

Der Gourmetguru

Die Verempfehlung
 April: Honey Lemoncocktail "H.O."
 mit Champaner

1993' Riviera
 Karl H. Jahn
 Vogelzug, Hainrotel

1994' Oberwiesler Kirsling Spezialgummi
 Spielsee hecken
 Wengul Salzw

Digestr: Sanftbrot vom Rochel

Als Cocktails empfehle ich Ihnen:

Summerlight

(Dieser kalte Drink ist angenehm herb im Geschmack
 also für Leute, die sich gerne eine leicht-alkoholische
 Erfrischung gönnen.)

Rezeptur:
 10 cl trockener Weißwein
 6 cl Bitter Lemon
 2 cl Martini Extra Dry
 2 cl Curacao blau alkoholfrei

Garnitur:

(kein geschnittene Früchte im Glas
 Zubereitung im Glasglas alle Ingredienzien im Glas-
 glas mit Barhölzeln verrühren, bei größeren Veranstal-
 tungen Vorbereitung in Glaskaraffen möglich.)

Pink Williams (der Aperitif für die Dame)

Rezeptur:
 3 cl Plymouth Extra Dry
 3 cl Williamsbirne
 1 cl Campari

Garnitur:

Birnenstraße, Coe-Kaffeesäure
 Zubereitung im Reifglas, alle Ingredienzien
 auf Eis verrühren und in Coe-Kaiserschale ab-
 geben.



W. Oberst

also Ferni empfehle ich
 Zimen

Pflanzel vom Hammer auf maximiertem Lauch

St. Piene auf glasiertem Chicomé
 in Calrados

Seelelgehoben mit schwarzem Trüffel
 auf Semmelknäuelstücken

Marwin vom der Laube mit Antisehocken
 und Pöberle

Häse vom Rache Mireus Waldmann

Geisbo Champaner ausrichten mit
 Beeren und Erdbeeren

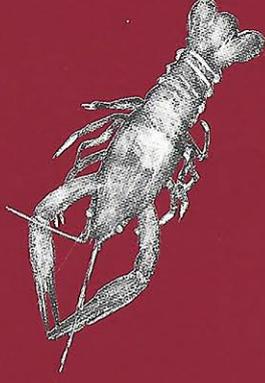
W. Oberst

Unter der verantwortlichen
 Mitwirkung von:



Walter Diefreich
 der Barchef
 im Park-Hotel Egerner Hof
 in Rottach-Egern

W. Oberst



Michael Fell
 Küchenchef des Park-Hotels Egerner Hof
 in Rottach-Egern.
 (Mitglied der Vereinigung Feines Restaurateurs D'Europe)

W. Oberst

Es ist unbedingt erforderlich die Spielanleitung zunächst **komplett** durchzulesen.

Spielanleitung

Für 2 bis 8 Spieler ab 16 Jahren

Spieldauer: ca. 1 - 2 Stunden

Inhalt Spielekoffer:	4 Kochrezepte	(Deckelinnenseite)
	1 Gourmet-Mentüvorschlag	(Deckseite Anleitung)
	1 Spielanleitung	(Gourmet-Regel)
	1 Spielplan	(mit Gourmettempel)
	8 Spielsteine	(Gourmet „Gs“)
	4 Kochmützen	(Gourmet-Hauben)
	40 Sterne	(Gourmet-Punkte)
	2 Becher	(Gourmet-Pokale)
	1 Würfel	(mit Gourmet-Haube)
	2 x 110 Karten	(Fragen und Antworten)
Auf den Plan gedruckte	66 Spielfelder	(Teller mit/ohne Symbole)
Auf den Plan gedruckte	12 große Richtungsweiser	(Weinflaschen dunkelgrün)
Auf den Plan gedruckte	10 kleine Richtungsweiser	(Weinflaschen hellgrün)

Ziel des Spieles ist es, als erster „Gourmetguru“ zu werden, allein oder als Spielerpaar, je nach Spielart.

Dabei sind knifflige und lustige Fragen zu beantworten. Die Fragen auf den 2 x 110 Karten sind unterschiedlich gestaltet. Teilweise ist nur eine Antwort gedruckt, also keine Auswahl möglich. In diesem Fall liest der Fragensteller **nur** die Frage vor und die Mitspieler entscheiden nach der Antwort des Befragten, ob die Antwort richtig oder falsch ist bzw. noch als richtig zugelassen werden kann. Nach der Antwort des Befragten liest der Fragesteller die Antwort auf der Karte vor, damit die Mitspieler, wie vorher erwähnt, entscheiden können.

Andere Fragen bieten mehrere Antworten, wovon eine, mehrere oder alle richtig sein können. Der Fragende liest in diesem Fall die Frage und die möglichen Antworten vor. Die richtige(n) Antwort(en) ist/sind mit Sternchen gekennzeichnet. Evtl. Erklärungen, die nach der Antwort in Klammern gesetzt sind, werden nicht verlesen und gelten nur als spätere zusätzliche Erklärung oder Information.

Die je 110 Karten sind an den unterschiedlichen Rückseiten (Positiv-/Negativdruck) zu erkennen. Der Fragende entscheidet sich für eine der Fragen, die auf der gezogenen Karte gestellt ist (wenn mehrere Fragen vorhanden).

In den Gourmettempel und damit an die Tafel gelangt nur derjenige, der 5 Sterne gesammelt hat und diese stolz auf seinem **G** präsentieren kann.

(Für die leichtere Lesart der folgenden Spielregel wird auf den weiblichen Hinweis „die“ sowie den männlichen Hinweis „der“ verzichtet und ausschließlich zusammenfassend „der Spieler“ genannt. Wir bitten um Verständnis, ebenso für den sich evtl. eingeschlichenen Fehlerteufel. Danke.)

Die sorgfältige Vorbereitung des Spielplanes erhöht den Spielgenuß. Der Spielplan wird aufgefaltet und aufgelegt. Danach wird der Spieleinhalt des Koffers auf dem Plan entsprechend der Markierungen plaziert.

- A) Die Gourmet-Gs (rot, hellrot, gelb, hellgelb, grün, hellgrün und blau, hellblau) werden auf die farbigen Ringe der jeweiligen Ecken gesetzt.
- B) Die Gourmet-Hauben werden auf die Haubensymbole der Spielfelder gesetzt (4 Teller mit Hauben).
- C) Die Gourmet-Sterne werden in die Gourmet-Pokale gegeben (je 20 Stück pro Becher).
- D) Die Gourmet-Pokale werden nun auf die auf dem Plan vorgesehenen Plätze, die rote und die weiße Rose gestellt.
- E) Der Würfel wird auf seinem Symbol hinter dem Titel „Der Gourmetguru“ auf dem Plan plaziert.
- F) Die Karten mit der hellen Rückseite (Positivdruck) werden zunächst gemischt, gestapelt und dann mit der Rückseite nach oben auf die gleichartige Speisekarte auf den Plan gelegt.
- G) Die Karten mit der dunklen Rückseite (Negativdruck) entsprechend auf die zweite gleichartige Speisekarte.

Nun ist der Tisch vorbereitet, die Getränke bereitgestellt und die Gäste können kommen. Bereiten Sie sich auf einen geselligen Abend vor. Haben alle Spieler Platz genommen, so werden die Vornamen aufgesagt. Beginnen wird der Spieler, dessen Anfangsbuchstaben als erster im Alphabet vorkommt. Bei gleichen Anfangsbuchstaben müssen beide (oder mehrere) einmal um die höchste Punktzahl würfeln. (Die Gourmet-Haube ist die höchste Punktzahl!) Der erste Spieler, also der Beginner wird die Spielanleitung verlesen. **Ist nun der „Beginner“ ermittelt, kann das Spiel seinen Lauf nehmen.** Nächster ist jeweils der links vom „Beginnenden“ sitzende (und so weiter in der Runde). Dementsprechend wird der Spielplan oder die Sitzordnung ggf. verändert.

Also, der „Beginner“ wählt als erstes für sich und damit bei einem Partnerspiel ebenso für seinen Partner die Grundfarbe. („Beginner“ spielt mit vollem, Partner mit entsprechend hellem Farbton). Bei 2 Spielern kann jeder Spieler mit beiden **Gs** seiner Grundfarbe spielen.

Bei 3 und mehr Spielern obliegt es den Spielern sich vorher für die jeweilige Anzahl der Spielsteine zu entscheiden (mit je einem oder zwei **Gs**); damit entscheidet sich die Dauer des Spieles!

Wenn einzelne Spieler mit 2 **Gs** spielen, so ist vorher zu entscheiden, ob es ausreicht, mit einem oder mit beiden **Gs** in den Gourmettempel zu gelangen (Spielvariante). Bei ungleicher Spielerzahl (z. B. 2 Paare, 1Single) - spielt der Einzelne mit 2 **Gs**.

Auch hier ist vorher die Entscheidung zu treffen, ob das Paar (oder Single) gewonnen hat, wenn nur **1 G** in den Gourmettempel gelangt **oder ob beide Gs** an die Tafel geführt werden müssen. Die „Sitzordnung“ an der Tafel (Zielspielfeld) im Gourmettempel ist wahllos. Jeder belegt das Feld, das er von seiner jeweiligen Spielsituation aus am besten erreichen kann. Wer auf seinem Ziel-Gourmet-Teller (mit **G** gekennzeichnetes Feld) ankommt, darf sein **G** nicht weiter verrücken, also beispielweise auf ein links oder rechts gelegenes **G**-Feld ausweichen, um dem zweiten **G** Platz zu machen! Dieses Spiel ist so gestaltet, daß zusätzlich ausgedachte Spielvarianten den Spielablauf nicht stören oder das Ziel des Spieles verfehlen. Also können Sie ruhig kreativ sein, sobald Sie die Grundform des Spieles beherrschen. Getränke, zusätzliche Anreize, harmlose Wetten, Dinnerparties, Cocktailempfänge und weitere sich aus dem Spiel ableitende, ergebende und ergänzende Ideen sind dem Gourmetguru ein Vergnügen und seinen Gästen willkommene Abwechslung! Wer jetzt bereits ungeduldig ist nimmt einen „großen Schluck“ von seinem ihm hoffentlich angebotenen Getränk und hört geduldig weiter zu!

Der „Beginner“ würfelt nun als erster. Jeder Spieler darf bis zum Einsatz seines (ersten) **Gs** jeweils bis zu fünf mal würfeln, um eine Gourmet-Haube (ersetzt die „6“ auf dem Augwürfel!) zu erzielen. Hat er die Haube gewürfelt, setzt er damit auf dem Start-Feld mit der jeweiligen Grundfarbe ein. Danach würfelt er ein zweites Mal und rückt entsprechend der Anzahl der gewürfelten Punkte auf dem Würfel, auf den Spielfeldern weiter (in Richtung der Flaschenverläufe, links herum!). Die gewürfelte Haube berechtigt **nur** beim Spielbeginn (Einsatz des **Gs**) zum zweiten Würfel! Später im Spielverlauf besteht dieser Anspruch auf nochmaliges Würfel nicht mehr! **Auf dem Spielplan darf weder in die verkehrte Richtung noch rückwärts** (mit einer Ausnahme, wird später erläutert!) **gespielt werden!**

Wird erneut eine Haube gewürfelt, so darf er sein **G** auf ein beliebiges, freies (mit oder ohne Symbol!) Spielfeld außerhalb des Gourmettempels setzen. Als nächstes würfelt der nächste Spieler links von ihm. (Beim Partnerspiel ebenfalls, also sein Partner! Entsprechend der Festlegung des „Beginners“ ist automatisch nach links, der Spielpartner bzw. die Reihenfolge der Spieler festgelegt, soweit vorher keine andere Spielvariante vereinbart wurde!)

Es ist immer darauf zu achten, daß zwischen zwei Gourmet-Hauben jeweils 1 Spielfeld freigelassen wird! 2 Gourmet-Hauben dürfen also nie direkt hintereinander stehen, sondern müssen durch ein Spielfeld dazwischen voneinander getrennt sein. Steht ein **G** hinter einer Haube, so ist es quer zur Haube zu plazieren.

Kommt der Gourmet (Spieler) mit seinem **G** (Spielstein) auf einen Gourmet-Teller (Spielfeld) auf dem sich schon eine Gourmet-Haube befindet, so muß er nachsehen, ob sich darunter bereits ein **G** verbirgt. Wenn nein, muß er seinem **G** die Haube aufsetzen („überstülpen“) und setzt damit eine Würfelrunde aus! Ist er wieder „frei“, zieht er entsprechend seiner gewürfelten Augenzahl weiter. Eine gewürfelte Haube berechtigt ihn, seine Figur auf ein beliebig freies Feld seiner Wahl außerhalb des Gourmettempels zu ziehen. Sie erlaubt ihm diesmal nicht, die evtl. zweite noch nicht im Spiel befindliche Figur einzusetzen. Die Gourmet-Haube zum „Überstülpen“ wird auf dem verlassenen Spielfeld wieder abgestellt.

Sind bereits beide Spielfiguren eines Spielers im Spiel, so ist es ihm überlassen, welche der beiden Figuren er zieht, wenn er wieder „frei“ ist. Das **G** unter der Haube oder sein zweites. (Bei 2 Spielfiguren pro Spieler!)

Wenn bereits ein **G** darunter steckt, so ist dieses **G** von der Haube befreit und darf wieder am Spiel teilnehmen. Der Gourmet-Würfler, der auf die Haube getroffen ist, wird dafür die Haube auf ein beliebiges **freies** Spielfeld (♦) außerhalb des Gourmettempels setzen und seine Figur ebenfalls auf ein anderes freies Spielfeld (♦) außerhalb des Gourmettempels plazieren. (♦ = Ein Spielfeld mit oder ohne Symbol).

Kommt Ihr **G** auf eines der Spielfelder mit folgenden Symbolen, so sind die danach beschriebenen „Maßnahmen“ einzuhalten (Steht auf dem Spielfeld eine leere Haube, so gilt das Symbol darunter nicht-ader Sie setzen eine Runde aus):



(die Haube)

Kommt ein **G** auf einen Gourmet-Teller mit dem Symbol Gourmet-Haube, das Spielfeld ist jedoch leer (also keine Haube zum „überstülpen“), so hat er die Möglichkeit beim **nächsten** Würfeln

- a) durch bis zu fünfmaligem Würfeln eine Haube zu würfeln und damit „freizukommen“ und sich wiederum ein beliebiges freies Spielfeld außerhalb des Tempels zu suchen. Würfelt er keine Haube, muß er darauf warten, bis er wieder mit Würfeln an der Reihe ist, um sich dann erneut für **a)** oder **b)** zu entscheiden!
- b) eine Karte von einem der beiden Kartenstapel zu nehmen und sie, in diesem Fall seinem **rechten** Nachbarn ungelesen zu geben, damit dieser eine beliebige Frage daraus an ihn richten kann. Ist die Antwort richtig, ist er frei und bekommt einen Stern, wenn er nicht schon fünf Sterne hat (**max. Anzahl der Sterne pro G = fünf!**). Ist die Antwort falsch, so verliert er einen Stern und gibt diesen in einen der beiden Gourmet-Pokale zurück, damit ist er jedoch frei. Hat er noch **keinen** Stern, so ist er nicht frei und muß bis zum nächsten Würfeln warten. Dann kann er sich wiederum für **a)** oder **b)** entscheiden.

ACHTUNG! Bei allen Fragen der jeweiligen Karten reicht es aus, wenn in der Frage nichts anderes gefordert ist - **eine** richtige Antwort zu nennen, auch wenn die Frage **mehrere** richtige Antworten zuläßt.



(die Flamme)

symbolisiert einen Brandalarm; Sie begeben sich 4 Felder vorwärts.



(das Cocktailglas)

symbolisiert „ein Glas zuviel getrunken“; Sie setzen mit dem Würfeln eine Runde aus.



(das Bierglas)

symbolisiert ein umgefallenes Glas; Ihr Nachbahr (links) setzt, da „naß“ geworden, eine Runde Würfeln aus und Sie entschuldigen sich dafür bei ihm.



(das Bett)

symbolisiert Müdigkeit, „zu Bett begeben“; Sie setzen auf dem START-Feld mit Ihrem Farbdeckchen ein, Sie setzen nicht aus und müssen **keine** Haube würfeln!



(das Auto)

symbolisiert, Ihr Wagen ist falsch geparkt; Sie müssen dafür 1 Stern abgeben (haben Sie keinen Stern, setzen Sie eine Würfelrunde aus!).



(das Telefon)

symbolisiert ein dringendes Telefonat; Sie müssen sich entschuldigen und setzen eine Runde aus.



(der Korken)

symbolisiert „korkigen Wein“ und Sie erhalten als Ersatz 1 Stern. (Haben Sie bereits 5 Sterne, so erhalten Sie keinen Stern und dürfen Ihr **G** auf ein beliebiges freies Feld außerhalb des Gourmet-Tempels setzen.)

Taxi

(ja, das liebe Taxi)

symbolisiert, das Taxi kam zu spät; Sie setzen eine Würfelrunde aus.



(die 14 Fragezeichen)

symbolisieren jeweils eine Frage. Ihr Nachbarspieler (♥) hebt von dem jeweiligen Kartenstoß (entsprechend dem positiv oder negativ gedruckten Fragezeichen = Rückseite der Karten Positiv-/Negativdruck) die oberste Karte ab und stellt eine Frage seiner Wahl aus den vorgedruckten Fragen.
♥ = rechts oder links - es darf nicht Ihr Partner sein!

Bei richtiger Beantwortung erhalten Sie einen Stern, **den Sie sich über Ihr G streifen**. Haben Sie die Frage falsch oder gar nicht beantwortet, verlieren Sie einen Stern. (Haben Sie noch keinen Stern an Ihrem **G**, so

müssen sie auch keinen abgeben!)

Der fragende Nachbarspieler verliert anschließend zur Überprüfung bzw. zur Information die richtige Antwort (mit * gekennzeichnet) und legt die Karte umgedreht (mit den Fragen nach oben) unter den entsprechenden Kartenstapel. Danach ist Ihr Nachbar (links) mit Würfeln an der Reihe, wenn er nicht eine Runde aussetzen muß und somit sein Nachbar weiterspielt.

- | | | |
|---|--------------------------------|--|
| ★ | (die 6 schwarzen Einzelsterne) | symbolisieren einen „leichten Patzer“ bei Tisch und kosten Sie einen Stern, sofern Sie einen haben (★). |
| ★★ | (die 2 schwarzen Doppelsterne) | symbolisieren einen „schweren Patzer“ bei Tisch und kosten Sie 2 Sterne, sofern Sie welche haben (★★).
(Bei nur 1 vorhandenem Stern muß dieser abgegeben werden!)
(★ = Wer keinen hat, kann keinen abgeben - spielt aber weiter, setzt nicht aus!) |
|  | (die 4 weißen 5er Sterne) | symbolisieren den Eingang zum Gourmettempel. Dieses Feld und die Felder danach dürfen Sie nur betreten, wenn Sie nachweislich 5 Sterne an Ihrem G gesammelt haben. |
| G | (die 8 Gourmet Gs) | symbolisieren das Zielfeld für den Gourmetguru. |

Während des Spielens kann es passieren, daß Sie mit Ihrer gewürfelten Augenzahl auf einen anderen Spieler stoßen (Sie laufen also in ein anderes **G** hinein!). Wobei beim Würfeln die Haube nicht wie üblich sechs Augen zählt, sondern beim Würfeln einer Haube Sie auf ein freies Feld Ihrer Wahl außerhalb des Gourmettempels rücken dürfen. Im Gegensatz zu anderen Spielen wird diese Spielfigur damit **nicht** „hinausgeworfen“, sondern Sie entschuldigen sich und setzen Ihr **G** auf das nächst freie Spielfeld hinter dem besetzten Feld! (**Sie gehen also zurück!**) Ist dieses Feld mit einer Haube besetzt, dann sind Sie „gefangen“ (1Runde aussetzen). Befindet sich ein **G** darunter, so setzen Sie die Haube auf ein beliebiges freies Feld außerhalb des Gourmettempels und haben damit den Mitspieler befreit. Ihr **G** setzen Sie ebenfalls auf ein beliebiges freies Feld außerhalb des Gourmettempels.

Haben Sie fünf Sterne gesammelt, können Sie sich mit diesem **G** im weiteren Spielverlauf über ein 5 Sternefeld (Teller) zu einem, unter Berücksichtigung Ihrer jeweils gewürfelten Augenzahl, freien Gourmet-Zielfeld begeben. Nachdem Sie vorher immer an dem 5 Sternefeld vorbeigehen mußten, es also ohne 5 Sterne an Ihrem **G** nicht betreten durften, können Sie jetzt (mit 5 Sternen am **G**) über dieses Feld auf Ihre Zielposition ziehen und damit in den Gourmettempel „Einzug halten“. Bitte beachten Sie dabei, daß Sie nur mit der richtigen Augenzahl auf Ihr Zielfeld gelangen. Bei zu hoher Augenzahl müssen Sie auf die nächste Würfelrunde warten! Sie müssen nicht die Runde weitergehen, sondern warten auf Ihrer Position auf die passende Augenzahl. Würfeln Sie dabei eine Haube, ziehen Sie direkt auf den beabsichtigten freien Gourmet-Teller, wenn Sie bereits **auf** dem 5 Sternefeld oder **dahinter** stehen. Befinden Sie sich noch **vor** dem 5 Sternefeld, so berechtigt die gewürfelte Haube Sie, Ihr **G** auf ein freies 5 Sternefeld zu setzen. Außerdem ist zu beachten, daß Sie vom oder über die weißen 5er-Sterne sich jeweils nur links, rechts oder geradeaus bewegen können (den hellgrünen Flaschen folgend!). Dabei bieten die Außenseiten links und rechts des Spielplanes nur eine Richtung und die Ober- und Unterseite drei Richtungen. (Auch hier gilt natürlich - NICHT ZURÜCK!)

Wichtig ist, wer fünf Sterne hat ist als Gourmet anerkannt und braucht keine weiteren Fragen zu beantworten, **kann auch keine weiteren Sterne hinzugewinnen**. Seine einzigen „Unannehmlichkeiten“ können nur noch die Felder sein, die Symbole tragen, bei denen er aussetzen oder auf das Startfeld zurück oder er zwangsläufig einen oder zwei Sterne abgeben muß. In diesem Fall hat er auch wieder Fragen zu beantworten, um erneut fünf Sterne zu erlangen, die sein **G** verzieren.

Wer als erster an der Tafel im Gourmettempel Platz genommen hat (mit 1 oder 2 Gourmet **Gs**) ist **Sieger**, er ist der **Gourmetguru!**

Herzlichen Glückwunsch und willkommen im „Club der Genießer“!

Varianten

Wie eingangs erwähnt, ist dieses Spiel interessant aber dennoch einfach aufgebaut, so daß Sie leicht äußerst variantenreich andere Spielversionen initiieren können. Hier nun zu der vorliegenden Spielanleitung unsere Standard-Variantenvorschläge:

- I. Zwei Spieler mit je 2 Spielfiguren (hell und dunkel): Entscheidung ob eine oder beide Spielfiguren eines Spielers auf die Zielspielfelder zu bringen sind, um Sieger zu sein!
Beim Einsetzen der **beiden** Spielfiguren würfelt der Beginner nur für 1 Spielfigur (max. fünf mal!). Hat er das erste (dunkle) **G** in das Spiel gebracht, **hat also das Startfeld verlassen**, ist der nächste Mitspieler mit Würfeln an der Reihe. Die zweite gewürfelte Haube eines Spielers „zwingt“ zum Einsetzen des zweiten **Gs** (helle Farbe) und zum erneuten „frei machen“ des Startfeldes. Anschließend ist es erlaubt, die eigenen Spielfiguren wahlweise abwechselnd zu bewegen.
Drei Spieler mit je 1 oder 2 Spielfiguren oder vier Spieler mit je 1 oder 2 Spielfiguren.
Achtung: Beim Spielen mit 2 Spielfiguren je Spieler ist strategisch abzuwägen, ob 1 **G** geschützt werden soll und beim Sammeln von Sternen damit auch das Risiko des Spieles (Abgeben von Sternen!) auf beide Spielfiguren verteilt wird, wenn beispielsweise vorher vereinbart wurde, daß es zum Sieg reicht, wenn nur 1 **G** mit fünf Sternen das Zielfeld besetzt.
- II. Zwei bis vier Paare (mit jeweils hellem und dunklem **G** gleicher Farbe) spielen zusammen. Wer sein **G** als erster von beiden auf das Zielfeld setzt, darf anschließend dem Partner bei der Beantwortung der Fragen helfen. (Hier gewinnt das Paar, welches beide **Gs** auf zwei Zielfelder gebracht hat!)
- III. Bei fünf Spielern können beispielsweise sowohl fünf Einzelspieler mit je 1 **G** als auch zwei Paare und ein Einzelspieler mit 2 **Gs** gebildet werden.
- IV. Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades und zur Verlängerung der Spielzeit kann auch auf das Vorlesen der vorgegebenen Antwortmöglichkeiten verzichtet werden. Die Frage ist dann vom Spieler zu beantworten, wie bei einer Frage mit nur einer möglichen Antwort.
- V. Vielerlei Varianten („Spielstrafen“) bei den Symbolen, beim Würfeln, bei den Gourmet-Hauben sind eben denkbar und Ihrer Spielphantasie überlassen!

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Ihr Gourmet-Games Team

