



STEFAN MARQUARD'S KÜCHENLATEIN

Spielidee: Marco Leopizzi

Das große Wissensspiel rund ums Kochen

Spieler: 2-6 Personen

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 90 Minuten

Der Koch und sein Menü



Einführung & Spielziel

Sternkoch Stefan Marquard ist bekannt für außergewöhnliche Rezept-Kreationen. Mit diesem Spiel erleben Sie die kulinarische Welt des Freibeuters der Küche. In sechs verschiedenen Kategorien können Sie Ihr Wissen unter Beweis stellen. Sollten es jedoch einige Fragen geben, die Sie nicht beantworten können, gilt das Motto: Es ist noch kein Meisterkoch vom Himmel gefallen, denn es macht Spaß Neues zu erfahren. Hier lernen Sie was passiert, wenn Stefan Marquard „schwimmend backt“ oder etwas „demouliert“ und das „Schlesische Himmelreich“ könnte zur Ihrer neuen Lieblingsspeise werden.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Fragen richtig zu beantworten. Je mehr Fragekarten Sie besitzen, desto mehr Siegpunkte erhalten Sie. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt Stefan Marquards Küchenlatein. Viel Spaß beim Spielen!

Die Zutaten



Inhalt

480 Karten mit 960 Fragen aus sechs Wissensgebieten



Dies und Das

Vor- und Nachspeisen

Biokost & Gesunde Ernährung

Beilagen, Kräuter & Gewürze

Fisch & Fleisch

Getränke

Ablagen für Fragekarten

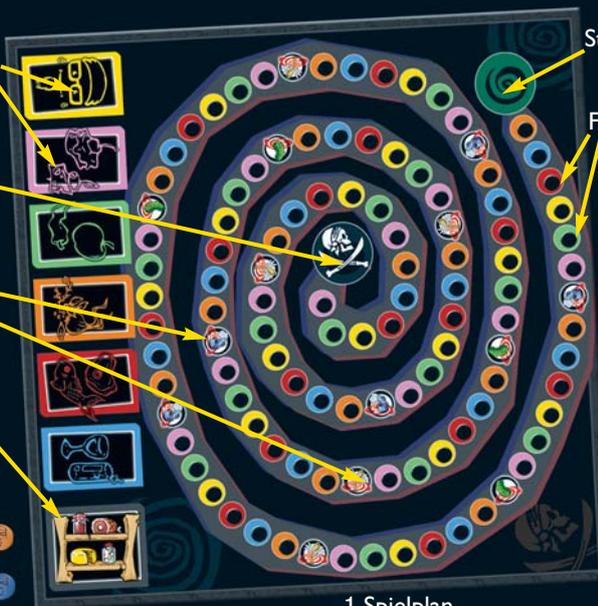
Jolly Roger Zielfeld

Sonderfelder

Vorratskammer

6 Spielsteine

24 Nudelholz-Plättchen



Startfeld

Fragefelder

2 Würfel

1 Spielplan

Die Vorspeise



Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Die Karten werden nach Wissensgebieten sortiert und gemischt. Für ein Spiel reicht es aus, wenn von jedem Wissensgebiet ca. 50 Karten auf die gleichfarbigen Felder des Spielplans abgelegt werden. Die restlichen Karten kommen dann in die Fächer der Spielschachtel.

Jeder Spieler erhält einen Spielstein und vier Nudelholz-Plättchen in einer Farbe. Die Spielsteine kommen auf das Startfeld und die Plättchen werden vor dem jeweiligen Spieler abgelegt. Die nicht benötigten Spielsteine und Plättchen kommen ebenfalls zurück in die Spielschachtel.

Reihum wird gewürfelt. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, beginnt. Danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.





Der Spieler, der am Zug ist (ab hier: „aktiver Spieler“), würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig und zieht seinen Spielstein entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorwärts. Der Spieler hat dabei die Wahl, ob er mit der Augensumme beider Würfel vorwärts zieht oder mit der Augenzahl nur eines der beiden Würfel.



Kommt der Spielstein auf einem der farbigen Fragefelder zustehen, muss der aktive Spieler eine Frage des gleichfarbigen Wissensgebietes beantworten. Liegt der Stein des Spielers beispielsweise auf einem roten Fragefeld, muss er eine Frage aus dem Wissensgebiet „Fisch & Fleisch“ beantworten.

Hierzu zieht der Mitspieler zu seiner Rechten die oberste Karte vom entsprechenden Kartenstapel. Da auf beiden Seiten jeder Karte eine Frage aufgedruckt ist, stellt der Mitspieler natürlich die Frage von der bisher verdeckten Seite und liest dazu die Antwortmöglichkeiten vor.

Der aktive Spieler muss sich (siehe auch Kapitel „Die verschiedenen Fragearten“), Buchstabierfragen ausgenommen, für eine der vier Antwortmöglichkeiten entscheiden. Beantwortet der aktive Spieler die Frage richtig, bekommt er die Karte und er legt sie vor sich ab.

Beantwortet der aktive Spieler die Frage falsch, können die anderen Spieler (mit Ausnahme des Fragestellers, der die Antwort ja bereits kennt) eines ihrer Nudelholz-Plättchen einsetzen. Damit zeigen sie an, dass sie die Antwort auf die aktuelle Frage geben wollen. Wie dies genau abläuft, wird im Kapitel „Die Nudelhölzer“ beschrieben.



Wird eine Frage weder vom aktiven Spieler noch von einem Spieler, der ein Nudelholz-Plättchen eingesetzt hat, richtig beantwortet, wird die Karte auf dem Feld „Vorratskammer“ abgelegt.

Landet der Spielstein des aktiven Spielers auf einem der drei unterschiedlichen Sonderfelder, muss er die Aktion dieses Sonderfeldes ausführen. Was der aktive Spieler tun muss, steht im Kapitel „Sonderfelder“.

Landet der Spielstein des aktiven Spielers auf einem Feld, auf dem schon ein anderer Spielstein liegt, rückt der aktive Spieler seinen Stein sofort bis zum nächsten freien Feld weiter. **Auf einem Feld darf immer nur ein Spielstein liegen.**



Sobald ein Spieler eine Frage richtig beantwortet und die Karte vor sich abgelegt hat oder die Karte in die Vorratskammer gelegt wurde, ist der nächste Spieler am Zug.

Das Spiel geht so lange reihum weiter, bis ein Spieler mit seinem Spielstein das Zielfeld erreicht hat.



Die Karten-Menüs

Um Punkte zu machen, kann ein Spieler am Ende seines Zuges von seinen vor sich liegenden Karten so genannte Menüs zusammenstellen.



Aus seinen vor sich liegenden Karten kann ein Spieler **drei Karten aus einem einzelnen Wissensgebiet oder je eine Karte aus drei verschiedenen Wissensgebieten** auswählen, sie den Mitspielern zeigen und diese Karten als Stapel beiseite legen. Diese Menüs sind **einen Punkt wert**.

Drei Karten von einer Farbe = 1 Punkt

Drei Karten in drei Farben = 1 Punkt



Aus seinen vor sich liegenden Karten kann ein Spieler **vier Karten aus vier unterschiedlichen Wissensgebieten oder fünf Karten aus fünf unterschiedlichen Wissensgebieten** auswählen, sie den Mitspielern zeigen und diese Karten als Stapel beiseite legen. Dieses Menü ist **zwei bzw. drei Punkte wert**.

Vier Karten in vier Farben = 2 Punkte

Fünf Karten in fünf Farben = 3 Punkte



Aus seinen vor sich liegenden Karten kann ein Spieler **je eine Karte aus allen sechs Wissensgebieten** auswählen, sie den Mitspielern zeigen und diese Karten als Stapel beiseite legen. Dieses Menü ist **vier Punkte wert**.

Sechs Karten in sechs Farben = 4 Punkte



Achtung: Beiseite gelegte Karten-Menüs können nicht mehr durch Sonderfelder oder Mitspieler verloren gehen. Sie bleiben bis zum Spielende beim Spieler. Die Menüs sollten aber gut von den anderen Karten getrennt bleiben und dürfen nicht mehr verändert werden.

Die Nudelhölzer



Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels vier Nudelholz-Plättchen vor sich liegen. Mit diesen Plättchen kann er eine Karte erobern, wenn der aktive Spieler die aktuelle Frage nicht beantworten konnte.

Nachdem der aktive Spieler eine falsche Antwort gegeben hat, dürfen alle Mitspieler, mit Ausnahme des aktiven Spielers und dem Fragesteller, eines ihrer Nudelholz-Plättchen auf den Spielplan werfen. Der erste (oder einzige) Spieler, der dies tut, hat nun das Recht, die Frage zu beantworten. Die anderen nehmen ihre Plättchen wieder zurück. Gibt der Nudelholz-Werfer die richtige Antwort, bekommt er die Karte. Beantwortet auch er sie falsch, wird sie in die Vorratskammer gelegt. Sein Plättchen kommt in jedem Fall in die Spielschachtel zurück. Ein weiteres Nudelholz-Plättchen darf nicht geworfen werden.

Wichtig: Die Nudelholz-Plättchen dürfen erst geworfen werden, nachdem der aktive Spieler eine falsche Antwort gegeben hat, aber bevor der Fragesteller die richtige Antwort vorliest. Deshalb sollte der Fragesteller einen Moment warten, bevor er die richtige Antwort bekannt gibt.

Die Vorratskammer

In die Vorratskammer werden Fragekarten abgelegt wenn:

- 1) Der aktive Spieler oder ein „Nudelholz-Werfer“ die aktuell gestellte Frage nicht beantworten kann.
- 2) Der aktive Spieler auf ein „Saure-Gurken-Feld“ kommt.
- 3) Ein Spieler auf ein „Kochtopf-Feld“ kommt und die gestellte Frage nicht beantworten kann.

Der Pasch

Wer einen Pasch würfelt (1-1 oder 2-2 usw.), führt ganz normal seinen Zug aus. Beantwortet der aktive Spieler die gestellte Frage richtig, erhält er nicht nur die aktuelle Fragekarte, sondern auch bis zu zwei Karten, die in diesem Augenblick in der Vorratskammer liegen und die er sich selbst aussuchen darf.

Bei einer falschen Antwort bleiben die Karten in der Vorratskammer und die aktuelle Fragekarte wird dazugelegt. Der aktive Spieler ist nicht noch einmal am Zug.

Landet der Spielstein auf einem Sonderfeld, bleiben die Karten in der Vorratskammer! Nach einem Pasch dürfen keine Nudelhölzer geworfen werden.



Die Sonderfelder



Das Saure-Gurken-Feld

Landet der Spielstein des aktiven Spielers auf einem Saure-Gurken-Feld, darf er einen Mitspieler bestimmen, der eine seiner Karten in die Vorratskammer legen muss. Welche Karte der Mitspieler verliert bestimmt der aktive Spieler. Danach ist der aktive Spieler noch einmal am Zug.



Das Kochlöffel-Feld

Der Spieler, dessen Spielstein auf diesem Feld landet, darf sich eine Karte seiner Wahl, die nicht zu einem Menü gehört, von einem Mitspieler nehmen.



Das Kochtopf-Feld

Hier hat der Spieler die Wahl:

Entweder er setzt aus und der nächste Spieler ist am Zug, oder er wählt ein Wissensgebiet.

Wählt er ein Wissensgebiet und beantwortet die ihm gestellte Frage richtig, bekommt er nicht nur die aktuelle Fragekarte, sondern zusätzlich die oberste Karte von einem Wissensgebiet seiner Wahl. Die Frage auf der zusätzlichen Karte muss er nicht beantworten. Beantwortet er jedoch die Frage falsch, muss er die aktuelle Fragekarte und eine von seinen vor sich liegenden Karten in die Vorratskammer legen.

Die verschiedenen Fragearten

Es gibt drei unterschiedliche Fragearten:

- 1) Fragen mit vier Antwortmöglichkeiten, von denen eine Antwort richtig ist. Diese Antwort ist farbig gekennzeichnet.
- 2) Fragen mit vier Antwortmöglichkeiten, von denen jede Antwort richtig ist. Alle Antworten sind farbig gekennzeichnet. Dies sind Jokerfragen. Der aktive Spieler erhält die Karte in jedem Fall. Der Fragesteller sollte aber beim Vorlesen natürlich nicht verraten, dass es sich um eine Jokerfrage handelt.
- 3) Bei den Buchstabierfragen wird dem aktiven Spieler das vorgegebene Wort vorgelesen und dieser muss das Wort richtig buchstabieren. Gelingt es ihm, erhält er die Karte. Gelingt es ihm nicht, können natürlich auch hier Nudelholz-Plättchen eingesetzt werden.



Im unteren Bereich jeder Fragekarte stehen Erläuterungen zur jeweils richtigen Antwort. Diese werden vom aktuellen Fragesteller vorgelesen.

Der Nachtisch



Spielende

Sobald der erste Spieler mit seinem Spielstein das Jolly Roger Zielfeld erreicht hat (überzählige Augenzahlen verfallen), beginnt die letzte Runde. Dem aktiven Spieler wird noch eine letzte Frage gestellt, wobei er sich das Wissensgebiet aussuchen darf. Wird die Frage richtig beantwortet, darf er sich zusätzlich zwei Karten aus der Vorratskammer aussuchen. Danach sind alle anderen Spieler noch genau ein Mal am Zug. Wer mit seinem Spielstein auf einem Fragefeld landet, beantwortet die entsprechende Frage. Wer auf einem Sonderfeld stehen bleibt, führt die entsprechende Aktion aus. Sollte ein weiterer Spieler das Jolly Roger Feld erreichen, muss auch er sich ein Wissensgebiet aussuchen und die entsprechende Frage beantworten. Er erhält aber keine Karten aus der Vorratskammer.

Auch in der letzten Runde dürfen alle Spieler noch ihre Nudelholz-Plättchen einsetzen, sofern sie noch welche besitzen. Mit dem letzten Spieler ist das Spiel beendet. Jeder Spieler kann jetzt noch Menüs zusammenstellen und Punkte erhalten. Der Spieler mit den meisten erspielten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand unter den Spielern mit den meisten Punkten hat der gewonnene, der noch mehr Einzelkarten besitzt. Gibt es auch hier keinen eindeutigen Sieger, dann herzlichen Glückwunsch an alle Sieger!

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de

E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVIII

Version 2.0



Gambas à la Francolino mit Petersilienpesto im geschmorten Artischockenboden

Gambas:

Gambas für 1 Minute mit Dill, Kümmel und Meersalz in kochendes Wasser geben. Danach bis auf das Schwanzende ausbrechen, mit den gemischten Kräutern, den beiden Acetos, Zitronensaft, Safran, Knoblauch, der Hälfte des Olivenöls, Salz, Pfeffer, Zucker und Koriander mindestens 2 Stunden marinieren.

Artischocken:

Artischocken putzen, Blätter und Stroh entfernen. **Tipp:** Den Boden der Artischocken mit einer Zitrone einreiben – das verhindert Verfärbungen. Zum Putzen am besten Handschuhe benutzen, denn die Artischocken geben in großen Mengen Bitterstoffe ab. Den Artischockenboden mit Rosmarin, angedrückter Knoblauchzehe und Thymian anbraten. Mit Weißwein und Geflügelfond ablöschen, mit Salz, Pfeffer und Zucker würzen und 10 bis 12 Minuten bei 160 °C ins Rohr geben.

Pesto:

Alle Zutaten – bis auf den Parmesan – in den Mixer geben, fein mixen und zum Schluss den geriebenen Parmesan unterrühren. Beim Anrichten die Gambas in den Artischockenboden geben, das Petersilienpesto darübergeben und gegebenenfalls mit frittiertes Petersilie und gehobeltem Parmesan garnieren.



Zutaten für 4 Personen

8 Gambas
50 g Meersalz
1 kl Bund Dill
10 g Kümmel
60 g Kräuter (Rosmarin, Thymian, Basilikum, Estragon, Blattpetersilie, Kerbel)
4 Knoblauchzehen
8 cl Olivenöl
2 cl weißer Aceto Balsamico
2 cl dunkler Aceto Balsamico
1 Zitrone (Saft)
1 g Safranfäden
4 große Artischocken
2 cl Weißwein
4 cl Geflügelfond
Pesto:
1 kl Bund Blattpetersilie
20 g Pinienkerne
4 cl Olivenöl
1 Knoblauchzehe
1 Zitrone (Abrieb)
30 g Parmesan
Salz, Pfeffer, Zucker,
Koriander gemahlen



Spinat Papardelle auf Steinpilz-Trifolati



Spinat Papardelle:

Eier, Eigelbe, Prise Salz, TL Öl, Grieß und Mehl zu einem Nudelteig verarbeiten. Eine Stunde ruhen lassen. Zu 1 mm dünnen Platten ausrollen und mit dem gezackten Teigrad in 4 cm breite und 20 cm lange Papardelle schneiden. Den Spinat in der Butter auslassen. Papardelle in Salzwasser ca. 1 Minute kochen, herausnehmen, auf ein Blech geben, mit der Butter bestreichen, in der der Spinat vorher ausgelassen wurde. Das Ganze mit Parmesan bestreuen, den Spinat darauf setzen und immer vier Nudeln übereinander legen. Die Nudeln zusammenrollen und im Ofen warm halten.

Steinpilz-Trifolati:

Steinpilze putzen und in 3 mm dünne Scheiben schneiden. In Olivenöl und Butter mit Rosmarin und Knoblauch goldgelb anbraten, salzen, pfeffern und zuckern. Mit Weißwein ablöschen, einkochen, danach mit Geflügelfond angießen und ebenfalls etwas einkochen. Zum Schluss die geschnittene Blattpetersilie dazugeben.

Zutaten für 4 Personen

5 Eigelbe
2 ganze Eier
100 g Grieß
200 g Mehl
100 g Butter
2 Knoblauchzehen
2 cl Olivenöl
50 g Parmesan gerieben
100 g Spinat
400 g Steinpilze
1 Rosmarinzwig
1 EL geschnittene Blattpetersilie
2 cl Weißwein
1/4 l Geflügelfond
Salz, Pfeffer, Zucker



Chorizo-Poulardenbrust auf Rahmkohlrabi

Zutaten für 4 Personen
4 Maispoulardenbrüste mit Haut
1 kl Paprikaschote
8 Scheiben Chorizo
1 kl Bund Basilikum
1 Knoblauchzehe
Etwas Rosmarin und Thymian
2 Kohlrabiknollen
Salz, Pfeffer, Zucker
100 ml Sahne
1 EL Butter

Poularde:

Rote Paprika in dünne Scheibchen schneiden. Das kleine Filet von der Brust entfernen und zwischen zwei Folien vorsichtig plattieren. Die Brüste auf die Hautseite legen und schräg ca. 4 bis 5 Mal bis zur Haut einschneiden. In diese Hauttaschen je ein Paprikascheibchen, ein kleines Stück Chorizo und ein Basilikumblatt legen. Zum Schluss das plattierte kleine Filet darauf legen. Die gefüllten Brüste salzen, pfeffern und zuckern und in etwas Pflanzenöl rundum anbraten, sodass die Poren geschlossen sind. Für ca. 12 Minuten auf einem Gitter bei 160 °C ins Rohr schieben und anschließend mit Olivenöl, Butter, Rosmarin, Thymian und Knoblauch nachbraten.

Rahmkohlrabi:

Kohlrabi schälen und feinblättrig schneiden. In einem Topf mit Salz und Zucker würzen. Nach ca. 6 bis 8 Minuten die Butter dazugeben und zugedeckt ca. 6 bis 7 Minuten im eigenen Saft garen. Anschließend die Sahne dazugeben und die feingeschnittenen Basilikumblätter ebenfalls dazugeben. Die gefüllten Brüste auf dem Rahmkohlrabi anrichten.



Blaukraut-Birnenlasagne mit Portwein-Chilieis und süßem Pesto

Blaukraut-Birnenlasagne:

2 Birnen schälen, halbieren, das Kernhaus entfernen und mit Weißwein, Zucker, Vanille, Sternanis und Williams 15 Minuten ziehen lassen, danach kalt stellen. Die anderen Birnen der Länge nach in 1 mm dünne Scheiben schneiden, auf ein Blech setzen und mit dem Birnenfond befeuchten. Ca. 10 Minuten bei 180 °C abgedeckt in das Rohr schieben. Herausnehmen und auf einer Backmatte im Ofen bei 50 bis 70 °C zu Chips trocknen, dabei zwei- bis dreimal mit dem Leutzucker bestreuen. Das Blaukraut auf der Maschine hauchfein aufschneiden, Zucker karamellisieren, das Blaukraut darauf geben und Wasser ziehen lassen. Rotwein, Vanillestange, Orangensaft und Himbeeressig dazugeben. Dies nun einkochen lassen, Honig dazugeben und ebenfalls kaltstellen und mit den Birnenchips schichten.

Eis:

Für das Eis die Chilies entkernen und zu Julienne schneiden. Mit Portwein, Zucker und Vanille aufkochen. Etwas abkühlen lassen, die Eigelbe und die Butter unterrühren und in der Eismaschine gefrieren. Den Blanchiersud mit 1/8 l Aceto Balsamico und 4 cl Williamsbirne sirupartig einkochen und kalt stellen. Die Birnenhälfte fächern und anrichten. Für das Pesto einfach alle Zutaten fein mixen und über das Gericht geben. Mit Balsamicoreduktion garnieren.



Zutaten für 4 Personen

- 4 kl feste Birnen (z.B. Abate)
- 1/4 Kopf junger Rotkohl (Blaukraut)
- 4 cl Williams
- 1 Zitrone
- 150 g Zucker
- 1 EL Honig
- Saft von 3 Orangen
- 1/4 l Rotwein
- 1/4 l Weißwein
- 3 cl Himbeeressig
- 2 Vanillestangen
- 1 Sternanis
- 3 EL Zucker
- 20 g Leutzucker (1 Teil Wasser, 1 Teil Zucker aufgekocht)

Eis:

- 3 Eigelbe
 - 6 cl weißer Portwein
 - 1/4 l Birnensaft
 - 3 Chilischoten
 - 60 g Butter
 - 120 g Zucker
- Pesto:
- 50 g Basilikum
 - 1 Zitrone
 - 20 g weiße Kuvertüre
 - 10 g Pinienkerne
 - 4 cl Traubenkernöl
 - 10 g Parmesan
 - Balsamicoreduktion
 - 4 cl Williams
 - 1/8 l Aceto Balsamico



Mit freundlicher Unterstützung von HARO – Die Parkettmarke

Rezepte: Stefan Marquard
Bilder: René Hunger, Königsbrunn

HARO
Endlich zuhause

