

# Kitchen Rush

Erweiterung

## Aber bitte mit Sahne!

Nicht lang ist es her, da habt ihr ein altes Restaurant gekauft und eure ersten Gäste empfangen. Ihr musstet renovieren, Zutaten einkaufen, eure Angestellten bezahlen, immer komplexere Gerichte zubereiten und auf die richtige Lagerhaltung achten. Euer Restaurant wuchs, es kamen anspruchsvollere Gäste und ihr konntet weiteres Personal einstellen.

Leider hielt der Erfolg nicht lange an und es wurde ruhig in eurem Restaurant. Die Anzahl der Gäste nahm ab, Aushilfen mussten entlassen werden und nicht alle Schäden im Restaurant konnten repariert werden.

Daher fasst ihr den Beschluss, dass euer Restaurant eine Veränderung braucht. Eine neue Speisekarte. Und es ist höchste Zeit, das Restaurant um eine Konditorei zu erweitern und süße Desserts aufzutischen: Tiramisu, Crème brûlée und ausgefallene Eisbecher- aber bitte mit Sahne!

In dieser Erweiterung erlebt ihr eine neue Geschichte mit 7 Szenarien.

Bevor ihr mit diesen Szenarien beginnt, solltet ihr mindestens die ersten 4 Szenarien des Grundspiels gespielt haben. Wir wiederholen die Regeln dieser 4 Szenarien hier in Kurzform, sodass ihr auch nach einer längeren Pause problemlos diese Erweiterung spielen könnt. Die Regeln der Szenarien 5 bis 8 des Grundspiels müsst ihr noch nicht kennen, wir erklären sie im Verlauf dieser Geschichte erneut.

**Hinweis:** Wenn ihr auch die Szenarien 5-8 des Grundspiels bereits gespielt habt, könnt ihr die gelblich hervorgehobenen Abschnitte dieser Anleitung einfach überspringen.

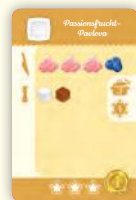
## Spielmaterial



18 Gäste „Schleckermäulchen“  
ab Szenario 4



12 Gäste „Eisliebhaber“  
ab Szenario 6



5 Gäste „Kritiker“  
ab Szenario 7



8 Spezialist-Karten  
frühestens ab Szenario 2



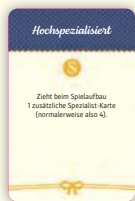
1 Spielplattteil  
ab Szenario 4



4 Spielertafel-Erweiterungen  
ab Szenario 4



9 Fortbildung-Karten  
frühestens ab Szenario 2



2 Auszeichnungen  
frühestens ab Szenario 3



1 Karte „Defekter Tisch“  
ab Szenario 1



4 Übersichtskarten  
„Einkaufen“  
ab Szenario 4



1 Übersichtskarte  
„Investitionen“  
ab Szenario 5



30 Eiskugeln aus Holz  
6 Zitrone (weiß), 6 Himbeere (rosa),  
6 Pistazie (grün), 6 Haselnuss (braun),  
6 Vanille (gelb)  
ab Szenario 5



1 Gefriertruhe  
Eine Aufbauanleitung  
findet ihr auf Seite 13.  
ab Szenario 5



1 Sanduhr „Spezialist“  
Die Sanduhr hat eine Laufzeit von  
ca. 55-60 Sekunden.  
frühestens ab Szenario 2



36 Zutaten aus Holz  
18 Sahne, 18 Früchte  
ab Szenario 4



12 Gewürze aus Holz  
12 Kakao (braun)  
ab Szenario 4



20 Eisbecher-Plättchen  
ab Szenario 5



6 Teller „Eisbecher“  
ab Szenario 5



4 „Nicht verfügbar“-Marker  
ab Szenario 1



1 „Störung“-Marker  
ab Szenario 1

### 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: Die Neueröffnung

In eurem voll ausgebauten Restaurant ist es ruhig geworden. Als die Gäste ausblieben, ist das Büro überflüssig geworden, also habt ihr euren alten Spielautomaten aus dem Keller zurückgeholt.

Ihr beschließt, den Neuanfang langsam angehen zu lassen und zunächst nur einfache Gerichte zuzubereiten. Kommen diese gut an, könnt ihr eure Speisekarte erneut vergrößern. Eure Vorratskammern sind leer, also solltet ihr mit eurem verbliebenen Geld auf dem Markt einkaufen gehen. Und denkt dieses Mal daran, eure Gerichte zu würzen.



## 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 Karte „Tisch reserviert“ 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 Karte „Tisch reserviert“ auf den untersten Platz des Gastraums.

### 3. Heruntergekommenes Restaurant

Legt 1 „Störung“-Marker auf ein Aktionsfeld am Herd. Legt 1 Karte „Defekter Tisch“ auf den untersten Platz im Gastraum, auf dem noch keine Karte „Tisch reserviert“ liegt.

Legt 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf das unterste verfügbare Aktionsfeld (*Bestellung aufnehmen*) im Gastraum.

Außerdem steht euch 1 Vorratskammer nicht zur Verfügung. Legt auf beide Aktionsfelder der Vorratskammer A7 je 1 „Nicht verfügbar“-Marker.

### 4. Vorratskammern vorbereiten

Ihr startet in diesem Szenario ohne Zutaten.

Legt Früchte und Sahne beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

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

### 5. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den Gewürzbeutel mit den folgenden Gewürzen:





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

Legt den Kakao beiseite, ihr benötigt dieses Gewürz in diesem Szenario nicht.

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


### 6. 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

### 7. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

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

Legt alle weiteren Teller beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 8. Startgeld

Legt Münzen auf die Geldkassette (Spielplan A7).

2 Spieler	4 Münzen
3 Spieler	7 Münzen
4 Spieler	10 Münzen

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

## 9. 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 Gasträum. Nehmt euch sofort 2 zusätzliche Münzen und legt sie auf die Geldkassette.

**Hinweis:** Gehen euch im Verlauf der **4 Schichten** die Gäste aus, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Gästestapel.

Legt alle anderen Gäste beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 10. Spielertafeln und Sanduhren nehmen

Nehmt euch je 1 Spielertafel. Nehmt euch außerdem 2 Sanduhren in der Farbe eurer Spielertafel. Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 11. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00



# Wiederholung der wichtigsten Regeln

Dieses erste Szenario dient dazu, die wichtigsten Regeln des Grundspiels aufzufrischen. Wir wiederholen diese hier in Kurzform. Eine ausführliche Erklärung mit Beispielen findet ihr in der Anleitung des Grundspiels.

### Aktion: Gäste empfangen (Seite 4 des Grundspiels)

Stelle 1 deiner Sanduhren auf das Aktionsfeld im Empfangsbereich und ziehe 1 oder 2 Gäste vom Gästestapel. Lege diese aufgedeckt auf je 1 freien Platz im Gasträum. Lege für jeden Gast, der sich an einen Tisch in eurem Restaurant setzt, 1 Münze auf die Geldkassette.

### Aktion: Bestellung aufnehmen (Seite 4 des Grundspiels)

Stelle 1 deiner Sanduhren auf ein Aktionsfeld im Gasträum und nimm dir die Karte von 1 Gast. Nimm dir sofort 1 sauberen Teller in der angegebenen Größe und lege ihn in die oberste Reihe deiner Spielertafel. Denk daran, dass du stets auch einen Teller einer um 1 größeren Größe nehmen darfst.

### Aktion: Zutaten aus 1 Vorratskammer nehmen (Seite 4 des Grundspiels)

Stelle 1 deiner Sanduhren auf ein Aktionsfeld in einer verfügbaren Vorratskammer und nimm dir alle Zutaten, die du für alle bereits aufgenommenen Bestellungen benötigst. Lege diese auf den bzw. die Teller in der obersten Reihe deiner Spielertafel.

### Aktion: Kochen (Seite 5 des Grundspiels)

Stelle 1 deiner Sanduhren auf ein verfügbares Aktionsfeld am Herd. Schiebe genau 1 Teller auf deiner Spielertafel um 1 Reihe nach unten.

### Aktion: Gewürze (Seite 7 des Grundspiels)

Stelle 1 deiner Sanduhren auf ein Aktionsfeld im Kräutergarten. Nimm dir alle Gewürze, die du für alle bereits aufgenommenen Bestellungen benötigst, aus dem Gewürzbeutel und lege diese auf die jeweiligen Teller. Du darfst Gewürze auf alle deine Teller legen. Auch auf solche, die du bereits um 1 oder mehrere Reihen nach unten geschoben hast.




### Aktion: Spülen (Seite 9 des Grundspiels)



Stelle 1 deiner Sanduhren auf ein Aktionsfeld am Spülbecken. Nimm bis zu 3 schmutzige Teller, drehe sie auf die saubere Seite und lege sie in den Schrank.

### Aktion: Einkaufen (Seite 11 des Grundspiels)

Stelle 1 deiner Sanduhren neben den Kleintransporter und bezahle sofort 1 Münze. Wähle dann 1 der 3 folgenden Kauf-Optionen und lege die gekauften Zutaten in die entsprechenden Vorratskammern bzw. lege die gekauften Gewürze in den Gewürzbeutel:

a) 5 Zutaten von 1 Sorte

b) 3 billige Gewürze in einer Zusammenstellung deiner Wahl (  /  /  )

c) 2 teure Gewürze in einer Zusammenstellung deiner Wahl (  /  )

Verwendet die Übersichtskarten des Grundspiels.

### Spielelement: Multitasking (Seite 7 des Grundspiels)

Ihr spielt jeder mit 2 Sanduhren. Führt stets die Aktion einer Sanduhr vollständig aus, bevor ihr die nächste Sanduhr auf einem Aktionsfeld platziert.

### Spielelement: Einnahmen (Seite 9 des Grundspiels)

Am Ende jeder Schicht erhaltet ihr für jede aufgenommene und richtig zubereitete Bestellung die auf der jeweiligen Karte angegebene Anzahl Münzen. Für jede aufgenommene Bestellung, die ihr am Schichtende nicht erfüllen könnt, müsst ihr 1 Münze (für ein Freigetränk) von der Geldkassette zurück in den allgemeinen Vorrat legen.



## Neue Regeln

### Neues Spielelement: Private Gehälter

Auch die Miete daheim muss bezahlt werden.

Am Ende jeder Schicht bekommt jeder von euch ein Gehalt in Höhe von 3 Münzen je eigener Sanduhr, also insgesamt 6 Münzen. Das bedeutet: Legt nach der Auswertung am Ende jeder 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.

**Hinweis:** Könnt ihr am Ende einer Schicht das Gehalt einer Sanduhr nicht bezahlen, verliert ihr sofort.

### Neues Spielelement: Warentrennung

Brot und Pasta müsst ihr getrennt von den anderen Waren lagern. Verwendet für Brot und Pasta die Vorratskammer auf dem Spielplan B5. In dieser Vorratskammer dürft ihr die anderen Zutaten nicht lagern. In der Vorratskammer auf dem Spielplan B3 dürft ihr ausschließlich Fleisch, Gemüse, Salat und Käse lagern.

**Erinnerung:** Die Vorratskammer A7 steht euch (noch) nicht zur Verfügung. Sobald sich dies ändert, dürft ihr auch dort ausschließlich Fleisch, Gemüse, Salat und Käse lagern.

**Hinweis:** Alle weiteren Regeln, die ihr ggf. aus den Szenarien 5–8 des Grundspiels kennt, werden erst in den weiteren Szenarien eingeführt. Spielt bis dahin ohne sie.

### Neues Spielelement: 4 Schichten

Ihr spielt 4 Schichten, die jeweils 4 (Normal) bzw. 5 Minuten (Familie) dauern. Am Ende jeder Schicht erhaltet ihr Einnahmen, müsst ggf. Freigetränke und auf jeden Fall Gehälter bezahlen.

Gäste, deren Bestellung ihr aufgenommen, aber nicht erfüllt habt, lasst ihr für die nächste Schicht vor euch liegen. Zwischen den Schichten füllt ihr eure Vorratskammern nicht auf. Habt ihr damit begonnen, ein Gericht zu kochen, habt es aber nicht beendet, könnt ihr es in der nächsten Schicht beenden.

## Ziel des Szenarios

Erwirtschaftet die erforderliche Anzahl an Münzen (nach Abzug der Gehälter).

**Wichtig:** Erreicht ihr euer Ziel schon am Ende der 1., 2. oder 3. Schicht, habt ihr dieses Szenario sofort gewonnen. Spielt in diesem Fall die verbliebene(n) Schicht(en) nicht mehr!

2 Spieler	8 Münzen
3 Spieler	12 Münzen
4 Spieler	16 Münzen

## Herausforderungsmodus

Wie bereits in den Szenarien des Grundspiels, bieten wir euch für jedes Szenario der Erweiterung ein herausfordernderes Ziel an. Könnt ihr alle Ziele erreichen?

2 Spieler	10 Münzen
3 Spieler	15 Münzen
4 Spieler	20 Münzen

Erreicht ihr das geforderte Ziel nicht, müsst ihr das Szenario wiederholen.

## Modus „Sterneküche“

Neu in dieser Erweiterung ist neben dem Herausforderungsmodus der Modus „Sterneküche“. Dieser erhöht den Schwierigkeitsgrad deutlich. Wir empfehlen, zunächst ohne diesen Modus zu spielen. Schafft ihr alle Ziele des Herausforderungsmodus, könnt ihr das Spiel erneut im Modus „Sterneküche“ spielen.

Habt ihr die Herausforderungsziele des Grundspiels ohne große Anstrengungen geschafft, könnt ihr bereits jetzt im Modus „Sterneküche“ spielen. Die Regeln dafür findet ihr auf Seite 21.





# Nach erfolgreichem Ende des 1. Szenarios weiterlesen

## Gebt eurem Restaurant einen Namen

Auf der letzten Seite dieser Anleitung findet ihr einige Notizzettel, auf denen ihr den Fortschritt eures Restaurants festhalten könnt. Gebt eurem Restaurant jetzt einen Namen und tragt die Namen der mitspielenden Personen (Inhaber) ein. Spielt ihr später in einer anderen Zusammenstellung, könnt ihr einen neuen Notizzettel verwenden. Auf diese Weise könnt ihr mehrere Spielstände speichern und dort jederzeit weiterspielen.

## In das Restaurant investieren

Im Verlauf dieser Erweiterung dürft ihr dieses Mal selbst darüber entscheiden, in welche Richtung ihr euer Restaurant entwickeln wollt. Dafür dürft ihr nach jedem Szenario das eingenommene Geld in das Restaurant investieren. Je nach Anzahl der mitspielenden Personen haben die Investitionen unterschiedliche Kosten. Jede Investition könnt ihr genau 1x tätigen. Einmal getätigte Investitionen bleiben für die restlichen Szenarien der Geschichte erhalten. Deswegen nennen wir diese Investitionen „**Permanente Investitionen**“. Nach jedem Szenario dürft ihr **höchstens 2 Permanente Investitionen** tätigen. Kreuzt in der linken Spalte eures Notizzettels an, für welche Investitionen ihr euch entschieden habt.

Münzen, die ihr nicht investiert, übertragt ihr nach jedem Szenario auf euren Notizzettel. Diese Münzen werdet ihr zu Beginn des jeweils nächsten Szenarios auf eure Geldkassette legen. Bedenkt also bei jeder Investition sehr genau, mit wie vielen Münzen ihr das nächste Szenario beginnen möchtet.

Nach Ende des 1. Szenarios könnt ihr folgende Investitionen vornehmen. Die angegebenen Kosten gelten im Spiel mit 2, 3 bzw. 4 Personen.

- **1 Set neuer Teller (2/3/4 Münzen):** Legt in zukünftigen Szenarien je 1 zusätzlichen Teller jeder Größe in den Schrank für saubere Teller.

**Hinweis:** Dies gilt in späteren Szenarien auch für den Teller „Eisbecher“.

- **Tisch reparieren (4/6/8 Münzen):** Euch steht in zukünftigen Szenarien 1 weiterer Platz im Gastraum zur Verfügung. Ignoriert beim Spielaufbau die Anweisung, die euch auffordert, die Karte „Defekter Tisch“ auf einen Platz im Gastraum zu platzieren.

- **Zusätzliche Bedienung (4/6/8 Münzen):** Euch steht in zukünftigen Szenarien 1 weiteres Aktionsfeld im Gastraum zur Verfügung. Ignoriert beim Spielaufbau die Anweisung, die euch auffordert, einen „Nicht verfügbar“-Marker auf das unterste Aktionsfeld im Gastraum zu platzieren.

- **Herd reparieren (6/9/12 Münzen):** Euch steht in zukünftigen Szenarien 1 weiteres Aktionsfeld am Herd zur Verfügung. Ignoriert beim Spielaufbau die Anweisung, die euch auffordert, einen „Störung“-Marker auf ein Aktionsfeld am Herd zu platzieren.

- **Neue Vorratskammer (6/9/12 Münzen):** Euch steht in zukünftigen Szenarien die Vorratskammer auf dem Spielplan A7 für Fleisch, Gemüse, Salat und Käse zur Verfügung. Ignoriert beim Spielaufbau die Anweisung, die euch auffordert, je 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf die Aktionsfelder dieser Vorratskammer zu platzieren. Ab dem 2. Szenario bestückt ihr die Vorratskammer A7 mit den gleichen Zutaten wie die Vorratskammer B3.

- **Fortbildungen (6/9/12 Münzen):** Euch stehen in zukünftigen Szenarien die Fortbildungskarten zur Verfügung.

**Hinweis:** Die beiden Karten mit den Aktionen **Kältetechnik für Fortgeschrittene** sowie **Molekularküche** dürft ihr erst ab dem 4. bzw. 5. Szenario verwenden. Investiert ihr bereits zuvor in die Fortbildungen, müsst ihr diese beiden Karten ggf. in den ersten Szenarien beiseitelegen.

## Fortbildungen

Wenn ihr diese Investition getätigt habt: Mischt die Fortbildungskarten zu Beginn **jedes Szenarios** und teilt an jeden Spieler 1 Karte aus. Die restlichen Karten könnt ihr beiseitelegen, ihr braucht sie in diesem Szenario nicht mehr.

Lege deine Karte mit der Vorderseite nach oben vor dir aus. Jede Karte bietet einen einzigartigen Vorteil, den du **einmal pro Schicht** nutzen darfst. Nutzt du den auf der Karte beschriebenen Vorteil, drehe die Karte auf die Rückseite. Drehe die Karte am Ende jeder Schicht zurück auf die Vorderseite. Du behältst deine Karte über **alle 4 Schichten** eines Szenarios. Zum Ende des Szenarios werden die Karten wieder zu den beiseitegelegten Karten zurückgelegt.

**Entscheidet euch jetzt für bis zu 2 permanente Investitionen und bezahlt diese. Notiert sie danach zusammen mit den verbliebenen Münzen auf eurem Notizzettel.**





# Szenario 2: Service, Service!

Der Neuanfang ist geglückt. Um süße Nachspeisen anzubieten, müsst ihr euer Restaurant erweitern und eine Gefriertruhe anschaffen – doch dafür reicht das Geld nicht. Noch nicht. Um das notwendige Geld zu verdienen, erwidert ihr eure Speisekarte um ausgefallenerer Gerichte und lockt damit erneut anspruchsvollere Kunden in euer Restaurant. Lasst euch für die einzelnen Gäste nicht zu viel Zeit, denn Zeit ist Geld.

## Spiel Aufbau

In diesen und allen zukünftigen Szenarien wiederholen wir den vollständigen Spiel Aufbau. Weicht ein Schritt vom Aufbau des letzten Szenarios 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.

**Hinweis:** Prüft eure Investitionen, welche Schritte des Spiel Aufbaus ihr ignorieren bzw. modifizieren dürft. Relevante Schritte markieren wir mit einem .

### 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 Karte „Tisch reserviert“ 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 Karte „Tisch reserviert“ auf den untersten Platz des Gastraums.

### 3. Heruntergekommenes Restaurant

Legt 1 „Störung“-Marker auf ein Aktionsfeld am Herd. Legt 1 Karte „Defekter Tisch“ auf den untersten Platz des Gastraums, auf dem noch keine Karte „Tisch reserviert“ liegt.

Legt 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf das unterste verfügbare Aktionsfeld im Gastrraum.

Außerdem steht euch 1 Vorratskammer nicht zur Verfügung. Legt auf beide Aktionsfelder der Vorratskammer A7 je 1 „Nicht verfügbar“-Marker.

### 4. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die Vorratskammern mit folgenden Zutaten:

	B3		B5
<b>2 Spieler</b>	Je 2	Je 4	Je 2
<b>3 Spieler</b>	Je 3	Je 5	Je 3
<b>4 Spieler</b>	Je 4	Je 6	Je 4

Legt Früchte und Sahne beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

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

### 5. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

<b>2 Spieler</b>			Je 1		
<b>3 Spieler</b>			Je 2		
<b>4 Spieler</b>			Je 3		

Legt Kakao beiseite, ihr benötigt dieses Gewürz in diesem Szenario nicht.

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

### 6. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

Bestückt die Schränke mit sauberen Tellern.

<b>2 Spieler</b>		Je 2		1
<b>3 Spieler</b>		Je 3		1
<b>4 Spieler</b>		Je 4		2

### 7. Dreieckige Teller vorbereiten

Legt dreieckige Teller zum Spülbecken.

<b>2 Spieler</b>		Je 1		
<b>3 Spieler</b>		Je 1		
<b>4 Spieler</b>		Je 1		

Legt alle weiteren Teller beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 8. Startgeld

Prüft auf eurem Notizzettel, wie viele Münzen ihr aus dem letzten Szenario übertragen habt. Legt diese Anzahl Münzen auf die Geldkassette.

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

## 9. Gäste vorbereiten

*Neu*

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. Nehmt euch sofort 2 zusätzliche Münzen und legt sie auf die Geldkassette.

Legt alle anderen Gäste beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 10. Ansehenstafel und Auszeichnungen



Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite nach oben 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 der 0.

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

## 11. Spielertafeln 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. Fortbildungen

*Neu ?*

Habt ihr die Fortbildung-Karten freigeschaltet, mischt alle Fortbildung-Karten und verteilt an jeden Spieler 1 Karte, die dieser offen vor sich auslegt. Legt die restlichen Karten beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 13. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

# Neue Regeln

### Neues Spielelement: Anspruchsvolle Gäste

Ab sofort möchten auch anspruchsvollere Gäste bei euch speisen.

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

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

### 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 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. Verschiebt dazu den Ansehensmarker 1 Feld nach links.

**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:** Anspruchsvolle Gäste erhalten **kein** Freigetränk.

### Neue Aktion: Gäste rauswerfen

Ab sofort dürft ihr euch aktiv gegen wartende Gäste entscheiden und diese rauswerfen. Dafür stellst du deine Sanduhr auf das Aktionsfeld im Empfangsbereich und legst 1 oder 2 Gäste aus eurem Gastraum offen auf einen Ablagestapel für Gäste. Die freigewordenen Plätze musst du sofort mit neuen Gästen besetzen. Da diese den Rauswurf beobachtet haben, bestellen sie **kein** Getränk – ihr erhaltet also auch keine Münzen.

Immerhin leidet euer Ansehen nicht.

### Neues Spielelement: Auszeichnungen

Auf der Ansehenstafel sind einige Felder farblich hervorgehoben. In der oberen rechten Ecke dieser Felder sind 2, 3 oder 4 Kochmützen abgebildet. Diese Felder stellen im Spiel mit 2, 3 bzw. 4 Personen 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 offen 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.



## Neue Aktion: Service

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

Stelle dazu deine Sanduhr auf ein Aktionsfeld im Gastraum. **Statt eine neue Bestellung** aufzunehmen, drehe sofort die Karte von **1 Gast**, dessen Bestellung du bereits gekocht hast, auf die Rückseite. Nimm dir dafür **sofort 1 Münze** und lege sie auf die Geldkassette.

**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 ggf. 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 zu den allgemeinen Regeln für wartende Gäste (siehe vorherige Seite) – um 1. Dies gilt gleichermaßen für Freunde, normale und 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 Gasts um. Dafür nimmt er sich sofort 1 Münze und legt sie auf die Geldkassette. 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.

## Ziel des Szenarios

Bekocht die folgende Anzahl an Gästen bis zum Ende der 4. Schicht.

	Normal
<b>2 Spieler</b>	14 Gäste, darunter mindestens 5 anspruchsvolle Gäste
<b>3 Spieler</b>	21 Gäste, darunter mindestens 7 anspruchsvolle Gäste
<b>4 Spieler</b>	28 Gäste, darunter mindestens 9 anspruchsvolle Gäste

Sammelt die bedienten Gäste auf einem gesonderten Stapel.

	Herausforderungsmodus
<b>2 Spieler</b>	18 Gäste, darunter mindestens 7 anspruchsvolle Gäste
<b>3 Spieler</b>	27 Gäste, darunter mindestens 10 anspruchsvolle Gäste
<b>4 Spieler</b>	36 Gäste, darunter mindestens 13 anspruchsvolle Gäste

Erreicht ihr die geforderten Ziele nicht, müsst ihr das Szenario wiederholen. Startet erneut mit den bereits getätigten Investitionen und den aus Szenario 1 übertragenen Münzen. Beide Angaben findet ihr auf eurem Notizzettel.

Übertragt im Erfolgsfall euer erhaltenes Ansehen auf euren Notizzettel.

## Investitionen

Nach Abschluss des Szenarios könnt ihr erneut in euer Restaurant investieren. Euch stehen alle Investitionen des ersten Szenarios zur Verfügung, sofern ihr sie noch nicht getätigt habt. Ab sofort dürft ihr aus 3 weiteren Permanenten Investitionen auswählen.

- **1. Aushilfe anstellen (4/6/8 Münzen)**
- **2. Aushilfe anstellen (4/6/8 Münzen)**
- **Spezialist anstellen (6/9/12 Münzen)**

## Aushilfen

Stellt ihr eine Aushilfe an, steht euch in zukünftigen Szenarien 1 weiße Sanduhr (pro Aushilfe) zur Verfügung. Sie darf von jedem Spieler genutzt werden, um Aktionen auszuführen. (Ihr dürft sie auch abwechselnd für eure Aktionen einsetzen.)

Auch Aushilfen bekommen am Ende jeder Schicht ein Gehalt in Höhe von je 3 Münzen, helfen euch aber in den weiteren Szenarien, die Ziele leichter zu erfüllen.

## Spezialist

Stellt ihr den Spezialisten an, steht euch in zukünftigen Szenarien 1 lila Sanduhr zur Verfügung. Sie darf von jedem Spieler genutzt werden, um Aktionen auszuführen. (Ihr dürft sie auch abwechselnd für eure Aktionen einsetzen.) Zusätzlich führt der Spezialist bestimmte Aktionen deutlich besser aus als alle anderen Sanduhren.

Mischt beim Spielaufbau aller weiteren Szenarien die Spezialist-Karten und legt 3 davon offen neben den Spielplan. Jede dieser Karten beschreibt 1 Aktion, die der Spezialist deutlich besser ausführen kann. Nutzt du eine solche verbesserte Aktion mit dem Spezialisten, drehe die zugehörige Karte sofort auf die Rückseite. Für die verbliebene Zeit der laufenden Schicht dürft ihr mit dem Spezialisten nur noch die „normale“ Aktion ausführen.

Zahlt am Ende jeder Schicht (vor dem Bezahlen der privaten Gehälter) 1 Münze für jede umgedrehte Spezialist-Karte. Dreht die Karte anschließend auf die Vorderseite zurück. In der nächsten Schicht dürft ihr mit dem Spezialisten erneut die verbesserte Aktion ausführen.

**Wichtig:** Stellt ihr den Spezialisten an, fügt sofort die Auszeichnung **Hochspezialisiert** zu den verfügbaren Auszeichnungen hinzu.

**Hinweis:** Die beiden Spezialist-Karten **Effizient** bzw. **Eiskalt** dürft ihr erst ab dem 4. bzw. 5. Szenario verwenden. Stellt ihr bereits zuvor den Spezialisten an, müsst ihr diese beiden Karten ggf. in den ersten Szenarien beiseitelegen.





# Szenario 3: Die Elektrik streikt

Ein erfolgreicher Filmstar, der einst Stammgast bei euch war, erwähnt euer Restaurant in einem Interview. Daraufhin beleuchtet die Presse das Schicksal eures Restaurants. Da ihr nun in aller Munde seid, kommen auch die VIPs zurück. Erhöht das Ansehen eures Restaurants, damit dies auch von Dauer ist.

Leider ist ein großer Teil eurer Elektrik ausgefallen, sodass ihr heute auf einen Herd verzichten müsst. Und da das Licht in den Vorratskammern nicht funktioniert, sollten sie heute nie von mehr als einer Person gleichzeitig betreten werden.

Ihr habt bereits einen Techniker gerufen, aber es ist zu befürchten, dass ihr diese zusätzlichen Einschränkungen für heute akzeptieren müsst.

## Spiel Aufbau

**Hinweis:** Prüft eure Investitionen, welche Schritte des Spielbaus ihr ignorieren bzw. modifiziert durchführen dürft.

### 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 Karte „Tisch reserviert“ 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 Karte „Tisch reserviert“ auf den untersten Platz des Gastraums.

### 3. Heruntergekommenes Restaurant

Legt 1 „Störung“-Marker auf ein Aktionsfeld am Herd. Legt 1 Karte „Defekter Tisch“ auf den untersten Platz des Gastraums, auf dem noch keine Karte „Tisch reserviert“ liegt.

Legt 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf das unterste verfügbare Aktionsfeld im Gastrraum.

Außerdem steht euch 1 Vorratskammer nicht zur Verfügung. Legt auf beide Aktionsfelder der Vorratskammer A7 je 1 „Nicht verfügbar“-Marker.

### 4. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die Vorratskammern mit folgenden Zutaten:

	B3	B5
2 Spieler	Je 2	Je 4
3 Spieler	Je 3	Je 5
4 Spieler	Je 4	Je 6

Legt Früchte und Sahne beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

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

### 5. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

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

Legt Kakao beiseite, ihr benötigt dieses Gewürz in diesem Szenario nicht.

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

### 6. 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

### 7. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

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

Legt alle weiteren Teller beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 8. Startgeld

Prüft auf eurem Notizzettel, wie viele Münzen ihr aus dem letzten Szenario übertragen habt. Legt diese Anzahl Münzen auf die Geldkassette.

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

## 9. 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 bildet daraus den verdeckten Gästestapel (60 Karten).

Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastraum. Nehmt euch sofort 2 zusätzliche Münzen und legt sie auf die Geldkassette.

Legt alle anderen Gäste beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 10. Ansehenstafel und Auszeichnungen

*?*

Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite nach oben neben den Spielplan. Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.

Mischt die 8 Auszeichnungen des Grundspiels verdeckt und legt sie auf die Mappe links unten auf der Ansehenstafel. (Erinnerung: Habt ihr in den Spezialisten investiert, müsst ihr 1 zusätzliche Auszeichnung einmischen.)



## 11. Störungen in der Elektrik

*Neu*

Legt 1 weiteren „Störung“-Marker auf 1 Aktionsfeld am Herd. Legt je 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf je 1 Aktionsfeld in jeder Vorratskammer.

**Hinweis:** Diese Einschränkungen gelten nur für das laufende Szenario. Denkt daran, die Marker zu entfernen, wenn ihr direkt im Anschluss das vierte Szenario spielt.

## 12. Spielertafeln 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.

## 13. Fortbildungen

*?*

Habt ihr die Fortbildung-Karten freigeschaltet, mischt alle Fortbildung-Karten und verteilt an jeden Spieler 1 Karte, die dieser offen vor sich auslegt. Legt die restlichen Karten beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 14. Spezialist

*?*

Habt ihr den Spezialisten freigeschaltet, mischt alle Spezialist-Karten. Deckt 3 Karten auf und legt sie offen neben das Spielbrett.

## 15. 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 Teile erfüllt sein, 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 zusätzlich 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.

## Ziel des Szenarios

Erreicht bis zum Ende der 4. Schicht das geforderte Ansehen.

	Normal	Herausforderungsmodus
2 Spieler	8 Ansehen	12 Ansehen
3 Spieler	12 Ansehen	18 Ansehen
4 Spieler	16 Ansehen	24 Ansehen

Erreicht ihr das geforderte Ziel nicht, müsst ihr das Szenario wiederholen. Startet erneut mit den bereits getätigten Investitionen und den übertragenen Münzen aus Szenario 2. Beide Angaben findet ihr auf eurem Notizzettel.

Nach Abschluss des Szenarios könnt ihr erneut in euer Restaurant investieren. Übertragt außerdem euer erhaltenes Ansehen auf euren Notizzettel.



# Szenario 4: Desserts

Eure Probleme mit der Elektrik konnten behoben werden. Die Aufmerksamkeit durch die VIP-Gäste hat dafür gesorgt, dass euch einige Stammgäste finanziell unter die Arme gegriffen haben. Dadurch habt ihr das notwendige Geld für die Erweiterung des Restaurants endlich beisammen. Sofort engagiert ihr die Handwerker und unterzeichnet die notwendigen Verträge. Die Außenwand des Restaurants wird versetzt, um mehr Platz für die neugeschaffene Konditorei zu haben. Durch den Umbau müsst ihr euer Restaurant zwar einige Wochen schließen, erhofft euch dadurch aber, später mehr Gäste zu erreichen. Die gewonnene Zeit könnt ihr sicherlich sinnvoll nutzen. Zumal ihr nicht alle Spenden ausgegeben habt.

Mit einigen Problemen und einer kleinen Verzögerung ist wenig später euer neuer Bereich fertig eingerichtet: eine eigene Konditorei. Mit dem neugeschaffenen Bereich in der Küche erweitern sich die Anforderungen beim Einkauf. Früchte und Sahne sollten nie fehlen, damit ihr die Wünsche der Gäste schnell erfüllen könnt. Einzig die Lieferung der neuen Gefriertruhe verzögert sich ...

## Spiel Aufbau

**Zusätzliche Investitionen:** Ihr erhaltet sofort 10 Münzen und dürft sofort bis zu 2 Permanente Investitionen vornehmen. Dafür dürft ihr auch die am Ende von Szenario 3 gesparten Münzen nutzen. Fahrt anschließend mit dem Aufbau fort. Passt eure verbliebenen Münzen ggf. auf eurem Notizzettel an.

**Hinweis:** Prüft eure Investitionen, welche Schritte des Spielbaus ihr ignorieren bzw. modifiziert durchführen dürft.

### 1. Vorbereitung des Spielplans

*Neu*

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 Karte „Tisch reserviert“ 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 Karte „Tisch reserviert“ auf den untersten Platz des Gastraums.

### 3. Heruntergekommenes Restaurant



Legt 1 „Störung“-Marker auf ein Aktionsfeld am Herd. Legt 1 Karte „Defekter Tisch“ auf den untersten Platz des Gastraums, auf dem noch keine Karte „Tisch reserviert“ liegt.

Legt 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf das unterste verfügbare Aktionsfeld im Gastrraum.

Außerdem steht euch 1 Vorratskammer nicht zur Verfügung. Legt auf beide Aktionsfelder der Vorratskammer A7 je 1 „Nicht verfügbar“-Marker.



### 4. Vorratskammern vorbereiten

*Neu*

Bestückt die Vorratskammern mit folgenden Zutaten:

	B3				C5	
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.

### 5. Gewürzbeutel vorbereiten

*Neu*

Bestückt den 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.

### 6. 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

## 7. 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.

## 8. Startgeld

Prüft auf eurem Notizzettel, wie viele Münzen ihr aus dem letzten Szenario übertragen habt. Legt diese Anzahl Münzen auf die Geldkassette.

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

## 9. Gäste vorbereiten

*Neu*

Mischt alle Gäste des Grundspiels und zieht davon 24 Gäste. Mischt zu diesen 24 Gästen alle „Schleckermäulchen“ (18 Karten) und bildet daraus den verdeckten Gästestapel (42 Karten). Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gasträum. Nehmt euch sofort 2 zusätzliche Münzen und legt sie auf die Geldkassette.

Legt alle anderen Gäste beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 10. Ansehenstafel und Auszeichnungen

Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite nach oben neben den Spielplan. Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.

Mischt die 8 Auszeichnungen des Grundspiels verdeckt und legt sie auf die Mappe links unten auf der Ansehenstafel. (Erinnerung: Habt ihr in den Spezialisten investiert, müsst ihr 1 zusätzliche Auszeichnung einmischen.)

## 11. Spielertafeln und Sanduhren nehmen

*Neu*

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

Nehmt euch außerdem je 1 Erweiterungstafel und legt sie links an eure Spielertafel an.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

## 12. Fortbildungen



Habt ihr die Fortbildung-Karten freigeschaltet, mischt alle Fortbildung-Karten und verteilt an jeden Spieler 1 Karte, die dieser offen vor sich auslegt. Legt die restlichen Karten beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 13. Spezialist



Habt ihr den Spezialisten freigeschaltet, mischt alle Spezialist-Karten. Deckt 3 Karten auf und legt sie offen neben das Spielbrett.

## 14. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

## Kurzfristige Investitionen

Ab sofort stehen euch neben den Permanenten Investitionen auch Kurzfristige Investitionen zur Verfügung. Diese dürft ihr am Ende des Spielaufbaus jedes Szenarios tätigen. Sie helfen euch nur für das jeweilige Szenario. Jede Kurzfristige Investition dürft ihr in jedem Szenario genau 1× tätigen.

- **Zusätzliche Vorräte (3/3/3 Münzen):** In diesem Szenario startet ihr mit 1 zusätzlichen Zutat jeder Sorte in jeder Vorratskammer.
- **Zusätzliche Gewürze (3/3/3 Münzen):** In diesem Szenario startet ihr mit 1 zusätzlichen Gewürz jeder Sorte im Gewürzbeutel.
- **Zusätzliche Zeit (4/6/8 Münzen):** In diesem Szenario habt ihr 15 zusätzliche Sekunden in jeder Schicht (30 in der Familienversion).
- **Werbung (4/6/8 Münzen):** In diesem Szenario startet ihr mit 4 Ansehen.

Entscheidet euch, welche Kurzfristigen Investitionen ihr tätigen wollt. Eine Übersicht aller verfügbaren Kurzfristigen Investitionen findet ihr auf der Übersichtskarte „Investitionen“.

## Neue Regeln

### Neues Gewürz: Kakao

Ab sofort steht euch 1 neues Gewürz zur Verfügung: Kakao. Kakao lagert ihr ebenfalls im Gewürzbeutel. Geht ihr billige Gewürze einkaufen, dürft ihr nun auch Kakao auswählen (zusätzlich zu Salz bzw. Zucker (weiß), Pfeffer bzw. Samen (schwarz) und Kräutern (grün)).

### Neue Zutaten: Sahne und Früchte

Sahne und Früchte sind 2 zusätzliche Zutaten, die ihr in euren gekühlten Vorratskammern lagern müsst (Spielplan 3B und 7A). Geht ihr einkaufen, dürft ihr als neue Option für 1 Münze entweder 5× Sahne oder 5× Früchte kaufen.

Verwendet ab sofort die neuen Übersichtskarten „Einkaufen“ mit einem A in der linken unteren Ecke.



## Neues Spielelement: Schleckermäulchen

„Schleckermäulchen“ sind eine neue Gruppe von Gästen. Alle Schleckermäulchen bestellen ein Dessert. Darüber hinaus verhält sich diese Gästegruppe genauso wie alle anderen Gäste auch. Ist auf der Karte kein Stern abgebildet, gelten die Regeln für normale Gäste. Ist auf der Gästekarte ein Stern abgebildet, gelten die Regeln für anspruchsvolle Gäste.

## Neue Aktion: Dessert kühlen

Einige Desserts müssen gekühlt werden.

Ist auf einer Gästekarte eine Kochzeit (🍲) angegeben und zusätzlich eine Kühlzeit (❄️), musst du das Gericht (Dessert) zunächst wie gewohnt zubereiten. Sobald das Gericht sooft wie angegeben gekocht wurde **und alle benötigten Gewürze auf dem Teller liegen, darfst du es kühlen**. Stelle deine Sanduhr auf ein Aktionsfeld „Kühlschrank“ in der neu eingerichteten Konditorei (Spielplan C5). Schiebe dann genau 1 Teller um 1 Spalte nach links (zunächst also in die Spalte ❄️, mit einer weiteren Aktion in die Spalte ❄️).



**Beispiel:** Gisela bereitet einen Baumkuchen zu. Zunächst nimmt sie sich 1 Teller in der angegebenen Größe. Dann holt sie alle Zutaten aus den Vorratskammern und kocht das Dessert 1x. Im Anschluss daran legt sie den benötigten Kakao auf den Teller. Erst jetzt darf das Dessert gekühlt werden. Dafür stellt Gisela nacheinander beide ihrer Sanduhren auf die Aktionsfelder am Kühlschrank im neugeschaffenen Bereich des Restaurants. Den Teller schiebt sie zunächst auf 1 ❄️ und dann auf 2 ❄️.



Aktionsfelder  
„Dessert kühlen“



## Ziel des Szenarios

Bedient bis zum Ende der 4. Schicht die folgende Anzahl an Gästen.

	Normal
2 Spieler	14 Gäste, darunter mindestens 8 Schleckermäulchen
3 Spieler	21 Gäste, darunter mindestens 9 Schleckermäulchen
4 Spieler	28 Gäste, darunter mindestens 12 Schleckermäulchen

	Herausforderungsmodus
2 Spieler	18 Gäste, darunter mindestens 8 Schleckermäulchen
3 Spieler	27 Gäste, darunter mindestens 12 Schleckermäulchen
4 Spieler	36 Gäste, darunter mindestens 16 Schleckermäulchen

Erreicht ihr das geforderte Ziel nicht, müsst ihr das Szenario wiederholen. Startet erneut mit den bereits getätigten Investitionen und den übertragenen Münzen aus Szenario 3. Beide Angaben findet ihr auf eurem Notizzettel.

**Hinweis:** In diesem Fall erhaltet ihr die 10 Münzen nicht erneut und dürft auch nicht erneut investieren.

Nach Abschluss des Szenarios könnt ihr erneut in euer Restaurant investieren. Übertragt außerdem euer erhaltenes Ansehen auf euren Notizzettel.



Bereitet die Gefriertruhe für das nächste Szenario wie folgt vor:





# Szenario 5: Eisbecher

Eure neue Gefriertruhe ist endlich angekommen. Ab sofort könnt ihr ausgefallene Eisbecher in einer neugeschaffenen Eiskarte anbieten. Es wird auch höchste Zeit, denn in den nächsten Tagen soll durchgehend die Sonne scheinen.

## Spiel Aufbau

**Hinweis:** Prüft eure Investitionen, welche Schritte des Spielbaus ihr ignorieren bzw. modifiziert durchführen dürft.

### 1. Vorbereitung des Spielplans

*Neu*

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 Karte „Tisch reserviert“ 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 Karte „Tisch reserviert“ auf den untersten Platz des Gastraums.

### 3. Heruntergekommenes Restaurant



Legt 1 „Störung“-Marker auf ein Aktionsfeld am Herd. Legt 1 Karte „Defekter Tisch“ auf den untersten Platz des Gastraums, auf dem noch keine Karte „Tisch reserviert“ liegt.

Legt 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf das unterste verfügbare Aktionsfeld im Gastraum.

Außerdem steht euch 1 Vorratskammer nicht zur Verfügung. Legt auf beide Aktionsfelder der Vorratskammer A7 je 1 „Nicht verfügbar“-Marker.

### 4. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die Vorratskammern mit folgenden Zutaten:

	B3			D5
<b>2 Spieler</b>	Je 2	Je 4	Je 2	
<b>3 Spieler</b>	Je 3	Je 5	Je 3	
<b>4 Spieler</b>	Je 4	Je 6	Je 4	

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

### 5. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den Gewürzbeutel mit folgenden Gewürzen:

<b>2 Spieler</b>			Je 1			
<b>3 Spieler</b>			Je 2			
<b>4 Spieler</b>			Je 3			

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

### 6. Schränke mit sauberen Tellern bestücken

*Neu*

Bestückt die Schränke mit sauberen Tellern.

<b>2 Spieler</b>		Je 2			1
<b>3 Spieler</b>		Je 3			1
<b>4 Spieler</b>		Je 4			2

### 7. Dreckige Teller vorbereiten

*Neu*

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

<b>2 Spieler</b>			Je 1		
<b>3 Spieler</b>			Je 1		
<b>4 Spieler</b>			Je 1		

Legt alle weiteren Teller beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

### 8. Startgeld

Prüft auf eurem Notizzettel, wie viele Münzen ihr aus dem letzten Szenario übertragen habt. Legt diese Anzahl Münzen auf die Geldkassette.

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



## 9. Gäste vorbereiten



Mischt alle Gäste des Grundspiels und zieht davon 24 Gäste. Mischt zu diesen 24 Gästen alle „Schleckermäulchen“ (18 Karten) und bildet daraus den verdeckten Gästestapel (42 Karten). Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gasträum. Nehmt euch sofort 2 zusätzliche Münzen und legt sie auf die Geldkassette.

Legt alle anderen Gäste beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 10. Ansehenstafel und Auszeichnungen

*Neu*

Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite nach oben neben den Spielplan. Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.

Mischt die 8 Auszeichnungen des Grundspiels sowie die Auszeichnung „Kinderfreundlich“ dieser Erweiterung verdeckt und legt sie auf die Mappe links unten auf der Ansehenstafel.

(Erinnerung: Habt ihr in den Spezialisten investiert, müsst ihr alle 10 Auszeichnungen mischen.)

## 11. Spielertafeln und Sanduhren nehmen



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

Nehmt euch außerdem je 1 Erweiterungstafel und legt sie links an eure Spielertafel an.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

## 12. Gefriertruhe platzieren und befüllen

*Neu*

Platziert die Gefriertruhe neben dem Spielplan D5. Eine Aufbauanleitung findet ihr auf Seite 13.

Befüllt die Gefriertruhe mit den folgenden Eiskugeln:

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

Legt anschließend den Deckel auf die Eistruhe.

Legt die restlichen Eiskugeln als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

## 13. Eisbecher vorbereiten

*Neu*

Mischt die Eisbecher-Plättchen und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

## 14. Fortbildungen



Habt ihr die Fortbildung-Karten freigeschaltet, mischt alle Fortbildung-Karten und verteilt an jeden Spieler 1 Karte, die dieser offen vor sich auslegt. Legt die restlichen Karten beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 15. Spezialist



Habt ihr den Spezialisten freigeschaltet, mischt alle Spezialist-Karten. Deckt 3 Karten auf und legt sie offen neben das Spielbrett.

## 16. Kurzfristige Investitionen

Folgende neue Kurzfristige Investition steht euch ab sofort zur Verfügung:

**Zusätzliches Eis (2/3/4 Münzen):** In diesem Szenario startet ihr in der Gefriertruhe mit 1 zusätzlichen Eiskugel jeder Sorte.

Entscheidet euch, welche Kurzfristigen Investitionen ihr tätigen wollt. Eine Übersicht aller verfügbaren Kurzfristigen Investitionen findet ihr auf der Übersichtskarte „Investitionen“.

## 17. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00



# Neue Regeln

## Neues Spielelement: Gefriertruhe

Ab sofort befindet sich eine Gefriertruhe in eurem Besitz, in der ihr Eis lagert. Denkt daran, den Deckel der Truhe stets geschlossen zu halten, wenn ihr gerade keine Eiskugeln aus der Truhe herausnehmt oder hineinlegt.

## Neue Aktion: Eis einkaufen

Stelle deine Sanduhr zum Kleintransporter und bezahle 1 Münze. Nimm dann 3 Eiskugeln in einer Zusammenstellung deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in eure Gefriertruhe.

Verwendet ab sofort die Übersichtskarten „Einkaufen“ mit einem B in der linken unteren Ecke.

## Neue Aktion: Eiswunsch hinzufügen

Ab sofort könnt ihr euren Gästen Eisbecher verkaufen.

Stelle deine Sanduhr auf 1 Aktionsfeld im Gasträum. Decke dann 2 Eisbecher-Plättchen auf und lege sie auf 2 Gästekarten im Gasträum. Nimm außerdem sofort 1 Münze und lege sie auf die Geldkassette.

Diese Aktion darfst du nur dann ausführen, wenn du genau 2 Eisbecher-Plättchen auf Gästekarten legen kannst. Eisbecher-Plättchen dürfen auf alle Gäste gelegt werden, deren Bestellung kein Eis enthält (keine aufgedruckten Eiskugeln). VIP-Gästen darfst du nie einen Eiswunsch hinzufügen. Du darfst jedem Gast maximal 1 Eiswunsch hinzufügen.

### Neues Spielelement: Eisbecher

Nimmst du die Bestellung eines Gastes auf, auf dem 1 Eisbecher-Plättchen liegt, nimm dir zusätzlich zum normalen Teller sofort 1 Teller „Eisbecher“ und lege beide in die oberste Reihe deiner Spielertafel. Bis zum Ende der Schicht musst du das gewünschte Eis aus der Gefriertruhe holen und auf den Eisbecher legen (siehe Aktion „Eis aus der Gefriertruhe holen“). Eisbecher müssen niemals gekocht oder gekühlt werden.

### Neue Aktion: Eis aus der Gefriertruhe holen

Stelle deine Sanduhr auf 1 Aktionsfeld neben der Gefriertruhe. Nimm dir dann alle Eiskugeln aus der Gefriertruhe, die du für alle deine Eisbecher benötigst. Lege die Eiskugeln sofort auf die Teller „Eisbecher“ auf deiner Spielertafel.



## Schichtende

Am Ende der Schicht erhaltet ihr die auf der Gästekarte sowie dem Eisbecher-Plättchen angegebene Anzahl an Münzen, wenn ihr sowohl das Gericht als auch den Eisbecher korrekt zubereitet habt. Zusätzlich erhaltet ihr ggf. Ansehen.

Stellt ihr am Schichtende fest, dass ihr einen Fehler gemacht habt, gelten die bisherigen Regeln. **Den Eisbecher müsst ihr in jedem Fall erneut zubereiten.** (Das Gericht belastet ihr einfach auf eurer Spielertafel, sofern ihr es richtig zubereitet habt.)



## Ziel des Szenarios

Serviert bis zum Ende der 4. Schicht die folgende Anzahl Eisbecher:

	Normal	Herausforderungsmodus
2 Spieler	8 Eisbecher	10 Eisbecher
3 Spieler	12 Eisbecher	15 Eisbecher
4 Spieler	16 Eisbecher	20 Eisbecher

Erreicht ihr das geforderte Ziel nicht, müsst ihr das Szenario wiederholen. Startet erneut mit den bereits getätigten Investitionen und den übertragenen Münzen aus Szenario 4. Beide Angaben findet ihr auf eurem Notizzettel.

Nach Abschluss des Szenarios könnt ihr erneut in euer Restaurant investieren. Übertragt außerdem euer erhaltenes Ansehen auf euren Notizzettel.



# Szenario 6: Wettbewerbsvorbereitungen

Ihr habt euch für einen internationalen Wettbewerb angemeldet. Im Fokus stehen eure Nachspeisen. Als Vorbereitung darauf veranstaltet ihr heute eine kleine Herausforderung, wer von euch mehr Gäste bekochen kann. Dabei geht es aber nicht nur um die Quantität, sondern auch um die Qualität. Beweist, dass ihr alle Bereiche der Küche beherrscht.

## Spiel Aufbau

**Hinweis:** Prüft eure Investitionen, welche Schritte des Spielbaus ihr ignorieren bzw. modifiziert durchführen dürft.

### 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 Karte „Tisch reserviert“ 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 Karte „Tisch reserviert“ auf den untersten Platz des Gastraums.

### 3. Heruntergekommenes Restaurant

Legt 1 „Störung“-Marker auf ein Aktionsfeld am Herd. Legt 1 Karte „Defekter Tisch“ auf den untersten Platz des Gastraums, auf dem noch keine Karte „Tisch reserviert“ liegt.

Legt 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf das unterste verfügbare Aktionsfeld im Gastrraum.

Außerdem steht euch 1 Vorratskammer nicht zur Verfügung. Legt auf beide Aktionsfelder der Vorratskammer A7 je 1 „Nicht verfügbar“-Marker.

### 4. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die Vorratskammern mit folgenden Zutaten:

	B3			D5
2 Spieler	Je 2			Je 2
3 Spieler	Je 3			Je 3
4 Spieler	Je 4			Je 4

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

### 5. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den 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.

### 6. 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

### 7. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

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

Legt alle weiteren Teller beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

### 8. Startgeld

Prüft auf eurem Notizzettel, wie viele Münzen ihr aus dem letzten Szenario übertragen habt. Legt diese Anzahl Münzen auf die Geldkassette.

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

### 9. Gäste vorbereiten *Neu*

Mischt 6 zufällige „Freunde“ zusammen mit 6 zufälligen normalen Gäste, 12 zufälligen anspruchsvollen Gästen, 12 zufälligen VIP-Gästen, allen „Schleckermäulchen“ (18 Karten) und allen „Eisliebhabern“ (12 Karten) und bildet daraus den verdeckten Gästestapel (66 Karten). Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastraum. Nehmt euch sofort 2 zusätzliche Münzen und legt sie auf die Geldkassette.

## 10. Ansehenstafel und Auszeichnungen

Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite nach oben neben den Spielplan. Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.

Mischt die 8 Auszeichnungen des Grundspiels sowie die Auszeichnung „Kinderfreundlich“ dieser Erweiterung verdeckt und legt sie auf die Mappe links unten auf der Ansehenstafel.

(Erinnerung: Habt ihr in den Spezialisten investiert, müsst ihr alle 10 Auszeichnungen mischen.)

## 11. Spielertafeln und Sanduhren nehmen

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

Nehmt euch außerdem je 1 Erweiterungstafel und legt sie links an eure Spielertafel an.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

## 12. Gefriertruhe platzieren und befüllen

Platziert die Gefriertruhe neben den Spielplan D5 und befüllt die Gefriertruhe mit den folgenden Eiskugeln:

				
2 Spieler	je 1			
3 Spieler	je 2			
4 Spieler	je 3			

Legt anschließend den Deckel auf die Eistruhe. Legt die restlichen Eiskugeln als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

## 13. Eisbecher vorbereiten

Mischt die Eisbecher-Plättchen und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

## 14. Fortbildungen

Habt ihr die Fortbildung-Karten freigeschaltet, mischt alle Fortbildung-Karten und verteilt an jeden Spieler 1 Karte, die dieser offen vor sich auslegt. Legt die restlichen Karten beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 15. Spezialist

Habt ihr den Spezialisten freigeschaltet, mischt alle Spezialist-Karten. Deckt 3 Karten auf und legt sie offen neben das Spielbrett.

## 16. Kurzfristige Investitionen

Entscheidet euch, welche Kurzfristigen Investitionen ihr tätigen wollt. Eine Übersicht aller verfügbaren Kurzfristigen Investitionen findet ihr auf der Übersichtskarte „Investitionen“.

## 17. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00

## Neue Regeln

### Neues Spielelement: Gerichte mit Eis

Auf einigen der neuen Gästekarten sind neben Zutaten und Gewürzen Eiskugeln abgebildet. In diesem Fall müsst ihr das Gericht zunächst wie gewohnt und ohne Eiskugeln zubereiten und ggf. kühlen (falls dies auf der Gästekarte angegeben ist). **Erst danach dürft ihr Eis aus der Gefriertruhe auf den Teller des jeweiligen Gerichts legen.**

Liegt am Ende einer Schicht auf einem Teller mindestens 1 Eiskugel und du stellst fest, dass du das Gericht nicht wie gewünscht zubereitet hast, musst du das Gericht in der nächsten Schicht von vorne beginnen. Lege alle Zutaten, Gewürze und Eiskugeln zurück in den Vorrat und den dreckigen Teller zum Spülbecken. (Das Eis schmilzt und das Gericht wird ungenießbar.)



## Ziel des Szenarios

Jeder Spieler muss bis zum Ende der 4. Schicht die folgende Anzahl Gäste bedient haben:

3 Gäste, die kein Ansehen bringen
1 Gast, der 1 Ansehen bringt
1 Gast, der 2 Ansehen bringt
Zusätzlich muss jeder Spieler 2 Eisbecher serviert haben.

<b>Herausforderungsmodus</b>
3 Gäste, die kein Ansehen bringen
2 Gäste, die 1 Ansehen bringen
2 Gäste, die 2 Ansehen bringen
Zusätzlich muss jeder Spieler 3 Eisbecher serviert haben.

Erreicht ihr die geforderten Ziele nicht, müsst ihr das Szenario wiederholen. Startet erneut mit den bereits getätigten Investitionen und den übertragenen Münzen aus Szenario 5. Beide Angaben findet ihr auf eurem Notizzettel.

Nach Abschluss des Szenarios könnt ihr erneut in euer Restaurant investieren. Übertragt außerdem euer erhaltenes Ansehen auf euren Notizzettel.



# Szenario 7: Der Wettbewerb

Der große Tag ist gekommen. Heute bewerten mehrere Kritiker euer Restaurant für den Wettbewerb. Sie verlangen, dass ihr einzigartige und anspruchsvolle Gerichte für sie zubereitet. Dafür erhöhen sie euer Ansehen enorm, wenn ihr sie zufriedenstellt. Sind sie unzufrieden, wird sich das auf euer Ansehen negativ auswirken.

Zeigt ein letztes Mal, dass ihr das beste Restaurant der Stadt habt.

## Spiel Aufbau

**Hinweis:** Prüft eure Investitionen, welche Schritte des Spielbaus ihr ignorieren bzw. modifiziert durchführen dürft.

### 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 Karte „Tisch reserviert“ 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 Karte „Tisch reserviert“ auf den untersten Platz des Gastraums.

### 3. Heruntergekommenes Restaurant

Legt 1 „Störung“-Marker auf ein Aktionsfeld am Herd. Legt 1 Karte „Defekter Tisch“ auf den untersten Platz des Gastraums, auf dem noch keine Karte „Tisch reserviert“ liegt.

Legt 1 „Nicht verfügbar“-Marker auf das unterste verfügbare Aktionsfeld im Gastrraum.

Außerdem steht euch 1 Vorratskammer nicht zur Verfügung. Legt auf beide Aktionsfelder der Vorratskammer A7 je 1 „Nicht verfügbar“-Marker.

### 4. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die Vorratskammern mit folgenden Zutaten:

	B3						D5	
2 Spieler	Je 2			Je 4			Je 2	
3 Spieler	Je 3			Je 5			Je 3	
4 Spieler	Je 4			Je 6			Je 4	

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

### 5. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den 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.



### 6. 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

### 7. Dreckige Teller vorbereiten

Legt dreckige Teller zum Spülbecken.

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

Legt alle weiteren Teller beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 8. Startgeld

Prüft auf eurem Notizzettel, wie viele Münzen ihr aus dem letzten Szenario übertragen habt. Legt diese Anzahl Münzen auf die Geldkassette.

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

## 9. Gäste vorbereiten

**Neu**

Mischt alle Gäste des Grundspiels und zieht davon 36 Gäste. Mischt zu diesen 36 Gästen alle „Schleckermäulchen“ (18 Karten) und alle „Eisliebhaber“ (12 Karten) und bildet daraus den verdeckten Gästestapel (66 Karten). Nehmt von diesem Stapel die obersten 20, 30 bzw. 40 Karten (im Spiel zu zweit, zu dritt bzw. zu viert) und mischt 3, 4 bzw. 5 zufällige Gäste „Kritiker“ hinzu. Legt die Karten anschließend zurück auf den Gästestapel.

Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gasträum. Nehmt euch sofort 2 zusätzliche Münzen und legt sie auf die Geldkassette.

Legt alle anderen Gäste beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 10. Ansehenstafel und Auszeichnungen

Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite nach oben neben den Spielplan. Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.

Mischt die 8 Auszeichnungen des Grundspiels sowie die Auszeichnung „Kinderfreundlich“ dieser Erweiterung verdeckt und legt sie auf die Mappe links unten auf der Ansehenstafel.

(Erinnerung: Habt ihr in den Spezialisten investiert, müsst ihr alle 10 Auszeichnungen mischen.)

## 11. Spielertafeln und Sanduhren nehmen



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

Nehmt euch außerdem je 1 Erweiterungstafel und legt sie links an eurer Spielertafel an.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

## 12. Gefriertruhe platzieren und befüllen

Platziert die Gefriertruhe neben den Spielplan D5 und befüllt die Gefriertruhe mit den folgenden Eiskugeln:

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

Legt anschließend den Deckel auf die Eistruhe. Legt die restlichen Eiskugeln als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

## 13. Eisbecher vorbereiten

Mischt die Eisbecher-Plättchen und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

## 14. Fortbildungen



Habt ihr die Fortbildung-Karten freigeschaltet, mischt alle Fortbildung-Karten und verteilt an jeden Spieler 1 Karte, die dieser offen vor sich auslegt. Legt die restlichen Karten beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 15. Spezialist



Habt ihr den Spezialisten freigeschaltet, mischt alle Spezialist-Karten. Deckt 3 Karten auf und legt sie offen neben das Spielbrett.

## 16. Kurzfristige Investitionen

Entscheidet euch, welche Kurzfristigen Investitionen ihr tätigen wollt. Eine Übersicht aller verfügbaren Kurzfristigen Investitionen findet ihr auf der Übersichtskarte „Investitionen“.

## 17. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

Normal	Familien
04:00	05:00





## Neue Regeln

### Neues Spielelement: Kritiker

Kritiker stellen die anspruchsvollsten Gäste dar, die euer Restaurant betreten. Für sie gelten die Regeln der VIP-Gäste mit folgenden Änderungen:

- Kritiker erhöhen euer Ansehen um 3, wenn ihr sie erfolgreich bedient.
- Kritiker reduzieren euer Ansehen um 3, wenn ihr ihre Bestellung aufgenommen, aber bis zum Schichtende nicht erfüllt habt.
- Werft ihr einen Kritiker aus dem Restaurant, verliert ihr sofort 3 Ansehen.
- Liegt am Schichtende die Karte eines Kritikers im Gastraum, verliert ihr sofort 1 Ansehen.
- Kritikern dürft ihr keinen Eiswunsch hinzufügen.

**Hinweis:** Denkt daran, dass ihr VIPs (also auch Kritikern) keinen Eiswunsch hinzufügen dürft.

## Ziel des Szenarios

Bedient bis zum Ende der 4. Schicht die geforderte Anzahl Kritiker, serviert die geforderte Anzahl Eisbecher und erreicht das geforderte Ansehen.

	Normal
2 Spieler	2 Kritiker, 6 Eisbecher und 14 Ansehen
3 Spieler	3 Kritiker, 9 Eisbecher und 21 Ansehen
4 Spieler	4 Kritiker, 12 Eisbecher und 28 Ansehen

	Herausforderungsmodus
2 Spieler	3 Kritiker, 8 Eisbecher und 18 Ansehen
3 Spieler	4 Kritiker, 12 Eisbecher und 27 Ansehen
4 Spieler	5 Kritiker, 16 Eisbecher und 36 Ansehen

Erreicht ihr das geforderte Ziel nicht, müsst ihr das Szenario wiederholen. Startet erneut mit den bereits getätigten Investitionen und den übertragenen Münzen aus Szenario 6. Beide Angaben findet ihr auf eurem Notizzettel.

## Nach erfolgreichem Ende des 7. Szenarios weiterlesen

**Fantastisch! Ihr habt das letzte Szenario erfolgreich bestanden und wurdet ausgezeichnet. Ihr führt nun offiziell das beste Restaurant der Stadt, wenn nicht sogar das beste des Landes.**

Addiert euer gesamtes, im Lauf der Geschichte gesammeltes Ansehen und multipliziert es mit 2 (im Spiel zu zweit) bzw. mit 1,5 (im Spiel zu dritt, rundet gegebenenfalls auf). Wandelt danach zusätzlich jede eurer verbliebenen Münzen in 1 Ansehen um und addiert es. Habt ihr das Spiel im Modus „Sterneküche“ durchgespielt, addiert 30 Ansehen.

Besitzt ihr das beste Restaurant der Welt?

Ansehen	Titel
240 oder mehr Ansehen	Bestes Restaurant der Welt
200 - 239 Ansehen	Bestes Restaurant des Landes
160 - 199 Ansehen	3-Sterne-Restaurant
130 - 159 Ansehen	2-Sterne-Restaurant
100 - 129 Ansehen	1-Sterne-Restaurant
99 oder weniger Ansehen	Aufsteiger des Jahres

## Modus „Sterneküche“

Habt ihr alle Szenarien dieser Erweiterung geschafft und auch die Ziele des Herausforderungsmodus waren für euch kein Problem? Dann bietet euch der Modus „Sterneküche“ eine zusätzliche Herausforderung und eine Möglichkeit, die Geschichte noch einmal zu spielen.

Beginnt erneut bei Szenario 1, beachtet aber die folgenden zusätzlichen Regeln:

Im Spielaufbau jedes Szenarios müsst ihr für jede der Vorratskammern B3 sowie A7 Münzen bezahlen, um sie mit Zutaten zu befüllen. Selbiges gilt auch für den Gewürzbeutel und (in den späteren Szenarien) für die Gefriertruhe. Für die Vorratskammer, in der ihr Brot und Pasta lagert, müsst ihr nichts bezahlen.

2 Spieler: 2 Münzen pro Vorratskammer, pro Gewürzbeutel und pro Gefriertruhe

3 Spieler: 3 Münzen pro Vorratskammer, pro Gewürzbeutel und pro Gefriertruhe

4 Spieler: 4 Münzen pro Vorratskammer, pro Gewürzbeutel und pro Gefriertruhe

**Hinweis:** Im ersten Szenario startet ihr ohnehin mit leeren Vorratskammern. Für die Gewürze müsst ihr ausnahmsweise nichts bezahlen.

Ihr müsst in jedem Szenario das Ziel des Herausforderungsmodus erreichen, um das nächste Szenario spielen zu dürfen. Schafft ihr dieses Ziel nicht, wiederholt das zuletzt gespielte Szenario.

# Die Erweiterung mit dem Grundspiel kombinieren

Möchtet ihr die neuen Elemente der Erweiterung zusammen mit denen aus dem Grundspiel kombinieren, aber nicht die neue Geschichte spielen, verwendet folgenden Aufbau sowie alle Spielelemente und Aktionen beider Anleitungen.

## 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 Karte „Tisch reserviert“ 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 Karte „Tisch reserviert“ auf den untersten Platz des Gastraums.

### 3. Defekter Herd

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

### 4. Vorratskammern vorbereiten

Bestückt die Vorratskammern mit folgenden Zutaten:

	Vorratskammern B3 und B7						Vorratskammer D5	
2 Spieler	Je 2			Je 4			Je 2	
3 Spieler	Je 3			Je 5			Je 3	
4 Spieler	Je 4			Je 6			Je 4	

Legt je 1 „Gesperrt“-Marker auf beide Aktionsfelder der kleineren Vorratskammer (B7). Diese Kammer steht euch zunächst nicht zur Verfügung.

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

### 5. Gewürzbeutel vorbereiten

Bestückt den 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.

### 6. 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

### 7. Dreieckige Teller vorbereiten

Legt dreieckige Teller zum Spülbecken.

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

### 8. Startgeld

Legt 4 Münzen auf die Geldkassette in eurem Büro.

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



## 9. Gäste vorbereiten

Mischt alle Gäste des Grundspiels zusammen mit allen Gästekarten dieser Erweiterung und legt sie als verdeckten Gästestapel in die Nähe des Empfangs. Deckt 2 Karten auf und legt sie auf 2 freie Plätze im Gastraum.

**Hinweis:** Die Kritiker-Karten sind optional zu verwenden. Möchtet ihr mit ihnen spielen, mischt sie in die obersten 20, 30 bzw. 40 Karten (im Spiel zu zweit, zu dritt bzw. zu viert) des Gästestapels.

## 10. Ansehenstafel und Auszeichnungen

Legt die Ansehenstafel mit der B-Seite nach oben neben den Spielplan. Platziert den Schichtmarker auf Schicht 1 und den Ansehensmarker auf die 0.

Mischt die 8 Auszeichnungen des Grundspiels sowie die 2 Auszeichnungen dieser Erweiterung verdeckt und legt sie auf die Mappe links unten auf der Ansehenstafel.

## 11. Spielertafeln und Sanduhren nehmen

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

Nehmt euch außerdem je 1 Erweiterungstafel und legt sie links an eure Spielertafel an.

Stellt die Sanduhr „Spezialist“ neben den Spielplan.

Legt nicht benötigte Tafeln und Sanduhren zurück in die Schachtel.

## 12. Gefriertruhe platzieren und befüllen

Platziert die Gefriertruhe neben den Spielplan D5 und befüllt die Gefriertruhe mit den folgenden Eiskugeln:

				
<b>2 Spieler</b>	Je 1			
<b>3 Spieler</b>	Je 2			
<b>4 Spieler</b>	Je 3			

Legt anschließend den Deckel auf die Eistruhe. Legt die restlichen Eiskugeln als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

## 13. Eisbecher vorbereiten

Mischt die „Eisbecher“-Plättchen und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

## 14. Büro

Mischt die 4 Büro-Karten aus dem Grundspiel und legt sie als verdeckten Stapel in die Nähe des Büros. Deckt die obersten 2 Karten auf und legt sie neben den Stapel.

Legt 1 Teller jeder Größe gut erreichbar in die Nähe der Büro-Karten (auch 1 Teller „Eisbecher“).

Legt alle weiteren Teller beiseite, ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.

## 15. Fortbildungen

Mischt alle Fortbildung-Karten und verteilt an jeden Spieler 1 Karte, die dieser offen vor sich auslegt. Legt die verbliebenen Karten zurück in die Schachtel.

## 16. Spezialist

Mischt die Spezialist-Karten. Deckt 3 Karten auf und legt sie offen neben das Spielbrett. Legt die verbliebenen Spezialist-Karten zurück in die Schachtel.

## 17. Kurzfristige Investitionen

Entscheidet euch, welche Kurzfristigen Investitionen ihr tätigen wollt. Eine Übersicht aller verfügbaren Kurzfristigen Investitionen findet ihr auf der Übersichtskarte „Investitionen“.

## 18. Zeit einstellen

Wählt eure Zeitvorgabe:

<b>Normal</b>	<b>Familien</b>
<b>04:00</b>	<b>05:00</b>

## Ziel des Szenarios

Erwirtschaftet die erforderliche Anzahl Münzen, serviert die geforderte Anzahl Eisbecher und erreicht das geforderte Ansehen.

	<b>Normal</b>
<b>2 Spieler</b>	8 Münzen, 6 Eisbecher, 10 Ansehen
<b>3 Spieler</b>	12 Münzen, 9 Eisbecher, 15 Ansehen
<b>4 Spieler</b>	16 Münzen, 12 Eisbecher, 20 Ansehen

	<b>Herausforderungsmodus</b>
<b>2 Spieler</b>	14 Münzen, 8 Eisbecher, 15 Ansehen
<b>3 Spieler</b>	21 Münzen, 12 Eisbecher, 21 Ansehen
<b>4 Spieler</b>	28 Münzen, 16 Eisbecher, 30 Ansehen

Möchtet ihr den Schwierigkeitsgrad weiter steigern, spielt mit den Ereignissen aus dem Grundspiel, startet mit leeren Vorratskammern oder mit einigen streikenden Sanduhren.

## Impressum

**Autoren:** David Turczy 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. ©2018 Artipia Games  
© der deutschen Ausgabe 2020 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](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

Name des Restaurants:

Inhaber:

Permanente Investitionen (Kosten für 2/3/4 Personen)	Szenario	Münzen nach Investitionen	Erhaltenes Ansehen
<input type="checkbox"/> Set Teller (2/3/4)	1		-
<input type="checkbox"/> Tisch repariert (4/6/8)	2		
<input type="checkbox"/> Zusätzliche Bedienung (4/6/8)	3		
<input type="checkbox"/> Herd repariert (6/9/12)	4		
<input type="checkbox"/> Neue Vorratskammer (6/9/12)	5		
<input type="checkbox"/> Fortbildungen (6/9/12)	6		
<b>Ab Szenario 2:</b>	7		
<input type="checkbox"/> 1. Aushilfe angestellt (4/6/8)			
<input type="checkbox"/> 2. Aushilfe angestellt (4/6/8)			
<input type="checkbox"/> Spezialist angestellt (6/9/12)			

Summe Ansehen:

Titel:

Name des Restaurants:

Inhaber:

Permanente Investitionen (Kosten für 2/3/4 Personen)	Szenario	Münzen nach Investitionen	Erhaltenes Ansehen
<input type="checkbox"/> Set Teller (2/3/4)	1		-
<input type="checkbox"/> Tisch repariert (4/6/8)	2		
<input type="checkbox"/> Zusätzliche Bedienung (4/6/8)	3		
<input type="checkbox"/> Herd repariert (6/9/12)	4		
<input type="checkbox"/> Neue Vorratskammer (6/9/12)	5		
<input type="checkbox"/> Fortbildungen (6/9/12)	6		
<b>Ab Szenario 2:</b>	7		
<input type="checkbox"/> 1. Aushilfe angestellt (4/6/8)			
<input type="checkbox"/> 2. Aushilfe angestellt (4/6/8)			
<input type="checkbox"/> Spezialist angestellt (6/9/12)			

Summe Ansehen:

Titel:

Name des Restaurants:

Inhaber:

Permanente Investitionen (Kosten für 2/3/4 Personen)	Szenario	Münzen nach Investitionen	Erhaltenes Ansehen
<input type="checkbox"/> Set Teller (2/3/4)	1		-
<input type="checkbox"/> Tisch repariert (4/6/8)	2		
<input type="checkbox"/> Zusätzliche Bedienung (4/6/8)	3		
<input type="checkbox"/> Herd repariert (6/9/12)	4		
<input type="checkbox"/> Neue Vorratskammer (6/9/12)	5		
<input type="checkbox"/> Fortbildungen (6/9/12)	6		
<b>Ab Szenario 2:</b>	7		
<input type="checkbox"/> 1. Aushilfe angestellt (4/6/8)			
<input type="checkbox"/> 2. Aushilfe angestellt (4/6/8)			
<input type="checkbox"/> Spezialist angestellt (6/9/12)			

Summe Ansehen:

Titel:

Name des Restaurants:

Inhaber:

Permanente Investitionen (Kosten für 2/3/4 Personen)	Szenario	Münzen nach Investitionen	Erhaltenes Ansehen
<input type="checkbox"/> Set Teller (2/3/4)	1		-
<input type="checkbox"/> Tisch repariert (4/6/8)	2		
<input type="checkbox"/> Zusätzliche Bedienung (4/6/8)	3		
<input type="checkbox"/> Herd repariert (6/9/12)	4		
<input type="checkbox"/> Neue Vorratskammer (6/9/12)	5		
<input type="checkbox"/> Fortbildungen (6/9/12)	6		
<b>Ab Szenario 2:</b>	7		
<input type="checkbox"/> 1. Aushilfe angestellt (4/6/8)			
<input type="checkbox"/> 2. Aushilfe angestellt (4/6/8)			
<input type="checkbox"/> Spezialist angestellt (6/9/12)			

Summe Ansehen:

Titel:

Hinweis: Unter [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de) könnt ihr bei Bedarf weitere Notizzettel herunterladen.