schon mit 3 Konterfeis auf der Spielverpackung und der aufwendige, kostbare Spielplan aus Porzellan trägt in der Mitte seine Unterschrift. Aber mit so viel Werbung kann man leben, gehört sie doch sozusagen zum Thema des Spiels fest dazu.



Da wahrscheinlich viele – so wie wir – den Villeroy & Boch Teller gleich zweckentfremden bzw. ihn seiner „richtigen“ Verwendung für Häppchen und dergleichen zuführen, liegt der identische Spielplan auch in stabiler, farbig bedruckter Pappe bei. Dazu gehören 6 Spielfiguren in der originellen Form von hohen weißen Kochmützen mit farbigem Punkt oben, 6 Spiel- oder Tippsterne in den sechs Farben der Punkte, sowie 6 Tafeln, auf die die Tippsterne zu setzen sind.



Diese Tafeln sind originell als Obst- oder Gemüsestück geformt (siehe Bild oben). Und dann natürlich die Frage- und Antwortkarten mit insgesamt 3 x 200 Fragen.

Die Umsetzung des Spiels ist fast selbsterklärend, so einfach ist es: Jeder Spieler erhält eine Kochmütze und die entsprechenden sechs Tippsterne. Reihum wird nun jeweils eine der beiden möglichen Fragen auf einer Karte vorgelesen samt den darunter angeführten durchnummerierten Antworten (multiple choice), zwischen sechs und vier an der Zahl. Nun beginnt das Raten – oder Wissen. Was davon ist richtig, was ist falsch? Jeder Spieler gibt seinen Tipp ab und zwar mit seinen Tippsternen. Die legt er auf die Tafeln, die sich um das Spielfeld gruppieren und ebenfalls nummeriert sind. Ein Tippstern auf Tafel 1 bedeutet also ein Ja zu der vorgegebenen Antwort 1. Man kann beliebig viele Sterne legen, jeweils einen pro Antwort. Wenn alle ihre Entscheidungen getroffen haben, werden die richtigen Antworten auf der Rückseite vorgelesen. Nun kommen die Kochmützen an die Reihe, die auf dem Spielplan warten. Ist auch nur eine einzige der Antworten falsch, hat der Spieler eine Nullrunde, egal ob die anderen Antworten richtig sind. Er bleibt einfach auf seinem Feld (in Obst- und Gemüseform) stehen. Hat er eine oder mehrere Antworten richtig, darf er so viele Felder vorrücken, wie er richtige Antworten hat.

Natürlich macht es besonders viel Spaß, wenn die Spieler wagemutig sind und auch mal eine Nullrunde riskieren. Mit viel Glück kann man seine Kochmütze ganz schnell einmal rund um das Spielbrett jagen, aber man kann genauso leicht ins Abseits geraten. Vor dem Spiel sollte man festlegen, wie lange man spielen will; das bestimmt sich entweder einfach durch eine Zeitvorgabe oder eine bestimmte Menge an Karten. Der Verlag schlägt 15 Karten für eine Spielzeit von ca. einer Stunde vor, aber das hängt auch ab von der Anzahl der Spieler und wie schnell sich diese immer beim Antworten entscheiden.

Die Fragen selbst sind sehr abwechslungsreich gehalten und bieten auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade (ohne dass diese erkennbar wären). Da wird zum Beispiel nach festen Zutaten für bestimmte Rezepte gefragt – das waren die Fragen, die uns weniger gefielen, weil sich die Antworten an Rezepten von Johann Lafer orientieren und der bringt schon wirklich manchmal unverhofft die merkwürdigsten Dinge ins Spiel; darauf kann man einfach nicht kommen, aber: Es ist ein Spiel! Andere Fragen gelten der Zubereitung von Speisen (pochieren, tourieren), der Bestimmung von exotischen Gerichten oder Nahrungsmitteln (kennen Sie Sashimi, Quinoa, Ghee?), Worterklärungen innerhalb der Lebensmittelterminologie; man erfährt etwas über die einzelnen Lebensmittel von Kartoffeln bis zu Gewürzen und ihrer richtigen Verwendung, den Stoffwechsel und die Verdauung des Menschen oder seine Nahrungskette, die richtige Zusammensetzung von geeignetem Koch- und Backgeschirr. Vieles ist höchst interessant und auch lehrreich und es fällt einem spätestens dann wieder ein, wenn man sich in der Küche einer Tätigkeit oder einem Lebensmittel gegenüber sieht. Anderes ist einfach amüsant (z.B. die Frage nach der Anzahl der Brauntöne beim Kaffee oder die Frage, was im sogenannten Butterbrief von Papst Innozenz VIII. im Jahre 1491 stand), manches schlichtweg überflüssig (die Frage nach dem Lieblingsgericht von Johann Lafer), aber da zurzeit die Kochsendungen im Fernsehen boomen, haben auch solche Fragen ihre Berechtigung und werden ihre Anhänger finden.

Die beiliegende Spielanleitung ist ausgesprochen gut verständlich. Eine hübsche Idee ist „Ihr persönliches Spiel“ mit einer Reihe von Ideen zur eigenen Gestaltung eines kulinarischen Spiels (vielleicht mit Hilfe des Porzellantellers, auf dem man Häppchen und Kostproben richten kann). Da kann man beispielsweise nach herauszuschmeckenden Zutaten oder Gewürzen fragen, man kann die Gäste diese auch „erschnüffeln“ lassen, am besten mit verbundenen Augen.

Das Spiel macht den meisten Spaß in geselliger Runde, weil es dann nicht so bierernst zugeht. Also bitte, ein Auge zudrücken, wenn es wieder einmal um Johann Lafer geht ...

Astrid van Nahl