



Henri Kermarrec
Maud Chalmel



Einleitung

Panik im Restaurant! In diesem kooperativen Spiel bemühen sich die Spieler, die Bestellungen ihrer Gäste mit den Zutaten zu erfüllen, die in der Tischmitte ausliegen, während um sie herum unlaubliche Dinge passieren. Sind eure Gäste zufrieden, seid ihr es auch. Falls die ganze Woche gut läuft...

Ziel des Spiels

Auf geht's in eine verrückte Woche im Diner! Alle zusammen bemüht ihr euch, die Bestellungen eurer Gäste und die Aufgabe des Tages zu erfüllen. Vergesst das Spülen nicht und haltet die Küche in Ordnung.

Wenn eure Gäste zufrieden sind, könnt ihr es auch sein. Am Ende der Woche könnt ihr sehen, ob ihr eure Sache gut gemacht und das Spiel gewonnen habt!

Aufbau

1. Legt das Spielbrett in die Tischmitte und stellt die Sanduhr in das Loch in der Mitte.
2. Legt rund um die Sanduhr (im dafür vorgesehenen Bereich), so viele Sterne aus, wie Spieler teilnehmen.
3. Mischt die Gäste-Karten und legt sie neben dem Spielbrett als Stapel aus. Die Seite mit den leeren Tellern zeigt nach oben.
4. Legt alle Plättchen „Tellergericht“ rund um das Spielbrett so aus, dass alle Spieler sie gut sehen und erreichen können.
5. Legt den Deckel des Spielkartons bereit (in ihm werden die Plättchen gesammelt, die in die Spülküche gebracht werden).
6. Mischt die Aufgabenkarten und legt den Kartenstapel verdeckt neben den Deckel.
7. Legt die Pokale und die übrigen Sterne neben den Deckel.
8. Deckt die oberste Karte des Aufgabenstapels auf und legt sie oben auf diesen Stapel.
9. Nehmt euch jeder eine Gäste-Karte, die ihr so vor euch auslegt, dass die leeren Teller sichtbar sind.

Das Spiel kann beginnen!

SPIELMATERIAL

- ✪ 1 Spielbrett
- ✪ 1 Spülbecken (Deckel des Spielkartons)
- ✪ 48 Plättchen Tellergericht (Vorder- und Rückseite)
- ✪ 15 Sterne
- ✪ 7 Pokale
- ✪ 40 Gast-Karten (rund)
- ✪ 20 Aufgaben-Karten (quadratisch)
- ✪ 1 Sanduhr mit 90 Sekunden Laufzeit



So wird gespielt

Eine Partie geht über **7 Runden**, eine Runde stellt einen Tag Arbeit dar. Nur dass ein Tag bei „Panic Diner“ genau **90 Sekunden** dauert, nicht 1 Sekunde mehr. Um den Tag erfolgreich zu bestehen, müsst ihr alle Sterne ergattern, die rund um die Sanduhr ausliegen. Das ist noch nicht alles: Jeder Tag wird durch ein Ereignis oder eine Herausforderung gewürzt, zusätzlich zu euren normalen Zielen. Dies wird durch die Aufgabenkarten bestimmt.

1. **Die Aufgabenkarten** mit einem „!“ weisen auf eine Änderung der Regeln hin. Wir nennen sie Ereigniskarten.
2. **Die Aufgabenkarten „VIP-Gast“** verlangen von euch, diesen besonderen Kunden zu bevorzugen, statt eure Stammgäste zufrieden zu stellen.



◆ Wie läuft ein Tag ab?

Seht euch die Aufgabenkarte an, die ihr während der Vorbereitung aufgedeckt habt. Stellt sicher, dass alle Spieler verstanden haben, welches Ereignis oder welche Aufgabe anstehen. Dreht die Sanduhr um und los geht's!

Jeder Spieler deckt nun seine Gäste-Karte auf. Alle gleichzeitig sammelt ihr nun die Plättchen, die auf dem Tisch liegen, aber nur mit einer Hand. Findet so schnell wie möglich die von euren Gästen gewünschten Gerichte. Sagt unbedingt euren Kellner-Kollegen Bescheid, wenn ihr ein Gericht findet, das sie benötigen! Um die Bestellung zu erfüllen, müsst ihr auf die Gäste-Karte vor euch die Plättchen legen, die zu den bestellten Gerichten gehören.

Wenn ihr eine Bestellung erfüllt habt:

- Nehmt einen Stern vom Spielbrett und legt ihn vor euch ab.
- Legt die verwendeten „Tellergericht“-Plättchen in das Spülbecken (den Deckel der Spielschachtel), dazu die Gäste-Karte, so dass die Seite mit den leeren Tellern nach oben zeigt.
- Nehmt euch dann eine neue Gäste-Karte, um eine neue Bestellung aufzunehmen.

Anmerkung: Du darfst nur deine Gäste-Karte erfüllen, nicht die der anderen Spieler. Ausnahme: Eine Aufgaben-Karte fordert dich dazu auf (siehe Die 15 Ereigniskarten).

Der Tag kann auf 2 Arten enden:

- Entweder ist die Sanduhr abgelaufen und die Spieler müssen sofort das Bedienen einstellen
- oder alle Sterne sind eingesammelt worden.

◆ Der Abwasch

Sobald eine Bestellung erfüllt wird, werden die zugehörigen Plättchen und Karten in den Deckel des Spielkartons (das Spülbecken) gelegt. Im Lauf des Spiels stehen deshalb immer weniger Plättchen in der Tischmitte zur Verfügung, um die Bestellungen der Gäste zu erfüllen. Ihr müsst „den Abwasch machen“, um die Plättchen wieder verfügbar zu machen.

Die Rückseite jeder Gäste-Karte zeigt Teller mit einer bestimmten Farbe. Wenn ein Spieler (der die Rolle des Spülers übernimmt), Plättchen mit der gezeigten Farbe aus der Spüle holt, legt er sie zurück in die Tischmitte. Sie stehen dann wieder zur Verfügung, um die Bestellungen der Gäste zu erfüllen.

Die verwendete Gäste-Karte wird zur Seite gelegt und in dieser Partie nicht mehr verwendet. Mehrere Spieler können gemeinsam den Abwasch machen.

Beim Abwasch können die Spieler beide Hände benutzen und müssen sich auch nicht mehr an Einschränkungen halten, die ihnen eine Ereigniskarte vorgibt.

Anmerkung: Solange die Sanduhr läuft, könnt ihr weiter abwaschen, auch wenn eure Ziele erfüllt sind.

◆ Die Sanduhr

Vorsicht! Wenn die Sanduhr beim Hantieren in der Küche umfällt, stellt sie wieder auf. Allerdings müsst ihr dafür einen eurer Sterne auf den Spielplan zurücklegen. Spielt dann weiter, um euren Tag zu gut wie möglich abzuschließen!

◆ War es ein guter Tag?

Ja, wenn ihr alle Ziele erfüllt habt, bevor die Sanduhr abgelaufen ist:

1. Es liegen keine Sterne mehr auf dem Spielbrett und ihr habt die Vorgaben der Ereignis-Karte erfüllt, oder
2. der VIP-Gast ist zufrieden und seine Bestellung wurde bedient.

Sieg!

Nehmt einen Pokal und legt ihn auf das Spielplan-Feld für die gerade abgeschlossene Runde, mit der Erfolg-Seite nach oben.



Verloren!

- Wenn ihr keine der oben beschriebenen Bedingungen erfüllt habt, legt ihr den Pokal mit der Niederlage-Seite ab. Die Sterne kommen zurück aufs Spielfeld.
- Wenn ihr die Zeit aus den Augen verliert und die Sanduhr abgelaufen ist, habt ihr die Runde verloren! Legt den Pokal mit der Niederlage-Seite ab. Die Sterne kommen zurück aufs Spielfeld.



◆ Vorbereitung der folgenden Runde

Wenn die Zeit abgelaufen ist und ihr bereits Tellergericht-Plättchen für einen VIP-Gast gesammelt habt, legt ihr diese mit den anderen Plättchen zurück auf den Tisch.

Die Karte des VIP-Gastes wird aus dem Spiel genommen. Deckt dann eine neue Aufgabenkarte auf und stellt sicher, dass alle die gestellte Aufgabe verstanden haben.

Dreht die Sanduhr um und macht mit dem Spiel dort weiter, wo ihr die vorige Runde beendet habt, mit einem neuen Ereignis oder einer neuen Aufgabe.

Anmerkung: Die Karten und Plättchen, die im Spülbecken liegen, bleiben dort liegen – das macht das Spiel nach und nach etwas schwieriger.

WICHTIG: Bevor eine neue Runde beginnt, überprüft, ob ihr genügend Gäste-Karten im Stapel habt. Ist das nicht der Fall, nehmt euch die Karten, die ihr aus dem erledigten Abwasch zur Seite gelegt habt und bildet mit den verbleibenden Karten einen neuen Stapel.



◆ Die 20 Aufgabenkarten

15 Ereigniskarten



1. Valentinstag

Wertet eure Gäste-Karte nur gemeinsam mit der eines anderen Spielers, während ihr ihm dabei Komplimente macht. **Legt die 2 erfüllten Karten** und ihre zugehörigen Plättchen ins Spülbecken.



2. Der Barkeeper

Wählt einen Spieler aus, der in dieser Runde als Einziger Getränke-Plättchen auf eure Gäste-Karten legen darf und nennt ihn Barkeeper. Dieser Spieler muss zudem seine eigene Bestellung erfüllen.



3. Chefkoch

Wählt einen Spieler aus, der in dieser Runde als Einziger herzhaftes Gerichte auf eure Gäste-Karten legen darf und nennt ihn Chefkoch. Dieser Spieler muss zudem seine eigene Bestellung erfüllen.



4. Patisserie

Wählt einen Spieler aus, der in dieser Runde als Einziger Dessert-Plättchen auf eure Gäste-Karten legen darf und nennt ihn Patisserie. Dieser Spieler muss zudem seine eigene Bestellung erfüllen.



5. Happy Hour

Um eine Gäste-Karte zu erfüllen, muss jeder von euch ein weiteres identisches Plättchen zu einem der Plättchen eurer Bestellung hinzufügen.



6. Karaoke-Abend

Ihr dürft euch nur singend verständigen.



7. Pokalfinale

Ruft jedes Mal „Tooooooor!“, wenn ihr eine Bestellung erfüllt..



8. Pinguine

Benutzt beide Hände, um Gerichte-Plättchen einzusammeln – aber nur mit einem Finger jeder Hand.



9. Zerbrochenes Geschirr

Ihr dürft keine blauen Plättchen (hell und dunkel) verwenden, um eure Bestellungen zu erfüllen.



10. St. Patrick's Day

Wählt einen Spieler, der in dieser Runde als Einziger grüne Plättchen auf die Gäste-Karten legen darf und nennt ihn Patrick. Dieser Spieler muss zudem seine eigene Bestellung erfüllen.



11. Heiligabend

Wählt einen Spieler, der in dieser Runde als Einziger rote Plättchen auf die Gäste-Karten legen darf und nennt ihn Weihnachtsmann. Dieser Spieler muss zudem seine eigene Bestellung erfüllen.



12. Hitzewelle

Ihr müsst jeder Bestellung ein Getränke-Plättchen eurer Wahl hinzufügen, um eine Gäste-Karte zu erfüllen, und euch dabei die Stirn wischen.



13. Never Manager

Ihr dürft nur die Gäste-Karten eurer rechten und linken Nachbarn erfüllen, nicht eure eigene.



14. Saturday Night Fever

Jedes Mal, wenn ihr eine Gäste-Karte erfüllt, müsst ihr eure beiden Nachbarn abklatschen, bevor ihr eine neue Bestellung aufnehmt.



15. Akrobatische Bedienung

Während der gesamten Runde müsst ihr eure Gäste-Karte stets auf den Fingerspitzen eurer ungenutzten Hand wie einen Teller balancieren.



5 Karten VIP-Gast



1 Superman

Fritten x4,
Burger x2,
Cola x1



2 Alien

Sushi x4,
Orangensaft x2,
Erdbeerkuchen x1



3 Ninja Turtle

Pizza x4,
Donuts x2,
Tasse Kaffee x1



4 Batman

Tasse Kaffee x4,
Kännchen Tee x2,
Schokoladenkuchen x1



5 Die Fackel

Karaffe Wasser x4,
Cocktail x2,
Eis x1

WICHTIG: Im seltenen Fall, dass eines der Gerichte, das euer VIP-Gast bestellt, in der Spüle feststeckt (nicht genügend Plättchen oder nicht die richtigen Farben), müsst ihr rasch die Bestellungen der anderen Gäste bedienen, um Plättchen frei zu machen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach 7 Runden. Dann ist das Ende der Woche gekommen und ihr erfahrt, welchen Ruf sich euer Restaurant erarbeitet wird. Zählt, wie viele Pokale ihr für eure Erfolge erhalten habt:

0 bis 3 Erfolge: Schließt die Türen, euer Restaurant ist eine üble Kaschemme! Ihr verliert das Spiel. Ihr könnt natürlich jederzeit versuchen, unter anderem Namen ein neues Restaurant aufzumachen, vielleicht macht ihr es dann besser.

4 oder 5 Erfolge: Gar nicht schlecht, euer Restaurant! Aber man erzählt sich, dass der Service manchmal etwas lahm ist. Ihr gewinnt, aber euch fehlt noch ein wenig Übung, bevor ihr ein renommiertes Restaurant aufmachen könnt. Versucht euer Glück mit einer neuen Woche und schaut, ob ihr es besser hinkommt!

6 oder 7 Erfolge: Bravo! Ihr verdient all die guten Restaurant-Kritiken. Gute Laune und Teamgeist sind eure Parole! Ihr gewinnt das Spiel mit Leichtigkeit.

Variante: Noch härter!

Wenn ihr mit erfahrenen Spielern antretet, die auf Zack sind und ihr eure Aufgaben mit Leichtigkeit erfüllt, versucht es mit einem höheren Schwierigkeitsgrad! Für jedes zusätzliche Level an Schwierigkeit müsst ihr einen Stern mehr auf das Spielbrett legen als Spieler teilnehmen: Wenn ihr zum Beispiel zu viert auf Schwierigkeitsstufe 2 spielt, dann müsst ihr in jeder Runde 6 Sterne auf dem Spielbrett auslegen (4 für die Spielerzahl + 2 für den Schwierigkeitsgrad). Wenn ihr mit 3 Spielern auf Schwierigkeitsstufe 3 spielt, müsst ihr ebenfalls 6 Sterne vom Spielbrett einsammeln.



Für noch mehr Herausforderung und Spaß könnt ihr die Blue Orange Companion App herunterladen und mit der Panic-Diner-Stoppuhr spielen!

