

Kitchen Rush

Die große Welt der Gastronomie erwartet euch! Gemeinsam habt ihr ein Restaurant erworben und seid nun für dessen Geschicke und Erfolg verantwortlich. Verwendet nur die besten Zutaten, würzt mit den frischesten Kräutern und lasst eure Gäste keinesfalls warten – dann wird sich euer Restaurant prächtig entwickeln.

Kitchen Rush ist ein kooperatives Echtzeitspiel. Empfängt eure Gäste, nehmt ihre Bestellungen entgegen und bereitet wohlschmeckende Mahlzeiten zu.

Die Regeln lernt ihr nach und nach in 8 aufeinander aufbauenden Szenarien. Euer Restaurant entwickelt sich weiter und es kommen immer anspruchsvollere Aufgaben hinzu. Habt ihr das Potential zu Meisterköchen?

Spielmaterial

Schneller Einstieg
Lest nur bis Seite 5 und spielt das 1. Szenario!



8 Gäste „Freunde“
ab Szenario 1



22 normale Gäste
ab Szenario 2



18 anspruchsvolle Gäste
ab Szenario 4



12 VIP-Gäste
ab Szenario 7



8 Auszeichnungen
ab Szenario 7



4 Spielertafeln
ab Szenario 1



4 Übersichtskarten
„Tellergrößen“
ab Szenario 2



4 Übersichtskarten
„Einkaufen“
ab Szenario 4



4 Büro-Karten
ab Szenario 8



2 Karten „Tisch reserviert“
im Spiel zu zweit und
zu dritt



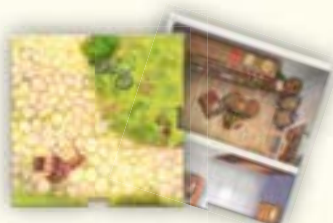
5 Missionen
nur für Meisterköche



24 Ereignisse
nur für Meisterköche



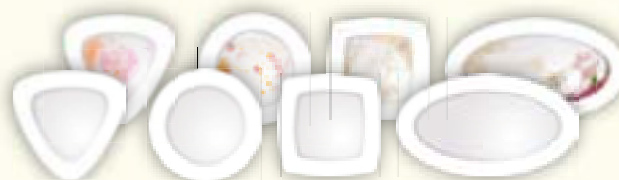
1 Gewürzbeutel
ab Szenario 2



8 Spielplanteile
mit Puzzlenasen
ab Szenario 1



1 Ansehenstafel
ab Szenario 6



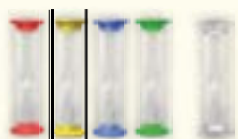
22 Teller in 4 Größen
6x klein, 6x mittel, 6x groß, 4x riesig
Vorderseite: saubere Teller, Rückseite: dreckige Teller
ab Szenario 1



108 Zutaten aus Holz
24 Fleisch, 24 Gemüse, 15 Salat,
15 Brot, 15 Pasta, 15 Käse
ab Szenario 1



56 Gewürze aus Holz
12 Salz (weiß), 12 Pfeffer (schwarz),
12 Kräuter (grün), 10 Curry (gelb),
10 Safran (rot) – ab Szenario 2



10 Sanduhren
je 2 in den Spielerfarben rot, gelb, blau,
grün (ab Szenario 1) sowie 2 weiße
(ab Szenario 8)



35 Münzen
20x Wert 1, 10x Wert 5, 5x Wert 10
ab Szenario 3



1 Schichtmarker
ab Szenario 6



1 Ansehensmarker
ab Szenario 6



5 „Gesperrt“-Marker
ab Szenario 8



5 „Störung“-Marker
ab Szenario 8



5 „Nicht verfügbar“-Marker
im Spiel zu zweit
und zu dritt

Mit diesen Sanduhren führt ihr eure Aktionen im Restaurant aus. Sie haben eine Laufzeit von ca. 25–30 Sekunden. Kleinere Abweichungen sind kein Problem: Auch in einem echten Restaurant arbeiten alle unterschiedlich schnell – und ohnehin spielt ihr zusammen.

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

Szenario 1: Euer erstes eigenes Restaurant

Gemeinsam beschließt ihr, direkt nach eurer Ausbildung ein eigenes Restaurant zu eröffnen. Da das Ersparte knapp ist, erwerbt ihr ein altes Gebäude, das schon früher als Restaurant genutzt wurde. Zwei leerstehende Lagerräume füllt ihr notdürftig mit eingekauften Lebensmitteln, leere Schränke nutzt ihr für das angeschaffte Geschirr. Die Gasherde und der Gastraum sollten für den Moment reichen. Ohnehin kennt euch kaum jemand, weshalb ihr zum Eröffnungsabend eure guten Freunde eingeladen habt. Sollte dieser Abend ein Erfolg werden und ihr etwas Glück haben, steht euch eine goldene Zukunft bevor.






Spiel Aufbau



1. Vorbereitung des Spielplans




Setzt aus den 8 Spielplanteilen den Spielplan zusammen. Jedes Teil ist in der linken oberen Ecke (obere Reihe des Restaurants) bzw. in der linken unteren Ecke (untere Reihe des Restaurants) mit einem Buchstaben (A für die Vorderseite, B für die Rückseite) und zusätzlich einer Zahl (1-8) gekennzeichnet. Legt den Spielplan aus allen A-Teilen wie oben gezeigt zusammen. Im Verlauf der Szenarien werden die Teile nach und nach gedreht, um die Weiterentwicklung eures Restaurants abzubilden.



Euer neues Restaurant besteht aus:

-  einem **Empfangsbereich**,
-  dem **Gastraum**,
-  **2 Vorratskammern**,
-  dem **Herd**
-  sowie **Schränken für saubere Teller**.

Die anderen Bereiche des Spielplans werden in den späteren Szenarien eingeführt. In jedem Bereich gibt es 1-6 runde Kreise, die im weiteren Verlauf **Aktionsfelder** genannt werden.

2. Vorbereitungen für 2 und 3 Spieler

Im Spiel zu zweit: Deckt alle Aktionsfelder mit den Symbolen  und  mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem je 1 „Reserviert“-Karte auf die untersten beiden Plätze des Gastraums .

Im Spiel zu dritt: Deckt alle Aktionsfelder mit dem Symbol  mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem 1 „Reserviert“-Karte auf den untersten Platz des Gastraums .



„Reserviert“-Karte

3. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt beide Vorratskammern (III) mit Zutaten. Legt dazu in **jede Vorratskammer**:



Legt die restlichen Zutaten beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

Hinweis: Achtet darauf, mit den Zutaten keine Aktionsfelder zu überdecken.

4. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Bestückt die Schränke (V) mit sauberen Tellern:



Legt die restlichen Teller beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

Hinweis: Die dreieckige Tellerseite wird erst in späteren Szenarien benötigt. Verwendet vorerst stets die saubere Seite.

5. Gäste vorbereiten

Bildet den Gästestapel: Mischt die 8 Karten „Freunde“ und legt sie verdeckt neben den Spielplan in die Nähe des Empfangsbereichs (I). Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastraum (II).



Legt normale und anspruchsvolle Gäste sowie VIP-Gäste beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

6. Spielertafel und Sanduhren nehmen

Nehmt euch je **1 Spielertafel**. Nehmt euch außerdem je **1 Sanduhr** in der Farbe eurer Spielertafel.

Die weißen Sanduhren benötigt ihr erst in Szenario 8. Legt diese und nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.



Spielertafel

Sanduhr

7. Zeit einstellen

Jedes Szenario gibt euch ein Zeitlimit vor, in dem ihr das vorgegebene Ziel erreichen müsst. Verwendet einen Zeitnehmer eurer Wahl, z. B. euer Handy.

Das Zeitlimit beträgt für gewöhnlich 4 Minuten (in Szenario 1 ausnahmsweise 4:30 Minuten). Familien mit Kindern empfehlen wir, das Zeitlimit auf 5 Minuten einzustellen.

Ihr dürft in jedem Szenario neu wählen, mit welcher Zeitvorgabe ihr spielen möchtet.

In Kitchen Rush spielt ihr alle gleichzeitig. Dabei kann es ganz schön hektisch hergehen. 5 Minuten ermöglichen euch, ein Auge auf die Aktionen eurer Mitspieler zu haben und so Fehler zu entdecken und zu vermeiden.

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:30	05:00



Spielübersicht

In diesem ersten Szenario muss **jeder von euch** genau **2 Gäste** im vorgegebenen **Zeitlimit** bekochen. Achtet darauf, dass ihr die Gerichte kocht, die sie sich wünschen. Lasst die Zutaten nicht verkochen, denn keiner mag matschige Nudeln oder trockenes Fleisch.

Ihr spielt alle **gleichzeitig**. Möchtet ihr eine **Aktion** ausführen, stellt eure **Sanduhr** (mit dem Sand in der oberen Hälfte) auf 1 der **runden Aktionsfelder** auf dem Spielplan und führt anschließend die jeweilige Aktion **sofort** aus.

Solange eure Sanduhr auf einem Aktionsfeld steht, ist es belegt und kann von niemandem genutzt werden. Erst wenn der Sand durchgelaufen ist, dürft ihr die Sanduhr auf ein anderes Aktionsfeld stellen oder zu euch zurücknehmen, um das Aktionsfeld für eure Mitspieler freizumachen. Es ist ebenfalls erlaubt, die Sanduhr auf das selbe Aktionsfeld zu stellen und die Aktion erneut auszuführen.

In diesem ersten Szenario habt ihr die folgenden 4 Aktionsmöglichkeiten:

Gäste empfangen
Bestellung aufnehmen
Zutaten aus 1 Vorratskammer nehmen
Kochen

Aktion: Gäste empfangen

Zu Beginn der Abendschicht ist euer Restaurant praktisch leer. Nur 2 Freunde konnten die offizielle Eröffnung nicht erwarten. Sorgt dafür, dass weitere Gäste euer Restaurant betreten und weist ihnen Plätze an den vorhandenen Tischen zu.

Stellst du deine Sanduhr auf das Aktionsfeld im Empfangsbereich, darfst du **1 oder 2 Gäste** vom Gästestapel **ziehen** und aufgedeckt auf je **1 freien Platz** im Gastraum **legen**. Es spielt dabei keine Rolle, auf welche Plätze du die Gäste legst.

Hinweis: Im Spiel zu zweit und zu dritt stehen euch nur 4 bzw. 5 Plätze zur Verfügung.

Beispiel: Lisa möchte neue Gäste im Restaurant empfangen. Sie stellt ihre Sanduhr auf das Aktionsfeld „Gäste empfangen“ und deckt die obersten 2 Karten vom Gästestapel auf, die sie sofort auf 2 freie Plätze im Gastraum legt.



Aktion: Bestellung aufnehmen

Eure Gäste sind hungrig.

Stellst du deine Sanduhr auf 1 Aktionsfeld im Gastraum, darfst du die Bestellung von 1 Gast aufnehmen. Im Gastraum gibt es 3-5 Aktionsfelder (je nach Spielerzahl).

Nimm dir die Karte **1 Gasts** im Gastraum und lege sie in der Nähe deiner Spielertafel ab. Jetzt bist du für diesen Gast zuständig und musst ihm das gewünschte Gericht zubereiten.

Teller

Jedes Gericht will auf einem passenden Teller serviert werden.


Oben links auf der Karte des Gasts siehst du, auf welchem Teller du das Gericht anrichten sollst.

Nimmst du die Bestellung von einem Gast auf,

nimm dir **sofort 1 sauberen Teller** aus dem Geschirrschrank und **lege** ihn in die **oberste Reihe** deiner Spielertafel. Achte darauf, dass du die richtige Tellergröße wählst.

Natürlich kann es vorkommen, dass du vergisst, dir einen Teller zu nehmen. Stellst du später fest, dass du dir für eine aufgenommene Bestellung noch keinen Teller genommen hast, darfst du das jederzeit nachholen.



Beispiel: Lisa möchte die Bestellung des Gasts, den sie gerade im Restaurant empfangen hat, aufnehmen. Zunächst muss sie jedoch warten, bis der Sand in ihrer Sanduhr vollständig durchgelaufen ist. Anschließend dreht sie ihre Sanduhr um und stellt sie auf das Aktionsfeld „Bestellung aufnehmen“. Sie nimmt sich 1 Gast und legt die Karte offen neben ihre Spielertafel. Dieser Gast hätte gerne eine Pizza Margherita. Außerdem nimmt Lisa sich sofort 1  aus dem Schrank, den sie auf die oberste Reihe ihrer Spielertafel legt.



Aktion: Zutaten aus 1 Vorratskammer nehmen

Kein Gericht ohne die richtigen Zutaten. Gut, dass die Vorratskammern ausreichend gefüllt sind.

Bevor du beginnen kannst, ein Gericht zuzubereiten, musst du die benötigten Zutaten aus den Vorratskammern holen.



Stellst du deine Sanduhr auf 1 Aktionsfeld in einer der beiden Vorratskammern, darfst du dir beliebig viele verfügbare Zutaten aus dieser Vorratskammer nehmen. In beiden Vorratskammern gibt es je 2 Aktionsfelder, also können nie mehr als 2 Sanduhren gleichzeitig in jeder Vorratskammer stehen.

Du darfst dir nur Zutaten nehmen, die du für eine aufgenommene Bestellung benötigst. Es ist **nicht erlaubt**, **Zutaten für „später“ zu nehmen**, weil du z. B. planst, später einen weiteren, im Gastraum ausliegenden Gast zu bekochen. Du darfst auch keine Zutaten für deine Mitspieler nehmen.

Lege die genommenen Zutaten sofort auf den Teller in der obersten Reihe auf deiner Spielertafel. Hast du **mehrere Gäste** vor dir liegen, darfst du passende Zutaten für **alle Teller** deiner Bestellungen nehmen.

Es ist nicht erlaubt, Zutaten auf Teller zu legen, deren Kochprozess du bereits begonnen hast (die also nicht in der obersten Reihe deiner Spielertafel liegen, siehe unten). Hast du genommene Zutaten einmal auf einen Teller gelegt, darfst du diese Zutaten später nicht mehr auf einen anderen Teller oder zurück in die Vorratskammer legen.

Es kann vorkommen, dass du in einer Vorratskammer nicht alle Zutaten eines Gerichts findest. Nimm dir die Zutaten, die zum Gericht gehören. Die restlichen Zutaten kannst du aus der anderen Vorratskammer holen. Aber beachte: Auch dort musst du zunächst deine Sanduhr auf eines der beiden Aktionsfelder stellen.

Beispiel: Lisa benötigt Zutaten. Sie stellt ihre Sanduhr auf ein Aktionsfeld in der oberen Vorratskammer, da dort alle benötigten Zutaten vorhanden sind. Dann nimmt sie sich 1  und 2  und legt diese Zutaten sofort auf den bereits genommenen Teller. Hätte Lisa zuvor weitere Bestellungen aufgenommen, dürfte sie auch für diese die benötigten Zutaten aus der Vorratskammer nehmen.



Beispiel: Die Kochzeit der Pizza beträgt 2. Lisa stellt ihre Sanduhr auf das Aktionsfeld „Kochen“ und schiebt den Teller auf ihrer Spielertafel um 1 Reihe nach unten. Nun muss sie warten, bis der Sand in der Sanduhr durchgelaufen ist. Anschließend dreht sie die Sanduhr um und stellt sie erneut auf das Aktionsfeld „Kochen“. Sie schiebt den Teller eine weitere Reihe nach unten. Das Gericht ist nun fertig. Erst am Schichtende kontrolliert sie, ob sie Fehler gemacht hat. Solange lässt Lisa den Teller einfach in der zweiten Reihe liegen.



Aktion: Kochen

Jetzt wird der Kochlöffel geschwungen.

Hast du alle benötigten Zutaten auf den richtigen Teller gelegt, darfst du den Kochvorgang beginnen. Jedes Gericht hat eine Kochzeit von 0 bis 3. Dies kannst du anhand des Kochtopfs auf der rechten Seite jeder Karte sehen.

Stellst du deine Sanduhr auf 1 Aktionsfeld am **Herd**, darfst du **genau 1 Teller** auf deiner Spielertafel um **1 Reihe** nach unten verschieben. Am Herd gibt es 4–6 Aktionsfelder (je nach Spielerzahl).

Ist ein Gericht fertig gekocht, lässt du es einfach in der entsprechenden Reihe liegen. Kontrolliere am Schichtende, ob du das Gericht richtig zubereitet hast oder dir Fehler passiert sind.

Hinweis: In einer Reihe deiner Spielertafel dürfen beliebig viele Teller liegen.

Beachte: Hast du den Kochprozess einmal begonnen, kannst du ihn nicht mehr rückgängig machen. Fehlen Zutaten oder hast du die falschen Zutaten gewählt, darfst du dies nicht mehr korrigieren.

In diesem **ersten Szenario** möchten wir gerne darüber hinwegsehen: Stellst du fest, dass du die falschen Zutaten genommen hast, darfst du deinen Fehler jederzeit korrigieren. Lege dazu die nicht benötigten Zutaten zurück in 1 Vorratskammer und die geforderten auf den Teller. Ab dem **zweiten Szenario** werden deine Gäste nicht so nachsichtig sein und du musst darauf achten, **keine Fehler** zu machen.

Hektik in der Küche

In der Hektik kann schnell etwas zu Bruch gehen. Fällt euch eine Sanduhr um, stellt sie zurück auf ihr Aktionsfeld. Rutschen Zutaten von euren Tellern, legt sie wieder darauf.

Zeitansager

Achtet darauf, regelmäßig euren Mitspielern die noch vorhandene Restzeit anzusagen. Bestimmt notfalls eine Person, die diese Aufgabe übernimmt. Es hilft euch zu wissen, wie viel Zeit ihr noch habt.

Schichtende

Ist die Zeit des Zeitnehmers abgelaufen, dürft ihr eure laufenden Aktionen noch zu Ende führen.

Anschließend bedient ihr eure Gäste und kontrolliert, ob ihr die Gerichte entsprechend der Bestellung zubereitet habt. Prüft reihum, ob Tellergröße, Zutaten und Kochzeit stimmen. Ist dies der Fall, kann das Gericht nun serviert werden.

Hat jeder von euch **2 Gästen ihre Bestellung fehlerfrei serviert**, habt ihr dieses erste Szenario geschafft. Macht mit dem nächsten Szenario weiter.

Sind Fehler passiert oder ist die Zeit vorzeitig abgelaufen, müsst ihr euch entscheiden, ob ihr dennoch weitermachen oder dieses Szenario wiederholen möchtet.

Los geht's

Besprecht jetzt, wie ihr vorgehen möchtet und startet dann den Zeitnehmer.

Jeder von euch muss **genau 2** Freunden (Gästen) ein fehlerfreies Gericht zubereiten.

Szenario 2: Die erste Woche

Euer erster Abend war ein voller Erfolg. Gemeinsam konntet ihr mit euren Freunden einen tollen Abend verbringen und euren neuen Arbeitsplatz kennenlernen. Ein guter Freund teilt euch jedoch in einer stillen Minute mit, dass das Essen fad gewesen sei. Erschrocken stellt ihr fest, dass ihr im Eifer sämtliche Gewürze vergessen habt. Schnell beschließt ihr, dass sich dies nicht wiederholen soll. Ihr nutzt einen Teil des Gartens für ein Gewächshaus, um zukünftig nur die besten und frischesten Gewürze zu verwenden.

Da ihr am ersten Abend nur wenige Gäste bedienen musstet, konntet ihr alles etwas ruhiger angehen lassen. Auf Dauer kann so aber kein erfolgreiches Restaurant geführt werden. Es ist dringend notwendig, mehrere Dinge gleichzeitig zu erledigen. Heute steht die richtige Eröffnung bevor und ihr habt viele Flyer für kostenloses Essen in der Stadt verteilt. Die Gäste stehen daher bereits Schlange – und auch eure Freunde scheinen erneut dabei zu sein.

Spiel Aufbau

In diesem und allen zukünftigen Szenarien wiederholen wir den vollständigen Spiel Aufbau. Das soll verhindern, dass ihr Anweisungen in vorherigen Szenarien nachschlagen müsst. Weicht ein Schritt des Aufbaus vom letzten Szenario ab, markieren wir diesen mit einem . Benötigt ihr neues Material, markieren wir den Schritt mit *Neu*. Alle weiteren Schritte sind identisch zum jeweils letzten Szenario.

1. Vorbereitung des Spielplans

Setzt den Spielplan wie folgt zusammen:



2. Vorbereitungen für 2 Spieler und 3 Spieler

Im Spiel zu zweit: Deckt alle Aktionsfelder mit den Symbolen und mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem je 1 „Reserviert“-Karte auf die untersten beiden Plätze des Gastraums.

Im Spiel zu dritt: Deckt alle Aktionsfelder mit dem Symbol mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem 1 „Reserviert“-Karte auf den untersten Platz des Gastraums.

3. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt beide Vorratskammern je nach Spielerzahl mit Zutaten. Legt dazu in **jede Vorratskammer:**

2 Spieler	Je 4				Je 6	
3 Spieler	Je 5				Je 7	
4 Spieler	Je 6				Je 8	

Legt die restlichen Zutaten beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

Hinweis: Die vorhandenen Zutaten sind limitiert. Achtet also bei der Aufnahme einer Bestellung darauf, dass die notwendigen Zutaten noch verfügbar sind.

4. Gewürzbeutel vorbereiten *Neu*

Bestückt den weißen Gewürzbeutel je nach Spielerzahl mit folgenden Gewürzen:

2 Spieler			Je 3		
3 Spieler			Je 4		
4 Spieler			Je 5		

Legt den Gewürzbeutel neben den Spielplan in die Nähe des Kräutergartens .

Legt die restlichen Gewürze beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

5. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Nehmt euch jeweils 1 Übersichtskarte „Tellergrößen“.

Bestückt die Schränke je nach Spielerzahl mit folgenden sauberen Tellern:

2 Spieler	Je 3			2
3 Spieler	Je 4			2
4 Spieler	Je 5			3

Legt die restlichen Teller beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

6. Gäste vorbereiten

Mischt alle „Freunde“ (8 Karten) zusammen mit allen normalen Gästen (22 Karten) und legt sie verdeckt neben den Spielplan in die Nähe des Empfangsbereichs. Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gasträum.

Legt anspruchsvolle Gäste sowie VIP-Gäste beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

7. Spielertafel und Sanduhren nehmen



Nehmt euch je 1 Spielertafel. Nehmt euch außerdem **2 Sanduhren** in der Farbe eurer Spielertafel.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

8. Zeit einstellen



Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

Neue Regeln

Zur Erinnerung: Ab diesem Szenario sehen die Gäste nicht mehr darüber hinweg, wenn Fehler passieren. Diese dürft ihr ab sofort nicht mehr korrigieren. Achtet bei der Zubereitung der Gerichte daher sehr genau auf die richtigen Zutaten und Gewürze.

Neue Aktion: Gewürze

Ihr habt euer Angebot an Speisen erweitert. Viele der neuen Rezepte benötigen verschiedenste Gewürze.

Es gibt folgende Gewürze:



Salz oder
Zucker



Kräuter
aller Art



Pfeffer oder
Samen



Safran oder
Chili



Curry oder
Senfsaat

Um ein Gericht zu kochen, das neben den bekannten Zutaten auch Gewürze benötigt, müsst ihr diese Gewürze aus eurem neuen Kräutergarten holen. Im Kräutergarten gibt es 2 Aktionsfelder, also können nie mehr als 2 Sanduhren gleichzeitig im Kräutergarten stehen.

Stellst du deine Sanduhr auf ein Aktionsfeld im Kräutergarten, **nimm** dir die **Gewürze**, die du für deine Gerichte benötigst, aus dem weißen **Gewürzbeutel**.

Lege die genommenen Gewürze sofort auf den Teller in der obersten Reihe auf deiner Spielertafel. Hast du **mehrere Gäste** vor dir liegen, darfst du passende Gewürze für **alle Teller** deiner Bestellungen nehmen.

Du darfst Gewürze vor oder nach den geforderten Zutaten nehmen. Du darfst auch Speisen, deren Kochprozess du bereits begonnen hast, nachwürzen und jederzeit Gewürze ergänzen – im Gegensatz zu Zutaten.

Hast du aber einmal Gewürze auf einen Teller gelegt, darfst du diese Gewürze nicht mehr entfernen. Verwüurz deine Speisen besser nicht!

Hinweis: Ihr dürft jederzeit in den weißen Gewürzbeutel schauen, auch wenn ihr keine Sanduhr im Gewürzgarten stehen habt. Wenn ihr in den Beutel schaut, dürft ihr euren Mitspieler mitteilen, welche Gewürze sich wie oft im Beutel befinden.

Neues Spielelement: Multitasking

Heute erwartet ihr mehr Gäste als am gestrigen Abend. Jetzt ist Eile geboten!

Jeder Spieler kontrolliert ab sofort **2 Sanduhren**.

Ihr dürft beide Sanduhren für dieselbe Aktion verwenden, jede Sanduhr benötigt jedoch ein eigenes Aktionsfeld. Führt eine Aktion stets vollständig aus, bevor ihr die zweite Sanduhr auf ein (neues) Aktionsfeld platziert.

Beispiel: Julian möchte 2x kochen. Er stellt 1 Sanduhr auf ein Aktionsfeld am Herd und schiebt den Teller auf seiner Spielertafel um 1 Reihe nach unten. Anschließend stellt er auch die zweite Sanduhr auf 1 Aktionsfeld am Herd und schiebt den Teller erneut um 1 Reihe nach unten.

Hinweis: Du darfst eine angefangene Aktion auch dann noch fortführen, wenn der Sand in der Sanduhr bereits abgelaufen ist. Dies ist gerade für die Aktionen **Zutaten aus einer Vorratskammer nehmen** und **Gewürze** wichtig. Sobald du mit deiner zweiten Sanduhr aber eine andere Aktion beginnst, also deine Sanduhr auf ein Aktionsfeld stellst, ist die vorhergehende Aktion beendet.

Neues Spielelement: Größere Teller verwenden

Ab sofort dürft ihr Gerichte auf Tellern zubereiten, die **1 größer** als die angegebene Tellergröße ist. Dies verleiht euch etwas mehr Flexibilität, da die passende Tellergröße manchmal nicht vorhanden ist.



Alle Teller in aufsteigender Größe:

Klein

Mittel

Groß

Riesig

Hinweis: Verwendet die Übersichtskarten „Teller“, um die Tellergrößen stets im Blick zu behalten.

Schichtende

Prüft nach Ablauf der Zeit reihum, ob ihr die bestellten Gerichte wie gefordert zubereitet habt.

Sind Fehler passiert (stimmen Zutaten, Gewürze, Tellergröße oder Garzeit nicht), dürft ihr diesen Teller nicht servieren.

Ziel des Szenarios

Bekocht erfolgreich die geforderte Anzahl Gäste. Es spielt keine Rolle, wer wie viele Gäste bekocht, ihr müsst lediglich zusammen die geforderte Anzahl erreichen.

2 Spieler	5 Gäste
3 Spieler	8 Gäste
4 Spieler	10 Gäste

Hinweis: Um mögliche Fehler auszugleichen, solltet ihr Gerichte für weitere Gäste zubereiten, falls ihr dafür genügend Zeit habt.

Szenario 3: Aufräumen

Die ersten Arbeitstage waren sehr erfolgreich, haben aber ihre Spuren hinterlassen. Viele Teller stehen dreckig in der Ecke und warten darauf, endlich gespült zu werden. Höchste Zeit, eure Ersparnisse erneut zu nutzen und ein neues Spülbecken anzuschaffen – denn für eine hochwertige Spülmaschine reicht euer Kleingeld nicht mehr aus. Es wird höchste Zeit, dass ihr mit eurem Restaurant Einnahmen generiert. Immerhin scheint euer Restaurant auf reges Interesse zu stoßen, die Gäste stehen erneut Schlange.

Spiel Aufbau

1. Vorbereitung des Spielplans

Setzt den Spielplan wie folgt zusammen:



2. Vorbereitungen für 2 Spieler und 3 Spieler

Im Spiel zu zweit: Deckt alle Aktionsfelder mit den Symbolen und mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem je 1 „Reserviert“-Karte auf die untersten beiden Plätze des Gastraums.

Im Spiel zu dritt: Deckt alle Aktionsfelder mit dem Symbol mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem 1 „Reserviert“-Karte auf den untersten Platz des Gastraums.

3. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt beide Vorratskammern mit Zutaten. Legt dazu in jede Vorratskammer:

2 Spieler	Je 4	Je 6
3 Spieler	Je 5	Je 7
4 Spieler	Je 6	Je 8

Legt die restlichen Zutaten beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

Hinweis: Die vorhandenen Zutaten sind limitiert. Achtet also bei Aufnahme einer Bestellung darauf, dass die notwendigen Zutaten noch verfügbar sind.

4. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den weißen Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

2 Spieler	Je 3				
3 Spieler	Je 4				
4 Spieler	Je 5				

Legt die restlichen Gewürze beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

5. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Bestückt die Schränke mit sauberen Tellern.

2 Spieler	Je 1			
3 Spieler	Je 1			
4 Spieler	Je 1			

6. Dreckige Teller vorbereiten

Legt je nach Spielerzahl dreckige Teller zum neuen Spülbecken .

2 Spieler	Je 2			1
3 Spieler	Je 3			1
4 Spieler	Je 4			2

Legt die restlichen Teller beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.


7. Gäste vorbereiten

Mischt alle „Freunde“ (8 Karten) zusammen mit allen normalen Gästen (22 Karten) und legt sie verdeckt in die Nähe des Empfangsbereichs. Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastraum.

Legt anspruchsvolle Gäste sowie VIP-Gäste beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

8. Startgeld

Neu

Legt 2 Münzen auf die Geldkassette in eurem „Büro“ (der Raum mit dem Spielautomat) .

Legt die restlichen Münzen gut erreichbar als **allgemeinen Vorrat** neben den Spielplan.

9. Spielertafel und Sanduhren nehmen

Nehmt euch je 1 Spielertafel. Nehmt euch außerdem 2 Sanduhren in der Farbe eurer Spielertafel.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

10. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

Neue Regeln

Nach den Tagen der Eröffnung muss nun Geld verdient werden. Ab sofort zahlt jeder korrekt bediente Gast am Ende einer Schicht für seine Gerichte. Wie viel ihr von einem Gast bekommt, könnt ihr auf seiner Bestellung in der unteren rechten Ecke erkennen. Legt alle Einnahmen in euer Büro.

Neue Aktion: Spülen

Ab sofort startet ihr jedes Szenario mit schmutzigen Tellern.

Stelle deine Sanduhr auf 1 Aktionsfeld am neu erworbenen Spülbecken, um **bis zu 3 schmutzige Teller** zu **spülen** und mit der sauberen Seite in den Schrank zu legen.

Neues Spielelement: Einnahmen

Gäste, die euer Restaurant betreten, setzen sich wie gewohnt in den Gastraum. Ab sofort trinken sie etwas. Nehmt euch für **jeden Gast**, den ihr aufdeckt, **1 Münze** und legt sie in euer **Büro**. Weitere Einnahmen erhaltet ihr am Schichtende (siehe unten).

Neues Spielelement: Fehler beim Kochen

Stellt ihr **während des Kochvorgangs** fest, dass ihr Zutaten auf einem Teller liegen habt, die zu keinem Gast gehören, bzw. Zutaten fehlen, müsst ihr die Zutaten zurück in den **allgemeinen Vorrat** und den Teller mit der dreckigen Seite zum Spülbecken legen. Der Gast bleibt neben eurer Spielertafel liegen. Ihr müsst denn Kochvorgang von vorne beginnen.

Schichtende

Kontrolliert wie gewohnt, ob ihr aufgenommene Bestellungen richtig zubereitet habt. In diesem Fall bezahlt der Gast die auf der Karte angegebene Anzahl Münzen. Legt alle verdienten Münzen in euer Büro.

Habt ihr eine Bestellung aufgenommen, den Gast aber nicht wie gewünscht bekocht, müsst ihr ihm **1 Freigetränk** ausgeben. Legt **1 Münze** aus dem Büro zurück in den **allgemeinen Vorrat**. Freigetränke müsst ihr nach den restlichen Einnahmen bezahlen.

Hinweis: Gästen im Gastraum müsst ihr kein Freigetränk ausgeben.

Ziel des Szenarios

Erwirtschaftet die geforderte Menge Münzen.

2 Spieler	16 Münzen
3 Spieler	25 Münzen
4 Spieler	32 Münzen

Herausforderungsmodus

Euch stellt das vorgegebene Ziel vor keine Herausforderung? Ab sofort bieten wir für jedes Szenario ein herausfordernderes, aber dennoch schaffbares, alternatives Ziel an. Bewältigt ihr auch dieses?

2 Spieler	22 Münzen
3 Spieler	34 Münzen
4 Spieler	46 Münzen

Hinweis: Die herausfordernden Ziele sind für eine Spieldauer von 4 Minuten ausgelegt. Erscheint euch das Spiel mit 5 Minuten zu leicht, reduziert die Zeit zunächst auf 4 Minuten.



Szenario 4: Großer Andrang

Euer Restaurant spricht sich in der Stadt herum. Die hervorragenden Gerichte locken neue Gäste mit anspruchsvolleren Wünschen an. Diesem Andrang könnt ihr nur schwer nachkommen. Daher beschließt ihr, den Abend in 2 Schichten zu unterteilen. Leider reichen die Zutaten dafür nicht aus. Ihr beschließt kurzerhand, vom bisher verdienten Geld einen alten Kleintransporter zu kaufen, um für schnellen Zutatennachschub zu sorgen.

Spiel Aufbau

1. Vorbereitung des Spielplans

Setzt den Spielplan wie folgt zusammen:



2. Vorbereitungen für 2 Spieler und 3 Spieler

Im Spiel zu zweit: Deckt alle Aktionsfelder mit den Symbolen und mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem je 1 „Reserviert“-Karte auf die untersten beiden Plätze des Gastraums.

Im Spiel zu dritt: Deckt alle Aktionsfelder mit dem Symbol mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem 1 „Reserviert“-Karte auf den untersten Platz des Gastraums.

3. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt beide Vorratskammern mit Zutaten. Legt dazu in jede Vorratskammer:

2 Spieler	Je 2				Je 4	
3 Spieler	Je 3				Je 5	
4 Spieler	Je 4				Je 6	

Legt die restlichen Zutaten gut erreichbar als **allgemeinen Vorrat** neben den Spielplan.

4. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den weißen Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

2 Spieler	Je 1				
3 Spieler	Je 2				
4 Spieler	Je 3				

Legt die restlichen Gewürze gut erreichbar als **allgemeinen Vorrat** neben den Spielplan.

5. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Bestückt die Schränke mit sauberen Tellern.

2 Spieler	Je 2		1	
3 Spieler	Je 3		1	
4 Spieler	Je 4		2	

6. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

2 Spieler	Je 1			
3 Spieler	Je 1			
4 Spieler	Je 1			

Legt die restlichen Teller beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

7. Gäste vorbereiten

New

Mischt alle „Freunde“ (8 Karten) zusammen mit allen normalen Gästen (22 Karten) und allen anspruchsvollen Gästen (18 Karten) und legt sie verdeckt in die Nähe des Empfangsbereichs. Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastrraum.

Legt VIP-Gäste beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

8. Startgeld

Legt 2 Münzen auf die Geldkassette in eurem Büro. Legt die restlichen Münzen gut erreichbar als **allgemeinen Vorrat** neben den Spielplan.

9. Spielertafel und Sanduhren nehmen

Nehmt euch je 1 Spielertafel. Nehmt euch außerdem 2 Sanduhren in der Farbe eurer Spielertafel. Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

10. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

Neue Regeln

Neue Aktion: Einkaufen

Auf Dauer reichen die Zutaten in den Vorratskammern nicht aus.

Ab sofort könnt ihr **einkaufen** gehen.

Möchtest du Zutaten einkaufen, stelle deine Sanduhr neben den Kleintransporter (IX) und bezahle sofort **1 Münze!** (Lege 1 Münze aus dem Büro zurück in den Vorrat.)



Hinweis: Für die Aktion **Einkaufen** gibt es keine Aktionsfelder. Das bedeutet, dass ihr mit beliebig vielen Sanduhren gleichzeitig einkaufen könnt. Stellt eure Sanduhren einfach in die Nähe des Kleintransporters.

Wähle dann, was du einkaufen möchtest:

A) 5 Zutaten

Nimm **5 Zutaten** von genau **1 Sorte** deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat, z. B. 5x Gemüse oder 5x Käse.

Verteile die gekauften Zutaten sofort auf die Vorratskammern deiner Wahl. Du darfst auch alle 5 Zutaten in die gleiche Vorratskammer legen.

B) 3 billige Gewürze

Nimm dir **3 billige Gewürze in einer Zusammenstellung deiner Wahl** aus dem allgemeinen Vorrat.

Billige Gewürze sind Salz bzw. Zucker (), Pfeffer bzw. Samen () und Kräuter ().

Wirf die gekauften Gewürze sofort in den Gewürzbeutel.

C) 2 teure Gewürze

Nimm dir **2 teure Gewürze in einer Zusammenstellung deiner Wahl** aus dem allgemeinen Vorrat.

Teure Gewürze sind Curry bzw. Senf () und Safran bzw. Chili ().

Wirf die gekauften Gewürze sofort in den Gewürzbeutel.

Möchtest du weitere Zutaten oder Gewürze kaufen, musst du die Aktion **Einkaufen** erneut ausführen.



Neues Spielelement: 2 Schichten

Aufgrund des großen Andrangs müsst ihr den Abend in 2 Schichten unterteilen.

Spielt wie gewohnt pro Schicht 4 bzw. 5 Minuten und prüft nach Ende der ersten Schicht, ob ihr die aufgenommenen Bestellungen richtig zubereitet habt. Ist dies der Fall, erhaltet ihr wie gewohnt die angegebenen Münzen. Legt die verwendeten Zutaten zurück in den **allgemeinen Vorrat** und die Teller mit der dreckigen Seite zum Spülbecken. Diese müsst ihr zunächst spülen, bevor ihr sie erneut verwenden könnt.

Angenommene Gäste, die ihr bestelltes Gericht **NICHT** zubereitet bekommen haben, verlassen am Ende einer Schicht **NICHT** das Restaurant. Lasst sie neben eurer Spielertafel liegen und nutzt die zweite Schicht, um auch diesen Gästen ein Gericht zu kochen. Dies gilt für Gäste, deren Bestellung nicht begonnen, nicht beendet oder fehlerhaft zubereitet wurde. Wie gewohnt müsst ihr diesen Gästen 1 Freigetränk spendieren und somit 1 Münze aus dem Büro zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

Angefangene aber nicht beendete Gerichte könnt ihr in der zweiten Schicht fertigstellen.

Sind in der Zubereitung Fehler (falsche Zutaten, Gewürze, Tellergröße oder zu lange Kochzeit) passiert, müsst ihr den gesamten Teller entsorgen. Legt die Zutaten zurück in den **allgemeinen Vorrat** und den **Teller mit der dreckigen Seite zum Spülbecken**.

Gäste im Gastraum verlassen das Restaurant am Ende der 1. Schicht **nicht**, ihr könnt ihre Bestellung also in der 2. Schicht aufnehmen. Diesen Gästen müsst ihr kein Freigetränk spendieren.

Nutzt die Zeit zwischen 2 Schichten, um euch zu besprechen. Plant zum Beispiel, wer in der nächsten Schicht zunächst einkaufen geht, wer in die Vorratskammern muss und wer neue Gäste empfängt.

Am Ende der zweiten Schicht endet das Szenario.

Neues Spielelement: Anspruchsvolle Gäste

Ab sofort möchten auch anspruchsvollere Gäste bei euch speisen.

Für gewöhnlich benötigen ihre Bestellungen mehr Zutaten als bisher und/oder haben eine längere Kochzeit.

Dafür zahlen diese Gäste mehr, wenn sie ihr gewünschtes Gericht erhalten.

Hinweis: Diese Gäste haben am unteren Rand der Karte einen Stern, den ihr zunächst ignorieren könnt.

Ziel des Szenarios

Erwirtschaftet die geforderte Anzahl Münzen.

	Normal	Herausforderungsmodus
2 Spieler	24 Münzen	32 Münzen
3 Spieler	35 Münzen	48 Münzen
4 Spieler	48 Münzen	64 Münzen

Szenario 5: Verfaulte Lebensmittel

Euer Restaurant entwickelt sich prima. Einige Wochen sind seit der Eröffnung vergangen und noch immer herrscht reges Interesse an eurem Restaurant. Täglich konntet ihr viele Gäste empfangen und an den meisten Abenden wart ihr vollständig ausgebucht. Leider haben sich aber auch Probleme aufgetan, für die ihr dringend eine Lösung finden müsst. Durch die gemeinsame Lagerung sind euch in letzter Zeit immer wieder Brote und Nudeln verdorben, die ihr entsorgen musstet. Daher beschließt ihr, den bisher ungenutzten Raum zu entrümpeln und als weiteres Lager zu verwenden - auch wenn diese Entscheidung erneut ein großes Loch in eure Kasse reißt.

Da sich die wirtschaftliche Situation ansonsten positiv entwickelt, beschließt ihr, euch vom erwirtschafteten Geld endlich ein Gehalt auszuzahlen. Miete und Strom wollen schließlich bezahlt werden ...



Spiel Aufbau


1. Vorbereitung des Spielplans

Setzt den Spielplan wie folgt zusammen:







2. Vorbereitungen für 2 Spieler und 3 Spieler


Im Spiel zu zweit: Deckt alle Aktionsfelder mit den Symbolen  und  mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem je 1 „Reserviert“-Karte auf die untersten beiden Plätze des Gastraums.



Im Spiel zu dritt: Deckt alle Aktionsfelder mit dem Symbol  mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem 1 „Reserviert“-Karte auf den untersten Platz des Gastraums.

3. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die beiden alten Vorratskammern mit Zutaten. Legt dazu in jede Vorratskammer:

	 	 
2 Spieler	Je 2	Je 4
3 Spieler	Je 3	Je 5
4 Spieler	Je 4	Je 6

Bestückt die neue Vorratskammer  mit folgenden Zutaten:

	 
2 Spieler	Je 3
3 Spieler	Je 4
4 Spieler	Je 5

Legt die restlichen Zutaten gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

4. Gewürzbeutel vorbereiten





Bestückt den weißen Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

	    
2 Spieler	Je 1
3 Spieler	Je 2
4 Spieler	Je 3

Legt die restlichen Gewürze gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.





5. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Bestückt die Schränke mit sauberen Tellern.

	   	
2 Spieler	Je 2	1
3 Spieler	Je 3	1
4 Spieler	Je 4	2

6. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

	   
2 Spieler	Je 1
3 Spieler	Je 1
4 Spieler	Je 1

Legt die restlichen Teller beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

7. Gäste vorbereiten

Mischt alle „Freunde“ (8 Karten) zusammen mit allen normalen Gästen (22 Karten) und allen anspruchsvollen Gästen (18 Karten) und legt sie verdeckt in die Nähe des Empfangsbereichs. Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastrraum.

Legt VIP-Gäste beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

8. Startgeld

Legt 2 Münzen auf die Geldkassette in eurem Büro.

Legt die restlichen Münzen gut erreichbar als Vorrat neben den Spielplan.

9. Spielertafel und Sanduhren nehmen

Nehmt euch je 1 Spielertafel. Nehmt euch außerdem 2 Sanduhren in der Farbe eurer Spielertafel.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

10. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

Neue Regeln

Neues Spielelement: 3. Vorratskammer und Warentrennung

Warentrennung verhindert hoffentlich Schimmel!

Ab sofort steht euch eine **3. Vorratskammer** zur Verfügung, in der ihr jedoch **ausschließlich Brot und Pasta** lagern dürft. In den beiden **alten Vorratskammern** dürft ihr ab sofort ausschließlich **Fleisch, Gemüse, Salat und Käse** lagern.

Geht ihr einkaufen, müsst ihr die Zutaten in passende Vorratskammern legen.

Neues Spielelement: Private Gehälter

Das Restaurant läuft, aber auch die Miete daheim muss bezahlt werden.

Ab sofort bekommt jeder von euch am Ende **jeder** Schicht ein **Gehalt** in Höhe von **3 Münzen je Sanduhr**, also insgesamt 6 Münzen. Das bedeutet: Legt nach der Auswertung am Ende einer Schicht, also nach allen Einnahmen und allen Freigetränken, pro Spieler 6 Münzen in den allgemeinen Vorrat zurück. Diese stellen euer (leider nur fiktives) Gehalt dar.

Könnt ihr eure privaten Gehälter nicht vollständig bezahlen, verliert ihr das Szenario.

Ziel des Szenarios

Normal: Geht im Verlauf des Szenarios **nicht bankrott**. Nach Bezahlung der Gehälter am Ende der zweiten Schicht muss **mindestens 1 Münze** im Büro sein.

Herausforderungsmodus	
2 Spieler	32 Münzen
3 Spieler	50 Münzen
4 Spieler	64 Münzen

Gerne vergessen

Erfahrungen haben gezeigt, dass einige Regeln aus früheren Szenarien immer wieder vergessen werden. **Zur Erinnerung:**

- Für jeden Gast, den ihr im Restaurant empfangt, erhaltet ihr 1 Münze.
- Wartende Gäste im Gastraum verlassen das Restaurant erst am Ende der letzten Schicht.
- Könnt ihr einer aufgenommenen Bestellung nicht nachkommen, verlässt der Gast das Restaurant **nicht**, sondern erwartet in der Folgeschicht sein Essen. Denkt aber daran, ihm ein Freigetränk auszugeben (1 Münze aus dem Büro zurück in den Vorrat legen).
- Gleiches gilt, wenn ihr bei Schichtende Fehler im Kochvorgang feststellt. Legt die bereits genommenen Zutaten zurück in den allgemeinen Vorrat und den dreckigen Teller zum Spülbecken. Der Gast verlässt das Restaurant **nicht**, sondern erhält 1 Freigetränk.
- Gerichte dürfen auf Tellern angerichtet werden, die 1 größer als die angegebene Tellergröße sind.



Szenario 6: Die Presse

Ein Restaurantkritiker einer großen Tageszeitung hat sich angekündigt. Das ist eure Gelegenheit, auf euch aufmerksam zu machen! Ihr beschließt, eurem alten Barbereich ein neues Aussehen zu geben, und verpasst ihm eine Generalüberholung. Um Gästen einen perfekten Service zu bieten, versucht ihr die Wartezeiten zu minimieren. Was wird der Kritiker von eurem Restaurant halten?

Spielaufbau

1. Vorbereitung des Spielplans

Setzt den Spielplan wie folgt zusammen:



2. Vorbereitungen für 2 Spieler und 3 Spieler

Im Spiel zu zweit: Deckt alle Aktionsfelder mit den Symbolen und mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem je 1 „Reserviert“-Karte auf die untersten beiden Plätze des Gastraums.

Im Spiel zu dritt: Deckt alle Aktionsfelder mit dem Symbol mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem 1 „Reserviert“-Karte auf den untersten Platz des Gastraums.

3. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die beiden alten Vorratskammern mit Zutaten. Legt dazu in jede Vorratskammer:

2 Spieler	Je 2	Je 4
3 Spieler	Je 3	Je 5
4 Spieler	Je 4	Je 6

Bestückt die neueste Vorratskammer (Spielplan 5B) mit folgenden Zutaten:

2 Spieler	Je 3
3 Spieler	Je 4
4 Spieler	Je 5

Legt die restlichen Zutaten gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

4. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den weißen Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

2 Spieler			Je 1		
3 Spieler			Je 2		
4 Spieler			Je 3		

Legt die restlichen Gewürze gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

5. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Bestückt die Schränke mit sauberen Tellern.

2 Spieler		Je 2		1
3 Spieler		Je 3		1
4 Spieler		Je 4		2

6. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

2 Spieler		Je 1		
3 Spieler		Je 1		
4 Spieler		Je 1		

Legt die restlichen Teller beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

7. Gäste vorbereiten

Mischt alle „Freunde“ (8 Karten) zusammen mit allen normalen Gästen (22 Karten) und allen anspruchsvollen Gästen (18 Karten) und legt sie verdeckt in die Nähe des Empfangsbereichs. Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastraum.

Legt VIP-Gäste beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

8. Startgeld

Legt 2 Münzen auf die Geldkassette in eurem Büro.

Legt die restlichen Münzen gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

9. Ansehenstafel

New

Legt die Ansehenstafel mit der A-Seite neben den Spielplan.

Auf diesem Tableau könnt ihr die aktuelle Schicht und das gewonnene Ansehen festhalten.

Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.



10. Spielertafel und Sanduhren nehmen

Nehmt euch je 1 Spielertafel. Nehmt euch außerdem 2 Sanduhren in der Farbe eurer Spielertafel.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

11. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

Neue Regeln

Neues Spielelement: Ansehen

Anspruchsvolle Gäste geben eurem Restaurant ab sofort eine gute Bewertung, wenn ihr das gewünschte Gericht zubereitet habt.

Haltet diese Bewertungen auf der neuen Ansehenstafel fest. Jedes Mal, wenn ein zufriedener anspruchsvoller Gast am Schichtende Münzen bezahlt, **erhöht** sich **zusätzlich** das **Ansehen** eures Restaurants um **1**. Verschiebt dazu den Ansehensmarker 1 Feld weiter nach rechts.

Am Schichtende **verringert** sich für jeden anspruchsvollen Gast, dessen Bestellung ihr bereits aufgenommen, aber noch nicht fertiggestellt habt, euer **Ansehen** um **1**. Dies gilt für anspruchsvolle Gäste, deren Bestellung nicht begonnen, nicht beendet oder fehlerhaft zubereitet wurde.

Hinweis: Auch wenn ein anspruchsvoller Gast am Ende einer Schicht seine Bestellung nicht erhält und sich dadurch euer Ansehen um 1 verringert, wartet dieser Gast weiter auf sein Essen. In der nächsten Schicht könnt ihr dies wie gewohnt zubereiten und erhaltet in diesem Fall die angegebenen Münzen sowie 1 Ansehen.

Wichtig: Ab sofort müsst ihr anspruchsvollen Gästen **kein Freigetränk mehr** ausgeben. **Freunde und normale Gäste verbessern** bzw. **verschlechtern** euer **Ansehen nicht**. Sie erhalten **unverändert** 1 Freigetränk (1 Münze aus dem Büro zurück in den Vorrat legen).

Neue Aktion: Service

Ab sofort könnt ihr Gäste schon während einer laufenden Schicht bedienen.

Stellt dazu eure Sanduhr auf das Aktionsfeld **Bestellung aufnehmen**. **Statt eine neue Bestellung** aufzunehmen, dreht sofort die Karte von **1 Gast** auf die Rückseite, dessen Bestellung ihr bereits gekocht habt. Dafür erhaltet ihr **sofort 1 Münze** Trinkgeld.

Hinweis: Kontrolliert am Schichtende, ob ihr das Gericht des Gasts richtig zubereitet habt. Ist dies der Fall, bezahlt der Gast wie gewohnt die auf der Karte angegebenen Münzen und steigert ggfs. euer Ansehen.

Stellt ihr jedoch fest, dass ihr im Kochprozess einen Fehler gemacht habt (z. B. die Garzeit, Tellergröße oder die Zusammenstellung der Zutaten nicht stimmt), ist der Gast besonders unzufrieden. In diesem Fall verringert sich euer Ansehen zusätzlich um 1 – neben den allgemein geltenden Regeln für wartende Gäste (siehe oben). Dies gilt sowohl für Freunde, normale als auch anspruchsvolle Gäste!

Beispiel: Jürgen hat die Bestellung eines anspruchsvollen Gasts aufgenommen und ist der Meinung, den Kochvorgang abgeschlossen zu haben. Um zusätzliches Trinkgeld zu kassieren, stellt er seine Sanduhr erneut auf ein Aktionsfeld „Bestellung aufnehmen“, um die Aktion „Service“ auszuführen. Er dreht die Karte des Gastes um. Dafür nimmt er sich sofort 1 Münze und legt sie in das Büro. Bei Schichtende stellt er erschrocken fest, dass auf seinem Teller Gewürze fehlen. Da es sich um einen anspruchsvollen Gast handelt, reduziert sich das Ansehen des Restaurants um 2 (um 1, weil er die Karte umgedreht hat, und um 1, weil ein anspruchsvoller Gast warten muss). Ein Freigetränk muss Jürgen nicht bezahlen. Das Gericht kann Jürgen in der nächsten Schicht beenden.

Neue Aktion: Gäste rauswerfen

Ab sofort dürft ihr euch aktiv gegen wartende Gäste entscheiden und diese rauswerfen. Stellst du deine Sanduhr auf das Aktionsfeld **Gäste empfangen**, wirf 1 oder 2 Gäste aus eurem Gasträum. Lege die rausgeworfenen Gäste offen auf einen Ablagestapel für Gäste. Die freigewordenen Plätze musst du sofort mit neuen Gästen besetzen. Da diese den Rauswurf beobachtet haben, trinken sie **kein** Getränk – ihr erhaltet also auch keine Münzen.

Immerhin leidet euer Ansehen nicht.

Ziel des Szenarios

Erreicht das geforderte Ansehen und erwirtschaftet die erforderliche Anzahl an Münzen. Bei Spielende darf keine Sanduhr „streiken“.

	Normal	Herausforderungsmodus
2 Spieler	1 Münze und Ansehen 3	12 Münzen und Ansehen 5
3 Spieler	1 Münze und Ansehen 4	16 Münzen und Ansehen 7
4 Spieler	1 Münze und Ansehen 5	20 Münzen und Ansehen 9

Szenario 7: Der erste Stern

Der Restaurantkritiker meinte es gut mit euch und lobt die Küche eures Restaurants als modern und dennoch klassisch. Die Gerichte seien perfekt auf den Punkt zubereitet und das Restaurant in der Lage, auch Sonderwünsche zu erfüllen. Die Nachricht spricht sich schnell herum und lockt VIP-Gäste in euer Restaurant.

Um dem erhöhten Verwaltungsaufwand gerecht zu werden, beschließt ihr, das notdürftig genutzte Büro zu renovieren und zusätzlich einen modernen Rechner anzuschaffen.

Durch den großen Erfolg erweitert ihr euer Angebot um einen Mittagstisch, der ebenfalls aus 2 Schichten besteht. Scheinbar sind die wartenden Mittagsgäste sogar bereit, bis abends zu bleiben ...

Spiel Aufbau

1. Vorbereitung des Spielplans



Setzt den Spielplan wie folgt zusammen:



2. Vorbereitungen für 2 Spieler und 3 Spieler

Im Spiel zu zweit: Deckt alle Aktionsfelder mit den Symbolen und mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem je 1 „Reserviert“-Karte auf die untersten beiden Plätze des Gastraums.

Im Spiel zu dritt: Deckt alle Aktionsfelder mit dem Symbol mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem 1 „Reserviert“-Karte auf den untersten Platz des Gastraums.

3. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die beiden alten Vorratskammern mit Zutaten. Legt dazu in jede Vorratskammer:

2 Spieler	Je 2		Je 4	
3 Spieler	Je 3		Je 5	
4 Spieler	Je 4		Je 6	

Bestückt die neueste Vorratskammer (Spielplan 5B) mit folgenden Zutaten:

2 Spieler	Je 3	
3 Spieler	Je 4	
4 Spieler	Je 5	

Legt die restlichen Zutaten gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

4. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den weißen Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

2 Spieler			Je 1		
3 Spieler			Je 2		
4 Spieler			Je 3		

Legt die restlichen Gewürze gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

5. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Bestückt die Schränke mit sauberen Tellern.

2 Spieler	Je 2			1
3 Spieler	Je 3			1
4 Spieler	Je 4			2

6. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

2 Spieler		Je 1		
3 Spieler		Je 1		
4 Spieler		Je 1		

Legt die restlichen Teller beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

7. Gäste vorbereiten

Neu

Mischt alle „Freunde“ (8 Karten) zusammen mit allen normalen Gästen (22 Karten), allen anspruchsvollen Gästen (18 Karten) und allen VIP-Gästen (12 Karten) und legt sie verdeckt in die Nähe des Empfangsbereichs. Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastraum.

8. Startgeld

Legt 2 Münzen auf die Geldkassette in eurem Büro.

Legt die restlichen Münzen gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

9. Ansehenstafel



Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite neben den Spielplan.

Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.

10. Auszeichnungen

Neu

Mischt die 8 Auszeichnungen verdeckt und legt sie auf die Mappe links unten auf der Ansehenstafel.

11. Spielertafel und Sanduhren nehmen

Nehmt euch je 1 Spielertafel. Nehmt euch außerdem 2 Sanduhren in der Farbe eurer Spielertafel.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

12. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

Neue Regeln

Neues Spielelement: VIP-Gäste

Ab sofort möchten auch VIP-Gäste bei euch speisen. Die Bestellungen dieser Gäste verlangen stets 2 Teile: 1 Hauptspeise und 1 Beilage. Am Ende einer Schicht müssen beide Wünsche erfüllt werden, damit der Gast die abgebildeten Münzen bezahlt. VIP-Gäste erhöhen das Ansehen des Restaurants um 2, wenn sie zufriedengestellt werden.

Fehlen am Ende einer Schicht 1 oder mehrere Teile der Bestellung (aufgrund von Fehlern oder einem unvollständigen Kochvorgang), reduziert sich euer Ansehen um 2. Ein Freigetränk müsst ihr **nicht** bezahlen.

Erinnerung: „Serviert“ ihr Gästen vorzeitig ihr Gericht und ihr habt einen Fehler gemacht (oder den Kochvorgang nicht beendet), reduziert sich euer Ansehen um 1, im Falle eines VIP-Gasts also insgesamt um 3.

Wie gewohnt bleiben auch diese Gäste in eurem Restaurant, wenn sie ihr Gericht am Ende einer Schicht nicht erhalten. Auch alle weiteren Regeln gelten für diese Besuchergruppe.

Neues Spielelement: Auszeichnungen

Ab sofort verwendet ihr die B-Seite der Ansehenstafel. Auf der Tafel sind einige Felder farblich hervorgehoben. In der oberen rechten Ecke dieser Felder sind 2, 3 oder 4 Kochmützen abgebildet. Diese Felder stellen im 2, 3 bzw. 4-Personenspiel Schwellen für Auszeichnungen dar. Erreicht oder überschreitet euer Ansehen am **Schichtende** 1 Feld, dessen Kochmützen eurer Spieleranzahl entsprechen, erhaltet ihr eine **Auszeichnung**. Zieht die oberste Karte vom Stapel der Auszeichnungen und legt sie auf das erste freie Feld rechts davon.

Auszeichnungen geben euch zumeist einen Vorteil für die weiteren Schichten, z. B. einige Extrasekunden pro Schicht oder die Möglichkeit, mehr Teller als bisher zu spülen. Erhaltene Auszeichnungen gelten nur für das aktuelle Szenario. Insgesamt könnt ihr bis zu 3 Auszeichnungen pro Szenario erhalten.

Fällt euer Ansehen in einer zukünftigen Schicht unter ein Feld, dessen Kochmützen eurer Spieleranzahl entsprechen, müsst ihr die zuletzt erhaltene Auszeichnung zurückgeben. Legt sie einfach zurück auf den Stapel der Auszeichnungen.

Neues Spielelement: Streik

Ab sofort verliert ihr das Szenario nicht mehr sofort, wenn ihr am Ende einer Schicht private Gehälter nicht bezahlen könnt. **Jede Sanduhr**, für die ihr am Schichtende **KEINE 3 Münzen** zahlen könnt, steht euch zunächst in allen weiteren Schichten **nicht mehr zur Verfügung**. Stellt die betroffene(n) Sanduhr(en) in die Nähe des Büros.

Neue Aktion: Nachzahlung

Streikende Sanduhren könnt ihr in den nachfolgenden Schichten mit der Aktion **Nachzahlung** zurückholen. Stellt dazu 1 Sanduhr auf das Aktionsfeld im Büro und bezahlt 3 Münzen. Dann steht euch 1 Sanduhr (eine eigene oder die eines Mitspielers – eure Wahl) wieder zur Verfügung. Für jede weitere „streikende“ Sanduhr müsst ihr erneut die Aktion **Nachzahlung** ausführen und 3 Münzen bezahlen. Am Ende des Szenarios darf **keine Sanduhr streiken**, sonst habt ihr das Szenario verloren.

Neues Spielelement: 4 Schichten

Ab sofort öffnet ihr euer Restaurant bereits mittags und erweitert den Tag auf 4 Schichten.

Zur Erinnerung: Gäste im Gastraum verlassen das Restaurant am Ende der 1., 2. und 3. Schicht nicht. Angenommene Bestellungen müssen erfüllt werden. Solange das nicht der Fall ist, verlassen die Gäste das Restaurant nicht.

Ziel des Szenarios

Erreicht das geforderte Ansehen und erwirtschaftet die erforderliche Anzahl an Münzen. Bei Spielende darf keine Sanduhr „streiken“.

	Normal	Herausforderungsmodus
2 Spieler	6 Münzen und Ansehen 8	20 Münzen und Ansehen 12
3 Spieler	10 Münzen und Ansehen 11	30 Münzen und Ansehen 19
4 Spieler	14 Münzen und Ansehen 14	40 Münzen und Ansehen 24

Szenario 8: Rückschläge

Einige Monate sind vergangen und euer Restaurant konnte die Entwicklung bestätigen. Seitdem ihr damals von einem Restaurantkritiker eine fantastische Bewertung erhalten hattet, war das Restaurant fast immer bis auf den letzten Platz belegt. Viele andere Kritiker kamen und ihr konntet die ersten Sterne erkothen. Dabei habt ihr jedoch nie eure Wurzeln vergessen und für kleinere Preise auch die einfachen Gäste bedient – natürlich mit dem gewissen Etwas in der Zubereitung ihrer Bestellungen.

Es könnte alles immer so weitergehen – wäre da nicht die letzte Nacht gewesen. Ein schweres Gewitter hat in der Nähe eures Restaurants getobt und einen Ofen in Mitleidenschaft gezogen. In der Eile habt ihr zudem die Schlüssel für eine Vorratskammer daheim liegen lassen.

Wie gut, dass Dank des Internets schnell ein Techniker und der Schlüsseldienst gerufen werden können – und wo ihr gerade ohnehin am Rechner seid, könnt ihr auch gleich ein paar neue Teller bestellen oder euch um eine Aushilfe bemühen.

Spiel Aufbau

1. Vorbereitung des Spielplans

Setzt den Spielplan wie folgt zusammen:



2. Vorbereitungen für 2 Spieler und 3 Spieler

Im Spiel zu zweit: Deckt alle Aktionsfelder mit den Symbolen und mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem je 1 „Reserviert“-Karte auf die untersten beiden Plätze des Gastraums.

Im Spiel zu dritt: Deckt alle Aktionsfelder mit dem Symbol mit „Nicht verfügbar“-Markern ab. Legt außerdem 1 „Reserviert“-Karte auf den untersten Platz des Gastraums.

3. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die größere alte Vorratskammer (die neben den sauberen Tellern) wie folgt mit Zutaten:

2 Spieler	Je 2		Je 4	
3 Spieler	Je 3		Je 5	
4 Spieler	Je 4		Je 6	

Bestückt die kleinere alte Vorratskammer (die neben dem Büro) wie folgt mit Zutaten:

2 Spieler	Je 2		Je 4	
3 Spieler	Je 2		Je 4	
4 Spieler	Je 2		Je 4	

Legt je 1 „Gesperrt“-Marker auf beide Aktionsfelder der kleineren Vorratskammer. Diese Kammer steht euch zunächst nicht zur Verfügung.

Bestückt die neueste Vorratskammer mit folgenden Zutaten:

2 Spieler	Je 6	
3 Spieler	Je 5	
4 Spieler	Je 6	

Legt die restlichen Zutaten gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

4. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den weißen Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

2 Spieler	Je 1				
3 Spieler	Je 2				
4 Spieler	Je 3				

Legt die restlichen Gewürze gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.


5. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Bestückt die Schränke mit sauberen Tellern.

2 Spieler	Je 2			1
3 Spieler	Je 3			1
4 Spieler	Je 4			2

6. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

	
2 Spieler	Je 1
3 Spieler	Je 1
4 Spieler	Je 1

Legt die restlichen Teller beiseite. Ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

7. Gäste vorbereiten

Mischt alle „Freunde“ (8 Karten) zusammen mit allen normalen Gästen (22 Karten), allen anspruchsvollen Gästen (18 Karten) und allen VIP-Gästen (12 Karten) und legt sie verdeckt in die Nähe des Empfangsbereichs. Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastraum.

8. Startgeld

Legt 2 Münzen auf die Geldkassette in eurem Büro.

Legt die restlichen Münzen gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

9. Ansehenstafel

Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite neben den Spielplan.

Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.

10. Auszeichnungen

Mischt die 8 Auszeichnungen verdeckt und legt sie auf die Mappe links unten auf die Ansehenstafel.

11. Spielertafel und Sanduhren nehmen

Neu

Nehmt euch je 1 Spielertafel. Nehmt euch außerdem 2 Sanduhren in der Farbe eurer Spielertafel.

Stellt 1 weiße Sanduhr in die Küche. Stellt die andere weiße Sanduhr in die Nähe der Büro-Karten (siehe nächster Punkt).

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

12. Büro

Neu

Mischt die 4 Büro-Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Nähe des Büros. Deckt die obersten 2 Karten auf und legt sie neben die 2 verdeckten Karten. Legt 1 Teller jeder Größe gut erreichbar in die Nähe der Büro-Karten.

13. Defekter Herd

Neu

Legt 1 „Störung“-Marker auf 1 Aktionsfeld am Herd.

14. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

Neue Regeln

Neues Spielelement: Aushilfen

Ab sofort steht euch 1 Aushilfe (die weiße Sanduhr) zur Verfügung. Sie darf von jedem Spieler genutzt werden, um Aktionen auszuführen. (Ihr dürft sie auch abwechselnd für eure Aktionen einsetzen.)

Auch die Aushilfe bekommt ein Gehalt. Legt am Ende jeder Schicht 3 Münzen aus dem Büro zurück in den allgemeinen Vorrat – ansonsten streikt sie.

Neue Aktion: Büro

Im Büro könnt ihr den Schlüsseldienst und den Techniker rufen, 1 neue Aushilfe anstellen oder neue Teller einkaufen. Jede dieser 4 Optionen entspricht 1 Karte.

Von den 4 Büro-Karten sind lediglich 2 aufgedeckt. Möchtet ihr das Angebotene kaufen, stellt eure Sanduhr auf das Aktionsfeld „Büro“ und bezahlt die angegebenen Münzen. Werft die Karte danach ab und deckt die nächste Karte vom Stapel auf.

- Habt ihr für den **Schlüsseldienst** bezahlt, dürft ihr beide „Gesperrt“-Marker von der Vorratskammer entfernen. Ab sofort steht euch auch diese Vorratskammer zur Verfügung.
- Habt ihr den **Techniker** bezahlt, dürft ihr den „Störung“-Marker vom Herd entfernen. Ab sofort steht euch auch dieses Aktionsfeld zur Verfügung.

- Kauft ihr **neue Teller**, legt diese sofort mit der sauberen Seite in den Schrank.
- Stellt ihr eine **neue Aushilfe** ein, nehmt euch die zweite weiße Sanduhr. Ihr dürft sie ebenso wie die erste einsetzen. Auch dieser Aushilfe müsst ihr am Schichtende ein Gehalt von 3 Münzen bezahlen.

Ziel des Szenarios

Erreicht das geforderte Ansehen und erwirtschaftet die erforderliche Anzahl an Münzen. Bei Spielende darf keine Sanduhr streiken.

	Normal	Herausforderungsmodus
2 Spieler	8 Münzen und Ansehen 8	14 Münzen und Ansehen 15
3 Spieler	12 Münzen und Ansehen 11	22 Münzen und Ansehen 21
4 Spieler	16 Münzen und Ansehen 14	28 Münzen und Ansehen 28

Herzlichen Glückwunsch – ihr seid Meisterköche

Ihr habt alle Szenarien erfolgreich beendet – konntet ihr auch alle Herausforderungsziele erreichen?

Damit endet eure Zeit mit Kitchen Rush jedoch noch nicht. Als wahre Meisterköche seid ihr nun für herausfordernde Missionen und unvorhersehbare Ereignisse bereit.

Missionen

Missionen bieten euch neue Herausforderungen, die ihr als Meisterköche angehen könnt. Spielt Missionen mit **allen** Regeln, die ihr in den 8 Szenarien gelernt habt. Die Zeitvorgabe beträgt je Schicht stets 4 Minuten.

Wenn nicht anders angegeben, baut ihr das Spiel identisch zu Szenario 8 auf.

Für jede Mission existiert 1 Karte. Legt die Karte, die zur gewählten Mission gehört, in der Nähe der Ansehenstafel ab. So habt ihr euer Ziel immer im Blick.

Natürlich könnt ihr auch alle Missionskarten mischen und zufällig 1 Mission ziehen.

Mission 1: Gleichberechtigung

Jeder Spieler muss in **jeder** der 4 Schichten mindestens 2 Gäste bekochen. Diesen Gästen muss das Essen zudem vorzeitig serviert werden (Aktion: „Service“). Schafft ihr das in 1 der 4 Schichten nicht, verliert ihr.

Mission 2: Streikendes Personal

Jeder Spieler startet die 1. Schicht mit nur 1 Sanduhr. Die 2. Sanduhr kann mit der Aktion **Nachzahlung** wie gewohnt zurückgeholt werden. Führt ihr die Aktion **Nachzahlung** aus, dürft ihr genau 1 Sanduhr zurückholen.

Ihr müsst bis zum Ende der 4. Schicht zusammen die folgende Anzahl Gäste bekochen:

2 Spieler	14 Gäste
3 Spieler	21 Gäste
4 Spieler	28 Gäste

Mission 3: Hektik in der Küche

Jeder Spieler muss bis zum Ende der 4. Schicht insgesamt die folgende Anzahl Gäste bekochen:

4 normale Gäste (inklusive Freunde)
3 anspruchsvolle Gäste
2 VIP-Gäste

Mission 4: Leere Vorratskammern

Startet das Spiel ohne Zutaten in euren Vorratskammern und ohne Gewürze im Beutel.

Der Schlüsseldienst kann im Büro nicht gerufen werden. (Ihr könnt also nur 2 Vorratskammern nutzen.) Entfernt die entsprechende Karte während der Spielvorbereitung aus dem Stapel der Büro-Karten.

Erwirtschaftet bis zum Ende der 4. Schicht die folgende Anzahl Münzen:

2 Spieler	12 Münzen
3 Spieler	18 Münzen
4 Spieler	24 Münzen

Mission 5: Besondere Herausforderung

Erreicht das geforderte Ansehen und erwirtschaftet die erforderliche Anzahl an Münzen.

2 Spieler	16 Münzen und 14 Ansehen
3 Spieler	24 Münzen und 21 Ansehen
4 Spieler	32 Münzen und 28 Ansehen

Ereignisse

Ereignisse erhöhen die Herausforderungen im Restaurant. Ihr könnt das 8. Szenario oder die oben genannten Missionen mit Ereignissen spielen.

Mischt beim Spielaufbau alle Ereigniskarten und bildet einen verdeckten Stapel.

Zieht zu Beginn **jeder** Schicht die oberste Karte und lest sie laut vor. Legt sie als Erinnerung in der Nähe der Ansehenstafel ab. Startet anschließend den Zeitnehmer.

Alle Ereignisse sind negativ und erhöhen den Schwierigkeitsgrad dadurch gewaltig. Ihr werdet auf viele Situationen treffen, die euch neue Ideen und Vorgehensweisen abverlangen.

Impressum

Autoren: David Turczi und Vangelis Bagiartakis

Überarbeitete Pegasus-Ausgabe:

Illustrationen: Bartłomiej Kordowski und Natalia Kordowska

Grafikdesign: Jens Wiese · **Realisation:** Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Artipia Games. ©2017 Artipia Games © der deutschen Ausgabe 2019 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)