


Die Leibköche Seiner Majestät



Das königlich-geniale-Pfannkuchen-Wurf-und-Servier-Spiel

Zahl der "Leibköche":	2 - 4
Alter:	ab 8 Jahre/Erwachsene
Art des Spieles:	Familienspiel
Dauer:	ca. 30 - 40 Minuten
Autor:	Michael Rüttinger
Design:	C&D
Erscheinungsjahr:	1992
Verlag:	noris spiel & hobby, 8510 Fürth/Bay.
"Zutaten":	Spielplan 4 Spielfiguren 8 Pfannen in drei verschiedenen Größen 6 Pfannkuchen zum Werfen 36 garnierte Pfannkuchen 4 Servierplatten Spielanleitung

Spielende

Der Spieler, der seine Pfannkuchen als erster in genau die Reihenfolge gebracht hat, die Seine Majestät vorgegeben hat, gewinnt das Spiel. Natürlich kann es vorkommen, daß ein Spieler bereits "von Haus aus" die Reihenfolge seiner Pfannkuchen richtig liegen hat. Das wäre großes Glück.

In der Regel muß noch viel geschoben werden.

Wobei man gut überlegen muß, welchen Pfannkuchen man zum Schieben nehmen soll, und von welcher Seite aus man den Pfannkuchen auf die Serviertafel schieben soll. Köpfchen, Köpfchen...

Und während Spieler im Ziel Zug um Zug ihre Pfannkuchen in die richtige Reihenfolge bringen, können Spieler, die noch in der Küche Pfannkuchen aufnehmen müssen, u.U. ihre noch fehlenden Pfannkuchen bereits richtig, bzw. für das spätere Ziehen günstig platzieren, denn die Reihenfolge ist jetzt ja sichtbar.

Spielvarianten

1. Man spielt grundsätzlich nur mit einer Sorte Pfannen.
2. Man spielt nicht mit 6 Sorten Pfannkuchen, sondern nur mit 5 oder 4 Sorten. In diesem Fall muß man die 6 Pfannkuchen der nicht verwendeten Sorten aus dem Spiel nehmen. Der Tisch Seiner Majestät und die Servierplatten werden dann nur bis 5 oder 4 belegt. Das Spiel wird dadurch kürzer, das Schieben einfacher.

Und nun viel Spaß als "Leibkoch Seiner Majestät"!

Seine Majestät weiß, was "er" will. Zumindest, was "er" speisen will.

Jeden Tag denkt "er" sich ein Menü aus, das ihm dann seine Leibköche zubereiten und in einer ganz bestimmten Reihenfolge der Speisen servieren müssen.

Heute wünscht Seine Majestät sechs verschiedene Pfannkuchen, einen mit frischen Kräutern und Knoblauch, einen mit Orangenmarmelade und Hagelzucker, einen mit Pflaumenmus, einen mit Sahne und Himbeeren, einen mit Schokolade und Walnußhälften und den letzten mit flambiertem Vanillepudding und Heidelbeeren.

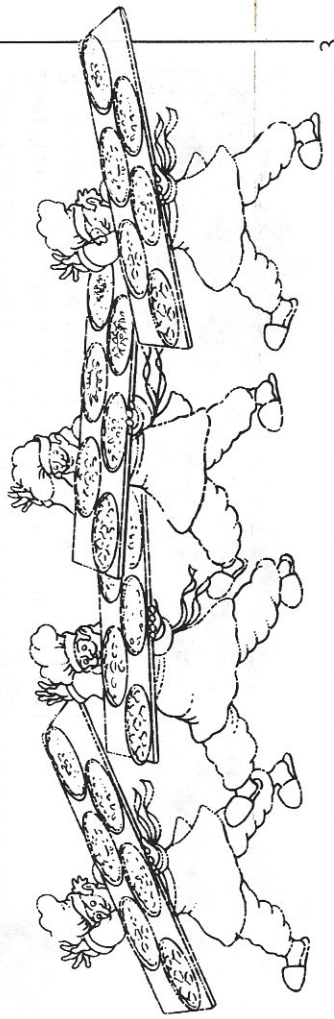
Die Leibköche sind mächtig an der Arbeit, Pfannkuchen wirbeln beim Wenden durch die Luft, landen im heißen Fett der Pfannen oder auf dem Boden... macht nichts, es ist ja genügend Teig da.

Die Küche entwickelt sich langsam zu einem kleinen Schlachtfeld, mißlungene oder angebrannte Pfannkuchen liegen auf dem Kachelboden - Vorsicht, nicht ausrutschen! Jeder will der erste sein, denn Seine Majestät wird schon ungeduldig.

Servieren!

Zuerst den mit Pflaumenmus, dann den mit Knoblauch... Majestät gibt seine Reihenfolge bekannt. Schnell, schnell, schnell...

Welcher Leibkoch ist der erste?



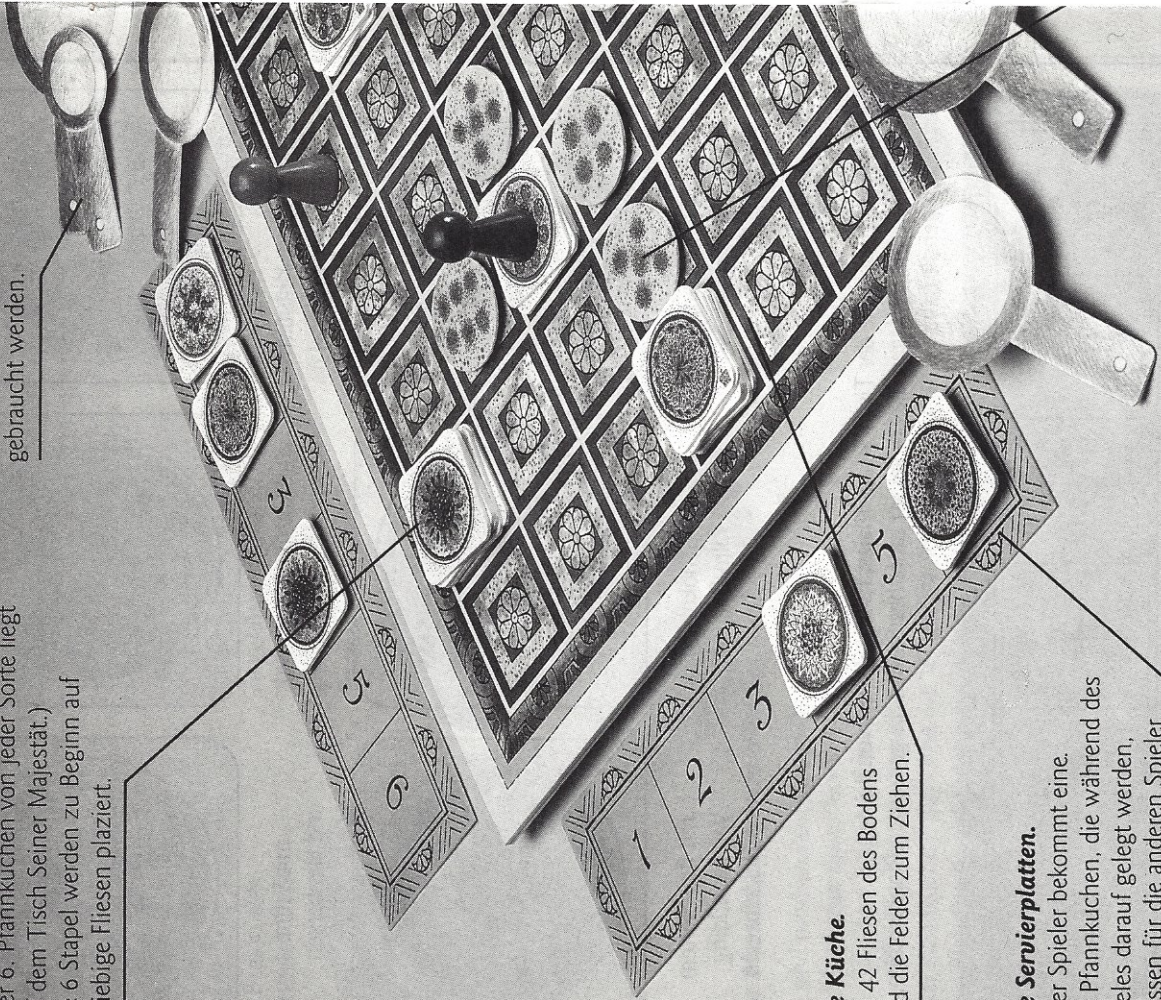
Der Spielplan und das Spielmaterial

Die garnierten Pfannkuchen.

Die Pfannkuchen jeder Sorte werden gemischt und gestapelt - Garnierung sichtbar. In jedem Stapel sind 5 gleiche Pfannkuchen. (Der 6. Pfannkuchen von jeder Sorte liegt auf dem Tisch seiner Majestä.) Die 6 Stapel werden zu Beginn auf beliebige Fliesen plaziert.

Die Pfannen.

Jeder Spieler bekommt eine normale Pfanne. Die Crack-Pfannen und die Idioten-Pfannen liegen bereit, bis sie gebraucht werden.



Die Küche.

Die 42 Fliesen des Bodens sind die Felder zum Ziehen.

Die Servierplatten.

Jeder Spieler bekommt eine. Die Pfannkuchen, die während des Spieles darauf gelegt werden, müssen für die anderen Spieler sichtbar sein.

Regeln beim Ziehen:

1. Ein Leibkoch (eine Spielfigur) muß nach jedem Pfannkuchenwurf um so viele Fliesen weiterbewegt werden, wie der liegende Pfannkuchen Augen zeigt. Auf das Ziehen darf **nicht** verzichtet werden.

2. Es darf **rechtwinklig** nach rechts oder links abgelenkt werden.

3. Es darf **nicht diagonal** gezogen werden.

4. Es darf während eines Zuges **nicht** zwischen zwei Fliesen hin- und hergezogen werden.

5. Pfannkuchen, die auf Fliesen liegen, sind **Hindernisse**. Sie dürfen nicht übersprungen werden.

6. Die Pfannkuchen-Stapel, die auf den Fliesen stehen, sind ebenfalls Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Man muß jedoch **auf** einen solchen Stapel springen, wenn man einen Pfannkuchen nehmen will.

7. Vom Teppich aus kann die Küche nur über **die beiden Fliesen direkt davor** betreten werden. Wer zum "Servieren" am Schluß zum Teppich zurück will, kann dies ebenfalls nur über diese beiden Fliesen tun.

8. Der Teppich ist während des Spieles **kein Zugfeld**.

9. Andere Spielfiguren dürfen **übersprungen** werden. Auf einer Fliese dürfen nicht 2 oder mehr Figuren stehen.

Was macht man mit einem Pfannkuchen nach einem Wurf?

Wenn ein Pfannkuchen nach einem Wurf nicht mehr gebraucht wird, bzw. nicht mehr verwendet werden darf, muß er auf eine freie Fliese gelegt werden.

Dabei muß folgendes beachtet werden:

1. Solange am Anfang noch Pfannkuchen

vom Stapel genommen werden müssen, darf die **erste** Fliesenreihe vor dem Teppich nicht belegt werden. Erst wenn alle 6 Pfannkuchen im Spiel sind, dürfen auch diese Felder belegt werden.

2. Der Spieler, der einen Pfannkuchen ablegt, darf bestimmen, welche Seite sichtbar ist. Dies spielt beim Aufnehmen eine große Rolle.

3. Der **zuletzt** abgelegte Pfannkuchen eines Spielers darf vom nächsten Spieler nicht für seinen **ersten** Wurf aufgenommen werden.

4. Pfannkuchen dürfen nur auf **freie** Fliesen gelegt werden.

5. Wenn ein Spieler nach einem gelungenen Wurf einen weiteren Wurf machen darf, hat er **zwei** Möglichkeiten: **Entweder** er verwendet den gleichen noch einmal (wobei er ihn vor dem zweiten Wurf auch umdrehen darf) **oder** er legt den verwendeten Pfannkuchen auf eine Fliese und nimmt einen anderen (wobei er ihn so auflegen muß, wie er auch am Boden lag).

Das Sammeln der garnierten Pfannkuchen

Das Ziel jedes "Leibkoches" ist es, so schnell wie möglich von jedem Stapel einen Pfannkuchen zu bekommen.

Um einen Pfannkuchen zu erhalten, muß man mit seiner Spielfigur **direkt** auf der Fliese, auf der der Stapel liegt, (also auf dem Stapel) zum Stehen kommen. Man darf dann den obersten Pfannkuchen nehmen und auf ein beliebiges Feld der eigenen Servierplatte legen (Garnierung sichtbar).

Die Spielfigur steht danach auf dem Stapel und **sperrt** diesen für andere Spieler. Das heißt: Solange eine Spielfigur auf einem Stapel steht, kann kein anderer Spieler dort

Der nächste Spieler darf sogar dessen Spielfigur auf eine beliebige freie Fliese stellen, wenn sie z. B. auf einem Pfannkuchenstapel steht und diesen blockiert.

2. Ungültig ist es auch, den Wurfpfannkuchen nur von der Pfanne rutschen zu lassen, ohne sich um eine Drehung zu bemühen.

Welchen Pfannkuchen nimmt man zum Werfen?

Am Anfang: Wann die Wurf-Pfannkuchen noch im Turm gestapelt liegen, muß ein Spieler jeweils den obersten Pfannkuchen vom Stapel nehmen. Erst wenn die 6 Pfannkuchen im Spiel sind, gilt die folgende Regel:

Während des Spieles:

Wenn alle 6 Pfannkuchen im Spiel sind, nimmt man einen beliebigen Wurf-Pfannkuchen vom Fliesenboden - mit einer Ausnahme: Der Wurf-Pfannkuchen, der vom vorigen Spieler **zuletzt** auf eine Fliese gelegt wurde, darf im **ersten** Wurf eines Spielers nicht verwendet werden.

Mit welcher Seite muß ein Wurf-Pfannkuchen auf die Pfanne gelegt werden?

Es spielt eine große Rolle, mit welcher sichtbaren Augenzahl ein Pfannkuchen auf die Pfanne gelegt wird.

Es gilt: Beim Auflegen muß die gleiche Augenzahl sichtbar sein, die zuvor auf dem Fliesenboden (oder auf dem Anfangsstapel) sichtbar war.

Beispiel: Ein Pfannkuchen, der am Boden die "1" zeigte, muß auch mit der "1" nach oben auf die Pfanne gelegt werden.

Das Ziehen

Ziehen nach einem gelungenem Wurf:

Würde ein Pfannkuchen nach mindestens einer halben Umdrehung gefangen, gilt der Wurf als gelungen. Der Spieler muß danach um so viele Fliesen weiterziehen wie er Augen geworfen hat. Auf das Ziehen darf nicht verzichtet werden. Man sieht, wie entscheidend für das Ziehen das Aufnehmen des richtigen Pfannkuchens ist, und wie entscheidend die Art der Drehung ist, die man schafft. Nach einem gelungenen Wurf darf der Spieler **noch einmal** werfen und ziehen. Er kann dazu den gleichen Pfannkuchen verwenden (wobei er dann bestimmen darf, mit welcher Seite er ihn auflegt) oder einen neuen vom Fliesenboden nehmen. Natürlich muß der andere zuvor auf eine Fliese zurückgelegt werden.

Nach dem zweiten Wurf muß der Spieler wieder entsprechend seiner Augenzahl ziehen. Der Pfannkuchen muß beim zweiten Wurf nicht unbedingt gefangen werden, obwohl man durch das Fangen die Augenzahl beeinflussen kann.

Mehr als zwei Würfe sind nicht möglich.

Ziehen nach einem mißlungenen Wurf:

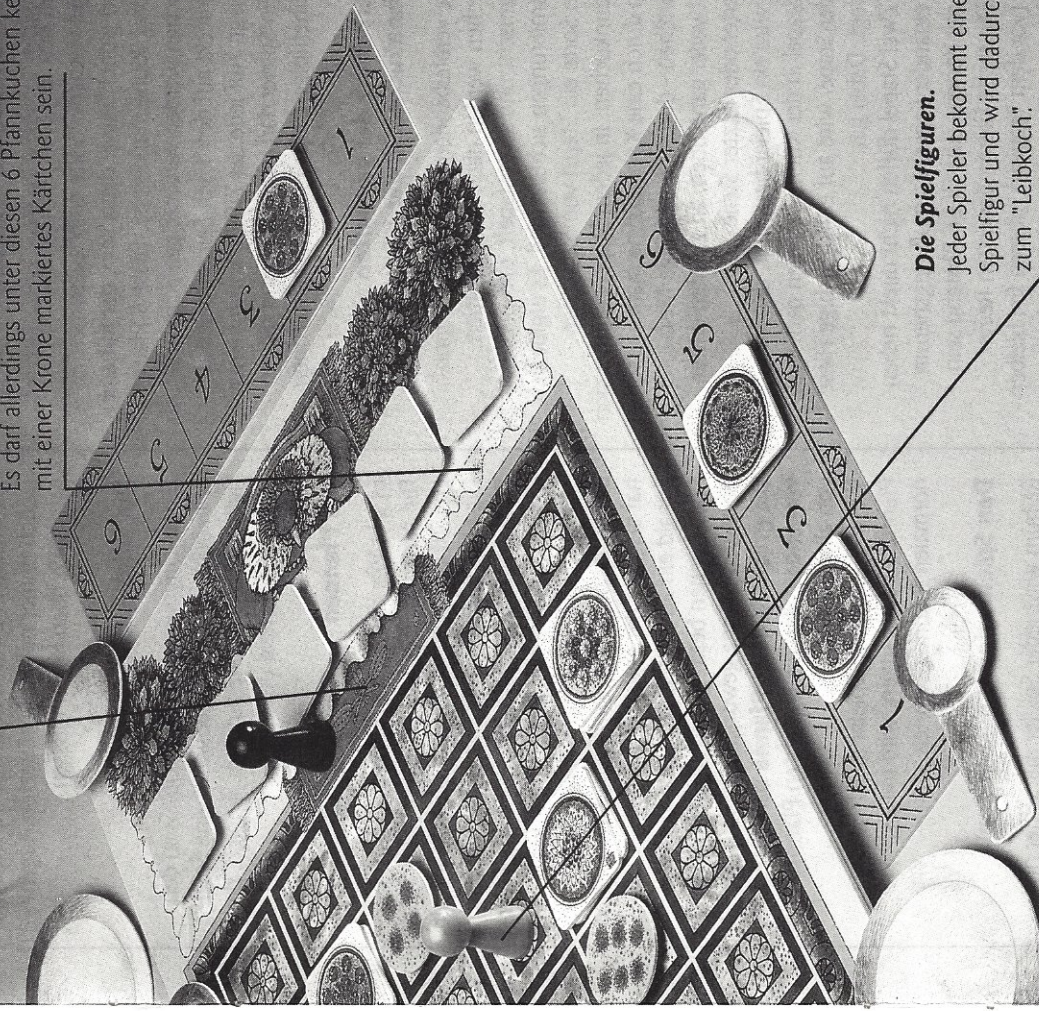
Ein Wurf gilt als mißlungen, wenn er nach mindestens einer halben Drehung nicht gefangen werden konnte. Der Spieler darf nach einem solchen Wurf **dennoch** ziehen - und zwar um so viele Fliesen, wie auf dem Pfannkuchen nach der Landung auf Tisch oder Boden Augen sichtbar sind. Nach einem mißlungenen Wurf darf ein Spieler nicht mehr werfen. Er muß seinen Pfannkuchen auf einer Fliese platzieren, und der nächste Spieler ist an der Reihe. **Zur Erinnerung:** Kein Ziehen nach einem ungültigen Wurf!

Der Teppich.

Start- und Zielfeld für die "Leibköche".

Der Tisch Seiner Majestät.

Auf jeder Ziffer liegt von jeder Sorte Pfannkuchen einer **verdeckt** - in beliebiger Reihenfolge. Es darf allerdings unter diesen 6 Pfannkuchen kein mit einer Krone markiertes Kärtchen sein.



Die Spielfiguren.

Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und wird dadurch zum "Leibkoch".

Die Pfannkuchen zum Werfen.

Sie werden vor dem Spiel in beliebiger Reihenfolge zu einem Turm gestapelt und am Rande des Spielplans platziert.

Wichtig:

Es muß bei diesem Anfangs-Stapel immer die niedrigere Augenzahl (1, 2 oder 3) nach oben zeigen.

Spielvorbereitung

Die Reihenfolge, in der sich der König die Pfannkuchen wünscht.

Aus den 36 garnierten Pfannkuchen wird von jeder Sorte einer aussortiert. Es darf jedoch keiner dabei sein, der mit einer Königskrone markiert ist. Diese 6 Pfannkuchen werden verdeckt gemischt und verdeckt auf den Tisch seiner Majestät gelegt. Auf jede der Ziffern kommt einer. Kein Spieler darf vor Spielbeginn die Reihenfolge dieser Pfannkuchen kennen.

Verteilung der garnierten Pfannkuchen in der Küche

Die verbleibenden 30 garnierten Pfannkuchen werden nach Sorten sortiert, gemischt und so gestapelt, daß die Garnierungen sichtbar sind. Es ergibt sich pro Sorte ein Stapel von 5 gleichen Pfannkuchen. In jedem Stapel befindet sich ein durch eine Königskrone markiertes Kärtchen - durch die zufällige Mischung entweder ganz oben, an zweiter, dritter, vierter oder letzter Stelle.

Es wird ein Spieler bestimmt, der die 6 Stapel in der Küche verteilen darf. Jeder Stapel wird auf eine beliebige Fliese gelegt. Dabei gilt:

1. Zwei Stapel dürfen nicht direkt nebeneinander liegen. Es muß ringsherum mindestens eine Fliese Abstand sein.
2. Die sechs Fliesen der ersten Reihe (vor dem Teppich) müssen frei bleiben.
3. Die Verteilung der 6 Pfannkuchens Stapel kann bei jedem Spiel anders sein.

Die "Pfannkuchen zum Werfen."

Die 6 runden Pfannkuchen werden in einem Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Dabei ist zu beachten, daß die 6 Wurf-Pfannkuchen zwar in beliebiger Reihenfolge, jedoch immer mit der niedrigeren Augenzahl nach oben liegen müssen.

Die Spielfiguren

Die Spielfiguren entsprechen im Spiel den Leibköchen. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und plaziert sie auf dem Teppich, dem Start- und Zielfeld des Spieles.

Die Pfannen

Es gibt Pfannen in drei Größen. Die **normale Pfanne** bekommt jeder Spieler. Er wirft damit, wenn keine andere Regel gilt. Die **kleine Crack-Pfanne** muß von dem Spieler anstelle seiner normalen Pfanne verwendet werden, der an der Spitze liegt. "An der Spitze" liegt ein Spieler, der auf seiner Serviertafel mehr Pfannkuchen liegen hat als jeder der anderen Spieler.

Sobald ein anderer Spieler ebenso viele Pfannkuchen besitzt, wird wieder mit der normalen Pfanne geworfen.

Die **große Idioten-Pfanne** darf der Spieler verwenden, der die wenigsten Pfannkuchen von allen besitzt.

Wenn 2 und mehr Spieler gleich wenig Pfannkuchen besitzen, wird mit der normalen Pfanne geworfen.

Den Spielbeginner bestimmen

Reihum wirft jeder Spieler mit seiner normalen Pfanne reihum einmal mit einem Wurf-Pfannkuchen. Wer den Pfannkuchen nach der üblichen Technik fängt, darf beginnen. Fangen mehrere Spieler ihre Pfannkuchen, wird so lange weitergeworfen, bis einer am häufigsten gefangen hat.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich von jeder Sorte einen Pfannkuchen auf sein Tablett zu nehmen, um sie danach auf dem kürzesten Weg seiner Majestät zu servieren. Wenn der erste Spieler mit seinen 6 Pfannkuchen auf dem Teppich vor seiner Majestät steht, wird die Reihenfolge der 6 Pfannkuchen aufgedeckt.

Wer die Pfannkuchen als erster in der richtigen Reihenfolge präsentieren kann, ist der beste Leibkoch und gewinnt das Spiel...

Spielverlauf

Das Werfen der Pfannkuchen

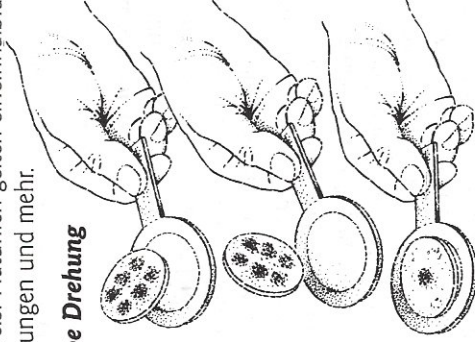
Anstatt zu würfeln, werden bei diesem Spiel Pfannkuchen geworfen.

Die Technik

Der Spieler nimmt seine Pfanne zwischen Zeigefinger und Daumen und legt einen Wurf-Pfannkuchen darauf. Mit einem kleinen "Schlenker" muß der Pfannkuchen in die Luft geworfen und nach einer halben oder ganzen Drehung mit der Pfanne (nicht mit den Händen) wieder aufgefangen werden.

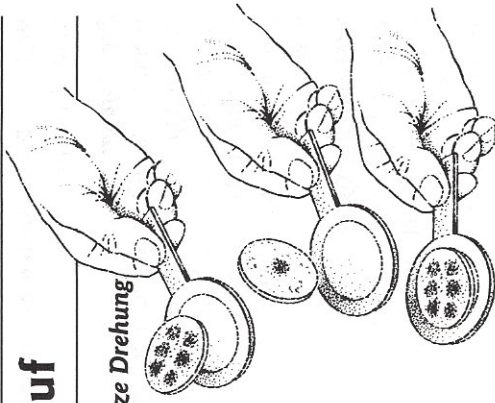
Hinweis: Natürlich gelten eineinhalbfache Drehungen und mehr.

Halbe Drehung



Der Pfannkuchen landet auf seiner Rückseite.

Ganze Drehung



Der Pfannkuchen zeigt nach dem Fangen die gleiche Augenzahl wie beim Auflegen, weil er sich in der Luft ganz gedreht hat.

Gelungene und mißlungene Würfe

Bleibt der Pfannkuchen auf der Pfanne liegen, gilt der Wurf als **gelungen**. Der Spieler darf dann ziehen und noch einmal werfen.

Fällt der Pfannkuchen auf den Tisch oder auf den Boden, ist der Wurf **mißlungen**. Dennoch darf der Spieler ziehen, jedoch nicht mehr werfen.

Ungültige Würfe

1. Wenn ein Pfannkuchen nur hochgeworfen und ohne Drehung wieder aufgefangen wird, ist der Wurf ungültig. Der Spieler darf dann nicht ziehen.