

Critter KITCHEN

★★★

SPIELANLEITUNG



Willkommen in BISTRO BAY!

Eine Stadt der Supperlative

Es ist Gourmet-Woche in Bistro Bay!

In deiner Küche zaubern niedliche Tierchen die leckersten Gerichte auf den Teller. Gleichzeitig planen sie ein phänomenales 7-Gänge-Menü, um den prominenten Restaurantkritiker von sich zu überzeugen.

Schicke deine Köche auf den Markt, um die besten Zutaten zu kaufen, bereite köstliche Speisen zu und werde der neue Stern am Gourmet-Himmel von Bistro Bay!

INHALT

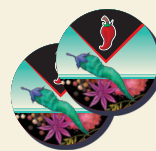
Spielmaterial	2
Spielaufbau	4
Grundlagen	6
So wird gespielt.	7
Challenge-Gerichte	14
Kritiker-Menü	16
Spielsieg.	18
Küchenchefs	19
Solo-Modus.	19
Klarstellungen	23



8 Ortstafeln



16 Gewürz-plättchen



91 Zutaten-plättchen



7 Challenge-Karten



72 Sternplättchen (1er, 5er, 10er)



12 Gerüche-Plättchen



28 Gerüche-Karten



12 Kritiker-Karten

1 Oberkellner-Karte



10 Küchenchef-Karten

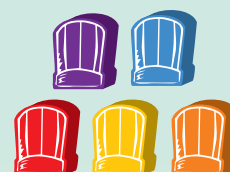


PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

15 Kochfiguren
(Mäuse, Eidechsen
und Wildschweine)



5 Koch-
mützen



5 Küchen-
tableaus



5 Restaurant-
Sichtschirme



45 Ortskarten



5 Kritiker-
Teller

15 Challenge-
Teller



1 Uferpromenaden-Spielplan



1 Stoff-
beutel



1 Sperr-
Marker



1 Runden-
zähler



40 Suppen-
plättchen



7 Gourmetsuppen-
Plättchen

12 Spitzenkoch-
Karten



12 Spitzenkoch-
Plättchen



SOLO-SPIELMATERIAL



McDoggald's-Küchentableau



12 Kaufentscheidungs-
karten



14 Manager-
Karten

30 McDoggald's-
Kochkarten



ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

SPIELAUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

1 Oberkellner: Der Oberkellner hat alle Abläufe im Restaurant bestens im Blick. Daher ist es seine Aufgabe, euch alle zu Beginn jeder Runde durch die Vorbereitungsschritte zu führen. Entscheidet jetzt, wer von euch diese Rolle übernimmt.

2 Stoffbeutel: Legt alle Zutaten-, Gewürz- und Gerüche-Plättchen (das sind die länglichen) in den Stoffbeutel und schüttelt ihn gut durch.

3 Uferpromenade: Breitet den Spielplan in der Mitte des Tisches aus und belegt ihn folgendermaßen:

a Rundenleiste: Legt den Runden-zähler auf Feld 1, den Sperr-Marker auf Feld 3 und 1 der Wundergewürze für Runde 7 auf Feld 7 der Rundenleiste.

b Kartenplätze: Mischt die Challenge-, Kritiker- und Gerüche-Karten separat. Teilt nun an jeden Kartenplatz oben an der Uferpromenade die passenden Karten aus. Geht dabei von links nach rechts vor und legt die übrigen Karten unesehen in die Schachtel zurück.

c 6 Challenges (verdeckt)

d 1 Kritiker (aufgedeckt)

e 3 Gerüche (verdeckt)

Neu in der Gastronomie? Wenn ihr zum ersten Mal spielt, solltet ihr die Maus als Kritiker nehmen und alle komplexen Gerüche aussortieren. Komplexe Gerüche erkennt ihr daran, dass der Kellner auf dem Bild ein oranges Serviertuch trägt.



4 Orte: Baut folgendermaßen die Orte auf.

f Nehmt die 5 Ortstafeln mit Nummern auf der Rückseite. Legt alle Tafeln, deren Nummer höher ist als eure Personenzahl, in die Schachtel zurück (spielt ihr z. B. zu dritt, legt ihr die Ortstafeln 4 und 5 zurück in die Schachtel). Legt die übrigen Tafeln aufsteigend von links nach rechts unter die Uferpromenade und deckt sie auf.

g Legt das Suppenmobil ans linke Ende der Reihe. Legt alle Suppenplättchen und 1 Gourmetsuppen-Plättchen auf ihre Felder der Tafel. Legt die übrigen Gourmetsuppen-Plättchen neben die Tafel.

h Legt erst den Mitternachtsmarkt und dann die Kochakademie ans rechte Ende der Reihe. Spielt ihr zu zweit, verwendet die mit einer „2“ markierten Seiten.

i Mischt die Spitzenkoch-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Kochakademie. Nehmt alle Spitzenkoch-Plättchen und legt sie daneben bereit.

5 Sternplättchen: Legt alle Sternplättchen griffbereit.



PERSÖNLICHER AUFBAU

Führt alle die folgenden Schritte durch:

- 1 Spielmaterial:** Wähle eine Farbe und nimm dir den Restaurant-Sichtschirm, das Küchentableau, die Kochmütze und 3 Kochfiguren (Maus, Eidechse, Wildschwein) in deiner Farbe. Stelle deinen Sichtschirm auf. Dahinter befindet sich nun deine geheime Speisekammer. Lege dein Küchentableau (mit der Wertungsseite nach unten) für alle sichtbar daneben und stelle deine Köche in die Küche.



4 Personen



5 Personen



- 2 Ortskarten:** Nimm die 9 Ortskarten in deiner Farbe. Lege alle, deren Ortstafeln nicht im Spiel sind (einschließlich der „Pause“-Karte), in die Schachtel zurück. Nimm die übrigen Ortskarten auf die Hand.

- 3 Teller:** Lege 1 Kritiker-Teller und 3 Challenge-Teller in deinen Spielbereich. Du darfst sie während des Spiels hinter deinem Sichtschirm versteckt halten.

- 4 Startsuppe:** Nimm 1 Suppe und lege sie hinter deinen Sichtschirm.

- 5 Kochmütze:** Vermische deine Kochmütze mit denen der anderen. Stellt sie dann in zufälliger Reihenfolge auf die Prioritätsleiste der Uferpromenade.

- * Küchenchefs (optional):** Ziehe 2 Küchenchef-Karten. Suche dir eine aus und lege sie aufgedeckt und für alle sichtbar neben deine Küche. Lege die andere in die Schachtel zurück.



GRUNDLAGEN

SPIELZIEL

Dein Ziel ist es, mehr Sterne zu bekommen als die anderen Restaurants. Du verdienst Sterne, indem du am Ende jedes Tages köstliche Speisen servierst. Schicke deine Köche nach Bistro Bay, um frische Zutaten und andere Dinge zu kaufen, damit deine Gerichte so lecker wie möglich werden.



KRITIKER

In jeder Partie kommt ein prominenter Restaurantkritiker in die Stadt und erwartet von jedem Restaurant ein spektakuläres 7-Gänge-Menü. Jeder Kritiker bringt eine Sonderregel mit sich.

Diese Symbole zeigen, worauf sich die Kritiker-Regel auswirkt:



Challenge-Gerichte



Kritiker-Menü



Name des Kritikers

Sonderregel des Kritikers

ZUTATEN, GEWÜRZE, WERT UND QUALITÄT

Es gibt 7 Typen von Zutaten, mit denen du deine Gerichte zubereitest.

Ein passendes Gewürz verdoppelt den Wert einer Zutat.



+



Gewürz-symbol

Gewürz-typ

=



Qualität: 12

- Jede Zutat steuert ihren eigenen **WERT** zum Gericht bei.
- Aus den Werten aller Zutaten ergibt sich die **QUALITÄT** des Gerichts.

ORTE

Jeder Ort ist ein Quell frischer Zutaten, Gewürze, Suppen und Gerichte. Mit deinen Ortskarten kannst du deine Köche an die verschiedenen Orte schicken, um dort einzukaufen.

Name des Ortes



Warenfelder

GERÜCHTE, SUPPEN UND GOURMETSUPPEN

- Gerüchte geben dir einen kleinen Einblick in die Erwartungen des Kritikers an sein Menü.
- Suppen und Gourmetsuppen sind die ideale Ergänzung zu deinen Challenge-Gerichten. Serviere sie, um die Qualität deiner Challenge-Gerichte zu steigern und/oder Zutaten zu ersetzen.



Gerüchte-Typ



Wildes Gerücht



Suppe



Gourmetsuppe

SO WIRD GESPIELT

Das Spiel geht über 7 Runden (die insgesamt 3 Tage darstellen). Jede Runde besteht aus 5 Schritten:

SCHRITT 1: RUNDENBEGINN



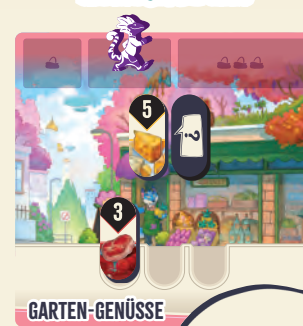
SCHRITT 2: PLANEN



SCHRITT 3: LAUFEN



SCHRITT 4: EINKAUFEN



SCHRITT 5: RUNDENENDE



SCHRITT 1: RUNDENBEGINN

Zu Beginn jeder Runde bereiten sich die Geschäfte in Bistro Bay auf ihre Kundschaft vor. Der Oberkellner führt euch mithilfe seiner Karte durch die folgenden Schritte.



- 1 Challenge aufdecken:**
Dreht die erste verdeckte Challenge-Karte von links auf die aufgedeckte Seite. Liegt auf dem aktuellen Rundenfeld ein Sperr-Marker, legt ihn auf die Challenge-Karte, sodass er die ganz rechte Zutat verdeckt.



! Nur in Runde 7: Deckt keine neue Challenge auf.

- 2 Gourmetsuppe auffüllen:**
Falls das Gourmetsuppen-Feld des Suppenmobils leer ist, legt 1 Gourmetsuppe aus dem Vorrat dorthin.



- 3 Waren auffüllen:**
Nehmt euch jeden Ort einzeln vor und belegt alle freien Warenfelder mit zufälligen Plättchen aus dem Beutel. Überspringt das Suppenmobil und legt keine Waren auf den Mitternachtmarkt und die Kochakademie.



! Nur im Spiel zu zweit: Belegt auch die 2 Warenfelder der Kochakademie mit Plättchen aus dem Beutel.

- 4 Spitzenkoch aufdecken:**
Deckt eine neue Spitzenkoch-Karte in der Kochakademie auf. Sucht das passende Spitzenkoch-Plättchen heraus und legt es an den Ort. Liegt dort noch ein Spitzenkoch von letzter Runde, entfernt ihn aus dem Spiel.



Nur in Runde 7: Deckt keinen neuen Spitzenkoch auf. Nehmt stattdessen das Wundergewürz von der Rundenleiste und legt es in die Kochakademie.



SCHRITT 2: PLANEN

Nun, da ihr sehen könnt, was auf den Märkten von Bistro Bay im Angebot ist, wird es Zeit zu planen, wohin ihr eure Köche in dieser Runde schicken wollt. Gebt ihnen geheime Anweisungen, indem ihr Ortskarten verdeckt über euer Küchentableau legt. Dies tut ihr alle gleichzeitig.

Du musst auf jeden deiner 3 Kartenplätze 1 Ortskarte legen, um deinen Köchen Anweisungen zu geben. Da du von jedem Ort nur 1 Karte hast, müssen deine Köche unterschiedliche Orte aufsuchen. Sobald ihr alle eure Karten gelegt habt, laufen die Köche los.



Beispiel:

Nach sorgfältiger Überlegung hat Gelb die Ortskarten für die drei gelben Köche (Maus, Eidechse und Wildschwein) ausgelegt.

SCHRITT 3: LAUFEN

Jetzt kommt Bewegung in die Sache! Deckt alle gleichzeitig eure Ortskarten auf und stellt eure Köche an die passenden Orte.

Wenn du einen Koch an einen Ort stellst, platziere ihn entsprechend seiner Tragkraft in eine der 3 Warteschlangen oben auf der Tafel. Köche mit gleicher Tragkraft kommen in die gleiche Warteschlange. Die Tragkraft eines Spitzenkochs ist auf seiner Spitzenkoch-Karte angegeben.



Beispiel:

Die lila Maus, die gelbe Eidechse und das blaue Wildschwein laufen alle zu den Garten-Genüssen und stellen sich in die passenden Warteschlangen.

TRAGKRAFT

Jeder Koch hat eine Tragkraft von 1, 2 oder 3. Diese bestimmt, in welcher Reihenfolge sie handeln und wie viele Waren sie kaufen können.

Die flinke Maus hat die erste Wahl, bevor die ausgewogene Eidechse und das gemächliche Wildschwein ihre größeren Taschen füllen können.



Beispiel:

Die lila Maus, die gelbe Eidechse und das blaue Wildschwein laufen alle zu den Garten-Genüssen. Die lila Maus hat die erste Wahl, kann aber nur 1 Ware tragen. Als Nächstes kommt die gelbe Eidechse an und kauft die 2 restlichen Waren. Für das arme Wildschwein ist nichts mehr übrig.



ANWEISUNGEN AN DEN SPITZENKOCH

Die Kochakademie vermittelt jede Runde einen Spitzenkoch für einen Zeitvertrag. Stelle ihn ein, um für die nächste Runde einen zusätzlichen Koch mit einer Sonderfähigkeit zu bekommen. Spitzenköche bleiben immer nur für eine Runde, also setze ihr Talent gut ein.

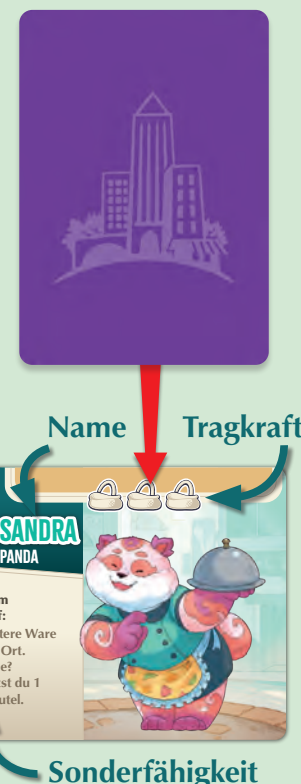
Wenn du im Schritt „Planen“ eine Spitzenkoch-Karte hast, musst du eine weitere verdeckte Ortskarte auf den Kartenplatz deines Spitzenkochs legen.

Du kannst den Spitzenkoch nicht für eine spätere Runde aufheben. Wenn du vergisst, ihm Anweisungen zu geben, läuft sein Vertrag trotzdem am Ende der Runde aus.

FÄHIGKEITEN VON SPITZENKÖCHEN

Jeder Spitzenkoch hat eine Sonderfähigkeit, die zu einem bestimmten Zeitpunkt an seinem Ort aktiv wird:

- **Bevor an diesem Ort eingekauft wird:** Die Fähigkeit wird aktiv, bevor jemand eine Ware von diesem Ort kauft.
- **Vor deinem ersten Kauf:** Die Fähigkeit wird aktiv, bevor du deine erste Ware von diesem Ort kaufst.
- **Nach deinem letzten Kauf:** Die Fähigkeit wird aktiv, nachdem du alle deine Waren von diesem Ort gekauft hast.



SCHRITT 4: EINKAUFEN

Sobald ihr alle eure Köche platziert habt, wird ein Ort nach dem anderen abgehandelt. Den Anfang macht das Suppenmobil, dann geht es weiter von links nach rechts.

ORTE ABHANDELN

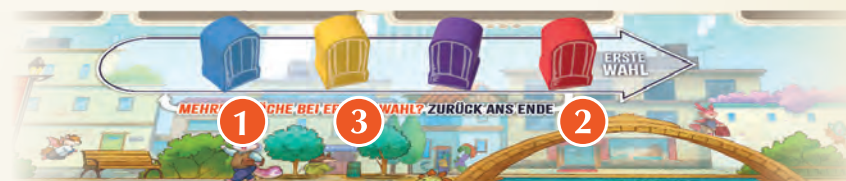
Wenn ein Ort abgehandelt wird, haben alle Köche dort die Gelegenheit, Waren einzukaufen. Die Köche in der Warteschlange für Tragkraft 1 haben die erste Wahl, dann die Köche in der Warteschlange für Tragkraft 2 und schließlich die Köche in der Warteschlange für Tragkraft 3. Das Kaufen von Waren ist immer freiwillig.

- Steht nur 1 Koch in einer Warteschlange, kauft er alle Waren, die er tragen kann, gleichzeitig. Erst dann kommen die Köche in der nächsten Warteschlange an die Reihe.
- Stehen 2 oder mehr Köche in einer Warteschlange, kaufen sie abwechselnd in der Reihenfolge ihrer Kochmützen auf der Prioritätsleiste je 1 Ware. Erst wenn sie alle so viele Waren gekauft haben, wie sie tragen können, kommen die Köche in der nächsten Warteschlange an die Reihe.

Beispiel 1:

Die blaue Maus (1) wuselt schneller als alle anderen zu den Exotischen Delikatessen und hat daher die erste Wahl. Sie kauft den Wein und eilt in ihre Küche zurück.

Rot liegt auf der Prioritätsleiste vor Gelb. Daher kommt das rote Wildschwein (2) als Nächstes und schnappt sich das Gerücht. Jetzt darf das gelbe Wildschwein wählen und kauft den Pilz. Theoretisch dürfte das rote Wildschwein erneut wählen, da es noch Tragkraft übrig hat, aber alle Waren sind bereits ausverkauft. Also kehren die beiden Wildschweine mit leichtem Gepäck in ihre Küchen zurück.



REIHENFOLGE BEIM EINKAUFEN

Stehen mehrere Köche in derselben Warteschlange, schaut euch die Kochmützen auf der Prioritätsleiste an. Der Koch, dessen Kochmütze weiter rechts steht, hat Vorrang.

Nachdem ihr die Reihenfolge bestimmt habt, kaufen die beteiligten Köche abwechselnd in dieser Reihenfolge je 1 Ware, bis sie ihre Tragkraft voll ausgenutzt haben (oder alles ausverkauft ist).

Anschließend überprüft ihr, ob sich die Positionen der Kochmützen verändern:

- War der erste Koch in der Reihenfolge der erste Koch, der eine Ware von diesem Ort gekauft hat? Dann muss er seine Kochmütze ans Ende der Prioritätsleiste setzen. Die anderen Köche in der Reihenfolge müssen das nicht (siehe Beispiel 2).
- Hat vor Beginn der Reihenfolge schon ein Koch aus einer anderen Warteschlange etwas von diesem Ort gekauft? Dann bleiben die Positionen der Kochmützen unverändert (siehe Beispiel 3).

Beispiel 2:

In der ersten Warteschlange stehen eine rote (A) und eine gelbe (B) Maus. Die rote Maus hat Vorrang, da die rote Kochmütze weiter rechts steht.



Da die rote Maus als erster Koch etwas von diesem Ort gekauft hat, rückt die rote Kochmütze im Anschluss ans Ende der Prioritätsleiste. Nachdem beide Mäuse eingekauft haben, kommt die blaue Eidechse an die Reihe.

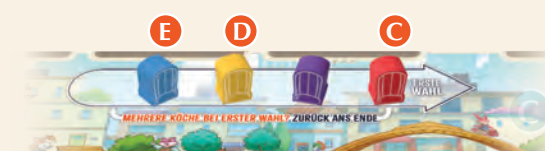


Beispiel 3:

Die rote Maus (C) steht allein in ihrer Warteschlange und hat somit die erste Wahl. Als Nächstes kommen die gelbe (D) und die blaue (E) Eidechse. Da die gelbe Kochmütze weiter rechts steht, wählt Gelb zuerst.



Die gelbe Eidechse war nicht der erste Koch, der etwas von diesem Ort gekauft hat. Daher bleiben die Kochmützen unverändert.



SCHRITT 4: EINKAUFEN (FORTSETZUNG)

GEKAUFTE WAREN

Lege deine gekauften Waren in bestimmte Zonen deines Spielbereichs:

- Zutaten, Gewürze, Suppen und Gourmetsuppen kommen in deine Speisekammer hinter deinem Restaurant-Sichtschirm.



- Gerüchte kommen auf die passenden Felder deines Küchentableaus.



WAREN

In Bistro Bay gibt es fast alles zu kaufen – Zutaten, Gewürze, Suppen, Gourmetsuppen, aber auch Verträge mit Spitzenköchen und Gerüchte über die geheimen Vorlieben des prominenten Restaurantkritikers!

ZUTATEN

Wie jeder Koch weiß, liegt das Geheimnis guten Essens in der Verarbeitung hochwertiger Zutaten. Es gibt 7 Typen von Zutaten (Brot, Karotten, Käse, Fisch, Fleisch, Pilze und Wein), und wer den Kritiker überzeugen will, braucht sie alle.

Jedes Zutatenplättchen hat einen Wert von 2 bis 7 (eine 7 ist edelste Feinkost, eine 2 geht gerade noch so als Lebensmittel durch). Gerichte aus hochwertigen Zutaten geben mehr Sterne, aber wer das Gastronomiegeschäft kennt, weiß, dass man nicht immer wählerisch sein kann.



Der Beutel enthält 13 Zutatenplättchen von jedem Typ (2, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7).

GEWÜRZE

Erst die richtige Gewürzmischung macht dein Essen zu einer Geschmacksexplosion! Gewürze zählen nicht als Zutaten und können nicht einzeln verarbeitet werden. Kombiniert man sie jedoch mit der passenden Zutat, verdoppelt sich deren Wert.

Jedes Gewürz kann nur mit 1 Zutatenplättchen kombiniert werden und verdoppelt nur den Wert dieses einen Plättchens. Die meisten Gewürze passen nur zu bestimmten Zutaten (ein Fleischgewürz passt z. B. nur zu Fleisch). Eine Ausnahme ist das legendäre Wundergewürz, das mit einer beliebigen Zutat kombiniert werden kann.



Der Beutel enthält 2 Gewürzplättchen jedes Typs, einschließlich Wundergewürz.

Wundergewürz

SUPPEN UND GOURMETSUPPEN

Im Zweifelsfall lautet das Credo der Gastronomie: Suppe geht immer! Den Kritiker wirst du mit Suppe zwar nicht hinterm Ofen hervorlocken, aber bei einem Challenge-Gericht kannst du beliebige fehlende Zutaten durch Suppen ersetzen.

Suppe hat nur einen Wert von 1, aber du kannst beliebig viele Suppen zu einem Challenge-Gericht hinzufügen, um seine Qualität zu steigern (egal ob du sie als Ersatz für eine fehlende Zutat verwendest oder nicht). Beispielsweise kannst du eine Suppe als Ersatz für Wein verwenden (klingt komisch, ist aber so) UND zusätzlich zu den übrigen Zutaten weitere Suppen hinzufügen. Jede Suppe erhöht die Qualität des Gerichts um 1.

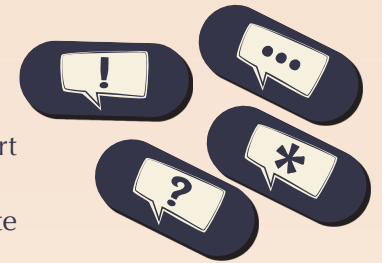
Neben gewöhnlicher Suppe kannst du auch Gourmetsuppe im Suppenmobil kaufen. Sie funktioniert wie Suppe, hat aber einen Wert von 3. Du kannst Gourmetsuppe nicht gegen Suppe tauschen (und umgekehrt).



Alle Regeln für Suppen gelten auch für Gourmetsuppen.

GERÜCHTE

Der Kritiker und sein exquisiter Geschmack sind das Stadtgespräch in Bistro Bay. Wenn deine Köche zur rechten Zeit am rechten Ort die Öhrchen spitzen, können sie wertvolle Informationen aufschnappen. Jede verdeckte Gerüchte-Karte nennt ein zusätzliches Kriterium, das der Kritiker beim Bewerten des Menüs am Spielende heranziehen wird. Gerüchte beziehen sich nur auf das Kritiker-Menü am Ende von Runde 7.



Gerüchte zählen als Waren. Deine Köche können sie wie Zutaten und Gewürze an Orten aufschnappen. Wenn du ein Gerücht nimmst, schau heimlich unter die passende Gerüchte-Karte an der Uferpromenade. Lege das Gerüchte-Plättchen auf das passende Feld deines Küchentableaus, damit alle wissen, dass du dieses Gerücht kennst.

Kennst du ein Gerücht, darfst du jederzeit wieder unter die Karte schauen, falls du nicht mehr weißt, was es war.



Sieh dir immer nur 1 Gerüchte-Karte gleichzeitig an, damit sie nicht versehentlich durcheinandergeraten.

Du kannst Gerüchte, die du bereits kennst, nicht erneut aufschnappen. Sie existieren für dich nicht. Wenn ein dir bereits bekanntes Gerücht an einem Ort liegt, musst du es den anderen überlassen.



Wilde Gerüchte: Schnappst du ein wildes Gerücht auf, musst du es sofort auf irgendein freies Gerüchte-Feld deines Küchentableaus legen. Behandle es wie dieses Gerücht. Kennst du bereits alle 3 Gerüchte, kannst du keine wilden Gerüchte aufschnappen.

Gerüchte aufdecken: Ist ein Gerücht allen bekannt, deckt die Gerüchte-Karte auf. Wenn ihr von nun an dieses Gerüchte-Plättchen aus dem Beutel zieht, entfernt es aus dem Spiel und zieht erneut.



Der Beutel enthält 3 Exemplare jedes Gerüchte-Plättchens, einschließlich wilder Gerüchte.



- Hast du einen Spitzenkoch eingestellt, lege seine Karte und sein Plättchen neben dein Küchentableau.



Wenn ein Koch so viel gekauft hat, wie er tragen kann, kehrt er in seine Küche zurück. Konnte er nicht alle Taschen füllen, weil an seinem Ort alles ausverkauft war, kehrt er mit dem, was er ergattern konnte, in die Küche zurück. Kehrt ein Koch mit leeren Händen in die Küche zurück, bekommst du eine Trostsuppe (siehe unten).

TROSTSUPPE

Kehrt einer deiner Köche mit leeren Händen zurück (weil er keine Waren kaufen konnte oder wollte), darfst du zum Trost 1 Suppe nehmen. Du bekommst immer nur 1 Trostsuppe, egal wie hoch die Tragkraft des Koches ist. Hat der Koch mindestens 1 Ware eingekauft, gibt es keine Trostsuppe.

Aufs Einkaufen verzichten: Wenn dein Koch mit Einkaufen an der Reihe ist und noch nichts gekauft hat, hast du die Option, aufs Einkaufen zu verzichten und ihn mit leeren Händen in die Küche zurückzuschicken, um eine Trostsuppe zu bekommen. Manchmal ist eine 1er-Suppe nützlicher als ein 2er-Brot aus dem Laden.



Beispiel

Das gelbe Wildschwein misstraut dem 2er-Brot und dem 2er-Fisch, die hier angeboten werden. Es geht lieber mit leeren Händen zurück und nimmt sich 1 Trostsuppe.

SCHRITT 4: EINKAUFEN (FORTSETZUNG)

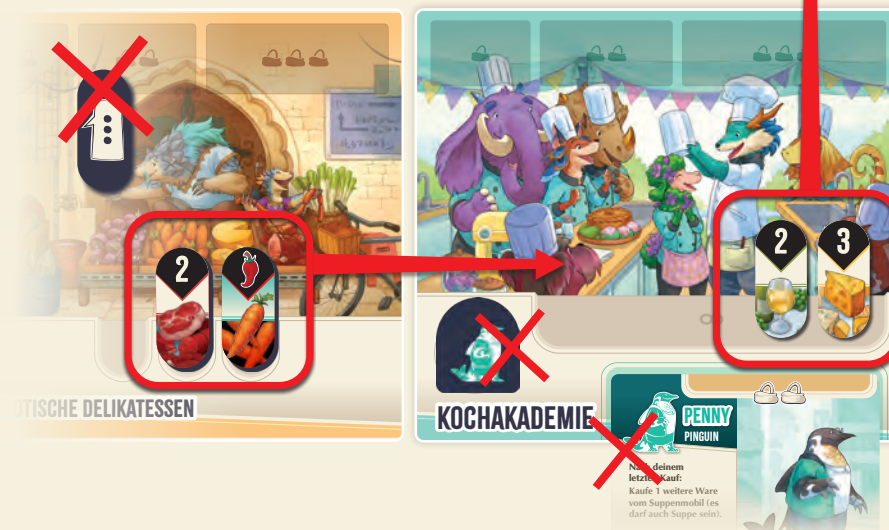
ORTE AUFRÄUMEN

Gute Zutaten landen in der Küche, Reste landen beim Kochkurs. Immer wenn ein Ort (außer der Kochakademie und dem Suppenmobil) fertig abgehandelt ist, führt folgende Aufräumschritte durch, bevor ihr zum nächsten Ort übergeht:

- Nehmt alle übrigen Zutaten und Gewürze von dem Ort und legt sie in die Kochakademie.
- Entfernt alle übrigen Gerüche von dem Ort aus dem Spiel. Niemand hat sie gehört und die Gespräche drehen sich mittlerweile um andere Themen.

Befolgt diese Schritte auch an Orten, die in dieser Runde von gar keinem Koch aufgesucht wurden.

Kochakademie aufräumen: Wenn ihr die Kochakademie fertig abgehandelt habt, legt alle übrigen Zutaten und Gewürze von dort auf das Suppenmobil. Falls der Spitzenkoch nicht eingestellt wurde, legt ihn in die Schachtel zurück.



SPEZIALORTE

Die Spezialorte werden genau wie alle anderen Orte abgehandelt, allerdings haben sie jeweils eine kleine Besonderheit.

SUPPENMOBIL

Das Suppenmobil ist da! Es hat etliche Waren im Angebot, berühmt ist es jedoch für seinen bodenlosen Suppentopf. Neben den Resten aus der vorherigen Runde und unbegrenzt viel Suppe ist hier auch 1 Gourmetsuppe pro Runde verfügbar.

Da der Suppentopf bodenlos ist, kann das Suppenmobil niemals ganz ausverkauft sein. Ein Koch kann hier auch mehrere Suppen kaufen.

Beispiel:

Die gelbe Eidechse kauft die leckere Gourmetsuppe sowie einen Pilz, der in der vorherigen Runde übrig geblieben ist.



Das lila Wildschwein packt seine Taschen mit 3 Suppen voll.

MITTERNACHTSMARKT

Der Mitternachtsmarkt ist ein Umschlagplatz für Zutaten und Gerüche. Welche Waren hier über den Ladentisch gehen, ist jedoch ein streng gehütetes Geheimnis.

Bei Rundenbeginn werden keine Waren an diesen Ort gelegt. Erst wenn der Ort abgehandelt wird, zieht ihr Waren aus dem Beutel und füllt die Felder auf. Anschließend kaufen die Köche in der gewohnten Reihenfolge ein. (Wurde kein Koch zum Mitternachtsmarkt geschickt, füllt ihr die Felder trotzdem auf.)



Der Mitternachtsmarkt ist ein Glücksspiel. Man weiß nie im Voraus, was es hier zu kaufen gibt.



Das Suppenmobil ist ein guter Anlaufpunkt für Köche mit hoher Tragkraft, da es der einzige Ort mit unbegrenzt vielen Waren ist. Suppe ist zwar nicht besonders hochwertig, aber du kannst mit ihr an Challenges teilnehmen, für die du ansonsten nicht alle Zutaten hättest.

SCHRITT 5: RUNDENENDE

Nachdem ihr die Kochakademie abgehandelt habt, führt diese Schritte durch, um die Runde zu beenden:

- 1 Ortskarten zurücknehmen:**
Nehmt alle eure Ortskarten auf die Hand zurück.



- 2 Vertrag des Spitzenkochs läuft aus:**
Falls in dieser Runde ein Spitzenkoch tätig war, legt seine Karte und sein Plättchen in die Schachtel zurück.



- 3 Gerichte zubereiten:**
In den Runden 3 und 6 (am Ende des ersten und zweiten Tages) tischt ihr Challenge-Gerichte auf (siehe **Challenge-Gerichte** auf S. 14)! In Runde 7 (am letzten Tag) macht der Restaurantkritiker die Runde und ihr müsst ihn mit einem Menü begeistern (siehe **Kritiker-Menü** auf Seite 16).



- 4 Rundenzähler vorrücken:**
Rückt den Rundenzähler um 1 Feld auf der Leiste vor.



Beispiel:

Die rote Maus und das blaue Wildschwein warten gespannt darauf, was der Mitternachtmarkt heute zu bieten hat.



Das Warten hat sich gelohnt! Die Maus hat die erste Wahl und schnappt sich das Gerücht. Das Wildschwein darf nun 3 der übrigen Waren einpacken.

KOCHAKADEMIE

An der weltberühmten Kochakademie von Bistro Bay wird jedes Tier zum Küchenbrigadier. Hier kannst du einen Spitzenkoch unter Vertrag nehmen und die Reste aus der aktuellen Runde durchstöbern, bevor sie ans Suppenmobil übergehen.

Es ist ein Abenteuer – du weißt beim Planen nie genau, was dich hier erwartet.

Der Spitzenkoch zählt als 1 Ware. Wenn du ihn wählst, lege die Spitzenkoch-Karte neben deine Küche und das passende Spitzenkoch-Plättchen darauf. In der nächsten Runde hast du einen zusätzlichen Koch. In Runde 7 bietet die Akademie 1 spezielles Wundergewürz anstelle eines Spitzenkochs an, da dies die letzte Runde ist.

Ein zusätzlicher Koch für die nächste Runde ist immer wertvoll. Und was die Reste betrifft: Hochwertige Waren landen eher selten in der Kochakademie, aber wenn ein Ort in dieser Runde von keinem Koch aufgesucht wurde, kann trotzdem der eine oder andere Leckerbissen dabei sein.



Beispiel

Die rote Maus wählt zuerst und stellt den Spitzenkoch Karl Kolibri ein. Die lila Maus ärgert sich zwar, dass sie diese Chance verpasst hat, kann aber trotzdem noch einen 5er-Fisch ergattern, der von einem anderen Ort an die Kochakademie geliefert wurde.

CHALLENGE-GERICHTE

Es wird Zeit, dass ihr den Feinschmeckern von Bistro Bay euer kulinarisches Kung-Fu beweist. Stellt euch den Challenges der Gourmet-Woche, indem ihr am Ende der ersten beiden Tage (nach Runde 3 und 6) jeweils bis zu 3 Gerichte aufischt, um die Challenges zu bewältigen, die in den vergangenen drei Runden aufgedeckt wurden. Jedes Restaurant kann an allen Challenges teilnehmen. Ihr konkurriert und beeinflusst euch dabei nicht.

Nach den Challenges überprüft ihr das Kühlschrankslimit. Wer es überschreitet, muss entscheiden, was er für die nächste Runde behalten will.

Befolgt diese Schritte, sobald der Rundenzähler auf ein Challenge-Feld rückt:

1 KOCHEN

Du darfst für jede der 3 aufgedeckten Challenges 1 Gericht zubereiten. Verwende dazu die 3 Challenge-Teller deines Restaurants. Ihr bereitet eure Gerichte alle gleichzeitig zu, entweder öffentlich oder hinter euren Sichtschirmen – wie es euch lieber ist. Sobald alle fertig sind, wird serviert.



Jedes Challenge-Gericht, das du zubereitest, muss mindestens 1 der vorgegebenen Zutaten enthalten. Wenn dir weitere Zutaten fehlen oder du sie nicht verarbeiten willst, kannst du sie durch Suppe ersetzen. Du kannst auch mehrere Zutaten durch Suppe ersetzen, aber nicht alle! Mindestens 1 der Zutaten muss stimmen. Schließlich wollen deine Gäste nicht nur mit Suppe abgespeist werden.

Solange du diese Anforderung erfüllst, kannst du beliebig viele der vorgegebenen Zutaten verarbeiten und dazu beliebig viel Suppe servieren. Staple z. B. Unmengen an Fleisch für die „Schnitzelturm“-Challenge und garniere den Teller mit einem Suppenschälchen (oder zwei).

2 SERVIEREN

Sobald ihr alle mit Kochen fertig seid, serviert ihr gleichzeitig eure Gerichte. Präsentiert reihum eure kulinarischen Meisterwerke und gewinnt Sterne dafür.

3 ABRÄUMEN

Nach der Wertung legt ihr alle verbrauchten Suppen und Gourmetsuppen in die jeweiligen Vorräte zurück. Verarbeitete Zutaten und Gewürze kommen zurück in den Beutel und ihr nehmt euch jeweils eure Teller zurück.

Falls dies das Ende des ersten Tages ist, legt den Sperr-Marker auf das Runde-6-Feld der Uferpromenade.

- 1 KOCHEN
- 2 SERVIEREN
- 3 ABRÄUMEN
- 4 KÜHLEN



Nathan stellt sich der „Butter bei die Fische“-Challenge und kocht ein leckeres Gericht. Dazu verarbeitet er ...

ein gewürztes 2er-Brot, einen gewürzten 7er-Fisch und eine Gourmetsuppe, um das Ganze abzurunden und den fehlenden Käse zu ersetzen.



$$(2 \times 2) + (2 \times 7) + 3 = 21$$



Die Qualität des Gerichts ist 21, was Nathan 4 Sterne einbringt.

Für die „Wine & Dine“-Challenge hat Nathan nicht genügend Zutaten (oder er will sie lieber für sein Kritiker-Menü aufheben).



Aber bei der „Tapas-Traum“-Challenge kocht Nathan wieder mit. Dieses Mal verarbeitet er ...

eine 6er-Karotte, eine 2er-Karotte, einen 3er-Pilz und eine Suppe. Die Suppe hebt die Qualität des Gerichts über die 2-Sterne-Grenze, wäre aber nicht nötig gewesen, da sie keine fehlende Zutat ersetzt.



$$6 + 2 + 3 + 1 = 12$$



Die Qualität des Gerichts ist 12, was Nathan 2 Sterne einbringt.

4 KÜHLEN

Nach dem Abräumen zählst du die übrigen Zutaten und Gewürze in deiner Speisekammer und vergleichst sie mit dem Kühlschrankschranklimit.

Am Ende des ersten Tages hast du nur einen kleinen Kühlschrank mit Platz für 5 Zutaten und/oder Gewürze. Bis zum Ende des zweiten Tages hast du jedoch dein Kühlhaus in Betrieb genommen und kannst darin bis zu 10 Zutaten und/oder Gewürze für die finale Runde 7 lagern. Die Kühlschrankschranklimits sind auf der Uferpromenade angegeben. Überschüssige Plättchen kommen in den Beutel zurück.

Achtung: Nur Zutaten und Gewürze müssen gekühlt werden. Suppe kannst du auf dem Herd köcheln lassen und Gerichte gehören ohnehin nicht in den Kühlschrank.



Beispiel

Der erste Tag neigt sich dem Ende zu. Alle übrigen Zutaten und Gewürze müssen jetzt gekühlt werden, um nicht zu verderben. Aber der Platz im Kühlschrank ist beschränkt.



Jack kann nicht alles kühlen. Käse mag er besonders (und der Kritiker ebenso), daher beschließt er, die beiden Käse und drei andere hochwertige Zutaten/Gewürze zu kühlen. Ein Fleisch, eine Karotte und ein Fisch bleiben übrig und kommen zurück in den Beutel.



Die Suppe köchelt über Nacht auf dem Herd und nimmt keinen Platz im Kühlschrank weg. Die anderen Restaurants wissen weiterhin nicht, wie viel Suppe Jack hat.

STERNE

Jedes Gourmet-Restaurant greift nach den Sternen. Bei Critter Kitchen haben Sterne die Funktion von Siegpunkten. Bewahre deine Sterne für alle sichtbar auf – schließlich sind sie das hart erkochte Aushängeschild deines Restaurants. Du darfst deine Einzelsterne jederzeit gegen 5er und 10er aus dem Vorrat eintauschen.

Qualität deines Challenge-Gerichts	Sterne
0–5	Das war leider nichts!
6–11	★
12–20	★★
21+	★★★★



Du musst mindestens Qualität 6 erreichen, um für dein Gericht Sterne zu bekommen!

AUF DIE WÜRZE KOMMT ES AN

Denke daran, dass das passende Gewürz den Wert einer Zutat verdoppelt. Auf diese Weise kannst du die Qualität deiner Gerichte enorm steigern. Jedes Gewürz verdoppelt nur den Wert einer einzelnen Zutat und jede Zutat kann nur mit 1 Gewürz kombiniert werden.

Beispiel



Das Fleischgewürz erhöht den Wert des 6er-Fleischs auf 12. Diesen Gesamtwert trägt das Fleisch zur Qualität des Gerichts bei.



NOT MACHT ERFINDERISCH

Bei der dritten Challenge des Tages müsst ihr unweigerlich kreativ werden. Wenn sie aufgedeckt wird, legt einen Sperr-Marker darauf. Er überdeckt die ganz rechte Zutat. Das heißt, ihr braucht weniger verschiedene Zutaten, um das Gericht zu kochen, aber ihr müsst eventuell mehr von ihnen verarbeiten. Die Qualitätsstandards für den Erhalt von Sternen bleiben unverändert.

KRITIKER-MENÜ

Der prominente Restaurantkritiker wird jeden Moment eintreffen! Jetzt heißt es ran an die Kochlöffel, um ihn mit euren kulinarischen Künsten zu verzaubern. Am Ende von Runde 7 müsst ihr alle jeweils ein Kritiker-Menü zubereiten und servieren. Nach der Wertung endet das Spiel und das Restaurant mit den meisten Sternen gewinnt.

Das Finale des Spiels besteht aus folgenden Schritten:

- 1

KRITIKER-MENÜS ZUBEREITEN
- 2

SUPPENKÖNIG
- 3

ALLE 7 GÄNGE
- 4

TOP-GERICHT JEDES GANGS
- 5

GERÜCHTE WERTEN
- 6

BONUSPUNKTE
- 7

ENDWERTUNG



KRITIKER-SONDERREGELN

Die Sonderregeln des Kritikers können beeinflussen, welche und wie viele Zutaten ihr bei jedem Gang verarbeiten dürft. Behaltet das bei der Planung eures Menüs und beim Einkaufen der Zutaten im Hinterkopf.



BEI GLEICHSTAND

Bei Gleichstand bekommen stets alle Beteiligten die vollen Sterne.

KRITIKER-MENÜS ZUBEREITEN

1 KRITIKER-MENÜS ZUBEREITEN

Der Kritiker macht an nur einem Abend eine Runde durch alle Restaurants. Er wird von jedem Teller nur einen Bissen probieren, also serviere ihm nur das Beste! Für jeden Gang darfst du 1 Zutat auswählen und sie mit 1 passenden Gewürz verfeinern. Lege die Plättchen auf das passende Segment deines Kritiker-Tellers. Gewürze können nicht einzeln serviert werden und du kannst keine Zutaten durch Suppe ersetzen. Der Kritiker ist schließlich ein ernsthafter Gourmet und kein Suppenkaspar!



Du musst die einzelnen Gänge des Menüs in der Reihenfolge servieren, die auf dem Kritiker-Teller angegeben ist.

Sobald alle ihre Menüs zubereitet haben, werden die Kritiker-Teller gleichzeitig präsentiert.

Beispiel



Henry verarbeitet für jeden Gang die beste Zutat aus seiner Speisekammer. Den Fischgang verfeinert er zudem mit Fischgewürz und den Pilzgang mit Wundergewürz, da bei dem 7er-Pilz die Verdopplung am effektivsten ist.

2 SUPPENKÖNIG

Wer den höchsten Gesamtwert an Suppen und Gourmetsuppen in der Speisekammer hat, wird Suppenkönig und erhält 1 Stern.





3 ALLE 7 GÄNGE

Wer ein komplettes 7-Gänge-Menü serviert, erhält dafür 1 Stern.

4 TOP-GERICHT JEDES GANGS

Geht die 7 Gänge einzeln durch. Für jeden Gang erhält das Restaurant, das das Gericht mit der höchsten Qualität serviert hat, 1 Stern.

Beispiel

Alex und Peter spielen zu zweit und vergleichen ihre Kritiker-Menüs. Der Kritiker (die Kuh) erlaubt bei einem beliebigen Gang bis zu 4 passende Zutaten.



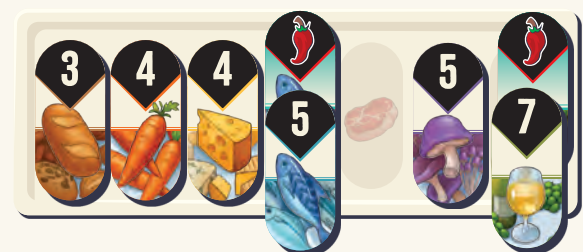
Alex erhält Sterne für den Brot-, den Karotten-, den Fisch- und den Pilzgang. Er überzeugt die Kuh mit einem besonders reichhaltigen Brotgang, da er das 6er-Brot von Peter ansonsten nicht übertreffen könnte.

Peter gewinnt beim Käse- und beim Weingang. Die Kuh ist offenbar ein echter Weinkenner!

Beim Fleischgang haben beide dieselbe Qualität aufgetischt, daher bekommen Alex und Peter je einen Stern dafür.

5 GERÜCHTE WERTEN

Deckt alle verdeckten Gerüchte auf. Gerüchte, die Sterne geben, werden sofort gewertet. Denkt daran, dass auch hier bei Gleichstand stets alle Beteiligten die vollen Sterne erhalten. Liebhaber-Gerüchte (mit rotem Balken oben) wirken sich auf die Wertung der Gänge aus und werden später bei der Endwertung berücksichtigt. Weitere Erklärungen zu den einzelnen Gerüchten findet ihr am Ende der Spielanleitung.



Beispiel

- A** Nicole wertet jedes Gerücht und betrachtet dafür ihr Kritiker-Menü. Sie erhält 3 Sterne für „Zentnerschwer“, da ihr 3er-Brot und ihr 7er-Wein in Summe die erforderlichen 10 ergeben.
- B** Nicole erhält weitere 5 Sterne für „Nachtschwärmer“, da in jedem Gang der Wert der hochwertigsten Zutat gleich oder höher ist als beim vorherigen Gang.
- C** Zu guter Letzt erhält sie 2 Sterne für „Gewürzguru“, da kein anderes Restaurant ein Menü mit 3 oder mehr Gewürzen serviert hat.

KRITIKER-MENÜ (FORTSETZUNG)

6 BONUSPUNKTE

Falls irgendwelche Karten (Kritiker, Küchenchefs etc.) dieses Bonuspunkte-Symbol aufweisen, erhaltet ihr jetzt die entsprechenden Sterne.



7 ENDWERTUNG

Dreht alle euer Küchentableau auf die Wertungsseite. Verwendet eure Maus als Marker, um die Qualität der einzelnen Gänge eures Menüs abzu-zählen. Beginnt mit dem ersten Gang (ganz links) und arbeitet euch nach rechts vor. Denkt daran, die Effekte von Gewürzen, Kritiker-Sonderfähigkeiten und Liebhaber-Gerüchten mit einzurechnen.



Überschreitet deine Maus das Feld 70, nimmst du 10 Sterne und setzt die Maus zurück an den Anfang der Wertungsleiste.

Wenn du fertig bist, nimm so viele Sterne, wie in der Reihe deiner Maus angegeben.

SPIELSIEG

Nach der Endwertung wird das Restaurant mit den meisten Sternen zum Sieger gekürt!

Bei Gleichstand gewinnt das beteiligte Restaurant, dessen Maus auf der Wertungsleiste weiter vorn ist. Herrscht auch hier Gleichstand, ent-scheidet die Prioritätsleiste.

Herzlichen Glückwunsch!

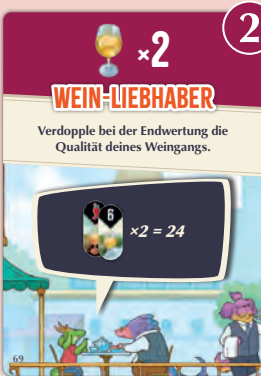
Ein neuer Stern erstrahlt am Gourmet-Himmel von Bistro Bay! Vor dei-nem Restaurant stehen die Gäste Schlange, und alle Tierchen, groß und klein, werden noch jahrelang von dem Gaumenschmaus schwärmen, den sie bei dir genießen durften.



Beispiel



1 Kristin wertet ihr Kritiker-Menü. Dabei bedenkt sie, dass durch das Spitzhörnchen alle Gewürze die Werte von Zutaten verdreifachen statt verdoppeln.



2 Außerdem verdoppelt Kristin die Qualität ihres Weingangs, da der Kritiker ein Wein-Liebhaber ist. Kristin kannte dieses Gerücht nicht, aber sie wertet es wie alle anderen Gerüchte trotzdem.



Kristins Menü hat eine Qualität von 76. Das heißt, sie überschreitet mit ihrer Maus das Feld 70, **nimmt sich 10 Sterne** und setzt ihre Maus an den Anfang der Wertungsleiste zurück. Die Maus landet auf Feld 6, was Kristin **1 weiteren Stern** einbringt.



KÜCHENCHEFS (OPTIONAL)

Du bist die Crème de la Crème unter den Sterneköchen, denn deine kulinarischen Kreationen sind für das gewisse Etwas bekannt.

Wenn ihr mit Küchenchefs spielt, haben alle eine individuelle Sonderfähigkeit, die sie im Spiel einsetzen können.

SPIELAUFBAU

Küchenchefs: Teilt nach dem regulären Spielaufbau allen 2 Küchenchef-Karten aus. Sucht euch je 1 aus und legt sie aufgedeckt neben eure Küche. Alle anderen kommen zurück in die Spielschachtel.

BONUSPUNKTE

Am Ende des Spiels erhaltet ihr jeweils die Sterne oben auf eurer Küchenchef-Karte. Erklärungen zu den Sonderfähigkeiten der Küchenchefs findet ihr am Ende der Spielanleitung.

Bonuspunkte-Symbol

Name

Sonderfähigkeit



SOLO-MODUS

Die Fastfood-Kette McDogald's eröffnet eine Filiale in Bistro Bay und droht, dir alle Gäste wegzuschnappen! Sie haben sogar einige deiner Köche abgeworben und beschäftigen sie nun hinter ihrer Theke. Das kannst du dir unmöglich gefallen lassen! Also schnapp dir die besten Zutaten und koche, was das Zeug hält! Eine positive Bewertung des Kritikers würde beweisen, dass wahre Kochkunst am Ende immer gewinnt.

SPIELAUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

Baue das Spiel wie eine Partie zu zweit auf. Suche zusätzlich die zum Kritiker passende Kaufentscheidungskarte heraus und lege sie neben den Kritiker.

Gib McDogald's so viele Sterne, wie neben dem Kritiker angegeben sind, dann drehe die Karte auf die Zutaten-Seite.

Kritiker-Karte



Kaufentscheidungskarte



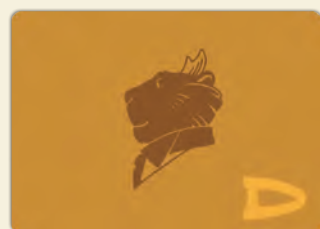
PERSÖNLICHER AUFBAU

Führe den persönlichen Aufbau wie gewohnt für dich selbst durch, aber lasse die Ortskarten und den Restaurant-Sichtschirm in der Schachtel. Du brauchst sie im Solo-Modus nicht. Führe diese Aufbauschritte für McDogald's durch:

- 1 Lege das McDogald's-Küchentableau mit der Küchenseite nach oben griffbereit. Lege 3 Kochfiguren in einer unbenutzten Spielfarbe und einen Kritiker-Teller auf das Tableau von McDogald's.
- 2 Mische die Manager-, Maus-, Eidechsen- und Wildschwein-Stapel einzeln und lege sie verdeckt neben das Tableau.
- 3 Stelle eine Kochmütze in der Farbe von McDogald's an die Spitze der Prioritätsleiste.



Platz für den Kritiker-Teller



McDogald's Manager-Stapel



McDogald's Maus-Stapel



McDogald's Eidechsen-Stapel



McDogald's Wildschwein-Stapel

McDogald's Spitzenkoch-Kartenplatz

GRUNDLAGEN

SPIELZIEL

Du musst mehr Sterne gewinnen als McDogald's. Für dich gelten dieselben Regeln wie in einer normalen Partie. McDogald's hingegen kocht sein eigenes Süppchen.

SO WIRD GESPIELT

Die Runde läuft genauso ab wie in einer normalen Partie mit folgenden Ausnahmen:

SCHRITT 2: PLANEN

Stelle deine Köche direkt an ihre Zielorte. Ortskarten sind im Solo-Modus nicht nötig. Es gilt weiterhin, dass du deine Köche an unterschiedliche Orte schicken musst.

SCHRITT 3: LAUFEN

Platziere die Köche von McDogald's folgendermaßen:

- 1 Decke die oberste Karte des Manager-Stapels auf und befolge die Anweisungen.
- 2 Ist die Maus von McDogald's noch in ihrer Küche, decke die oberste Karte des Maus-Stapels auf und befolge die Anweisungen.
- 3 Ist die Eidechse von McDogald's noch in ihrer Küche, decke die oberste Karte des Eidechsen-Stapels auf und befolge die Anweisungen.
- 4 Ist das Wildschwein von McDogald's noch in seiner Küche, decke die oberste Karte des Wildschwein-Stapels auf und befolge die Anweisungen.
- 5 Hat McDogald's in dieser Runde einen Spitzenkoch, der noch in seiner Küche ist, decke die oberste Karte des Stapels entsprechend seiner Tragkraft auf und befolge die Anweisungen.



PLATZIERUNG DER MCDOGALD'S-KÖCHE

Schickt eine Karte einen McDogald's-Koch an einen Ort, an dem sich bereits ein anderer McDogald's-Koch (oder -Spitzenkoch) befindet, geht er stattdessen an den Ort, der die Anforderungen der Karte am zweitbesten erfüllt und keinen anderen McDogald's-Koch enthält.

Gibt es mehrere oder gar keine Orte, die den Anforderungen der Karte entsprechen, bestimmt der Pfeil unten auf der Karte, an welchen Ort der Koch geht. Der Pfeil zeigt an, welche Orte Vorrang haben, entweder beginnend mit dem Suppenmobil und dann weiter nach rechts oder beginnend mit der Kochakademie und dann weiter nach links. Platziere den Koch mithilfe der Anweisungen und dem Pfeil der Karte. Auch hier gilt, dass nicht mehrere McDogald's-Köche an denselben Ort geschickt werden können.



Beispiel 1

Die Maus von McDogald's wird an einen Ort mit einer 7er-Zutat geschickt. Das trifft sowohl auf die Garten-Genüsse als auch auf die Exotischen Delikatessen zu. Der Pfeil unten auf der Karte besagt, dass die Maus den Ort bevorzugt, der näher an der Kochakademie ist. Sie läuft also zu den Exotischen Delikatessen.



Beispiel 2

Das Wildschwein von McDogald's wird an den Ort mit der höchsten Wertsumme geschickt. Das wären eigentlich die Exotischen Delikatessen, allerdings steht dort bereits die Maus von McDogald's. Also läuft das Wildschwein stattdessen an den Ort mit der zweithöchsten Wertsumme, zu den Garten-Genüssen.

SCHRITT 4: EINKAUFEN

Handle wie im normalen Spiel jeden Ort von links nach rechts ab. Sieh für jeden McDogald's-Koch (oder -Spitzenkoch) auf der Kaufentscheidungskarte in der Reihe des entsprechenden Tages (erster, zweiter oder dritter) nach. Gehe die Reihe von links nach rechts durch. Der McDogald's-Koch kauft die erste Ware, die einer Anforderung in dieser Reihe entspricht.

Bei Gleichstand hat die Zutat Vorrang, die in der untersten Reihe der Kaufentscheidungskarte weiter links ist.



Beim Zubereiten des Kritiker-Menüs ignoriert McDogald's die Sonderregeln des Kritikers.

SCHRITT 5: RUNDENENDE

Lege zusätzlich zu den normalen Schritten am Rundenende alle aufgedeckten Manager-, Maus-, Eidechsen- und Wildschwein-Karten ab.

ZUTATEN UND GEWÜRZE

McDogald's bewahrt seine hochwertigste Zutat jedes Typs auf dem passenden Segment seines Kritiker-Tellers auf. Alle anderen Zutaten legt es daneben. Erhält McDogald's eine höherwertige Zutat als die auf seinem Kritiker-Teller, ersetzt es diese und legt die bisherige Zutat beiseite. Gekaufte Gewürze legt McDogald's unter die passende Zutat, sofern sie noch nicht gewürzt ist.

Wundergewürz

McDogald's bewahrt sein Wundergewürz separat auf und verarbeitet es erst beim Zubereiten des Kritiker-Menüs.



Challenge-Zutaten

Challenge-Zutaten sind die Zutaten, die auf einer Challenge-Karte abgebildet sind. Wenn McDogald's eine Challenge-Zutat oder ein dazu passendes Gewürz (außer Wundergewürz) kauft, lege einen Stern über die erste Zutat dieser Art, die auf einer Challenge-Karte auftaucht und noch keinen Stern hat. Die Zutat bzw. das Gewürz wird dabei nicht verbraucht. Jede Zutat auf einer Challenge-Karte kann maximal 1 Stern haben. Es ist jedoch möglich, dass mehrere gleiche Zutaten jeweils 1 Stern haben.

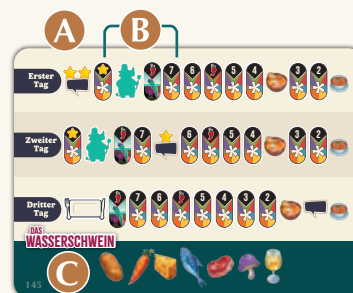


Beispiel

McDogald's hat bereits ein Brot und einen Käse gekauft. Nun kauft es ein weiteres Brot.

Beispiel

Am ersten Tag steht die Eidechse von McDogald's allein bei den Exotischen Delikatessen und sucht sich Waren aus.



A Die Kaufentscheidungskarte besagt, dass die Eidechse zuerst das Gerücht nimmt. Als Zweites kann sie kein weiteres Gerücht nehmen, weil keines verfügbar ist, also geht sie die Reihe weiter nach rechts durch und sucht nach einer Anforderung, die sie erfüllen kann.

B Keine der angebotenen Zutaten wird für ein Challenge-Gericht gebraucht, und es gibt weder einen Spitzenkoch noch Gewürze oder 7er-Zutaten.

C Die nächste Anforderung (eine 6er-Zutat) wird von zwei Waren erfüllt, Brot und Karotte. In der untersten Reihe der Kaufentscheidungskarte ist das Brot weiter links. Daher kauft die Eidechse das Brot.



Waren für das Kritiker-Menü

Wenn dieses Anforderungssymbol auf der Kaufentscheidungskarte auftaucht, wählt McDogald's die Zutat oder das Gewürz, das die Qualität seines Kritiker-Menüs am meisten verbessert.

SUPPE

McDogald's legt alle Suppen und Gourmetsuppen sofort in den Vorrat zurück. Es gibt keine Suppen bei McDogald's!



GERÜCHTE

McDogald's bekommt sofort Sterne für jedes aufgeschnappte Gerücht, abhängig vom Tag:



Erster Tag



Zweiter Tag



Dritter Tag

keine

Lege die Gerüchte auf das Küchentableau von McDogald's. Wilde Gerüchte kommen auf das erste freie Feld von links. McDogald's kann kein zweites Gerücht desselben Typs aufsnappen. Gerüchte-Karten haben für McDogald's keine Funktion.

SPITZENKÖCHE

Jeder Spitzenkoch, der von McDogald's angeworben wird, kommt in der nächsten Runde zum Einsatz, wie bei einem normalen Restaurant. Lege die Karte und das Plättchen des Spitzenkuchs rechts neben die Wildschwein-Karten. Denke daran, die Sonderfähigkeit des Spitzenkuchs für McDogald's abzuhandeln, wenn sie ausgelöst wird.



CHALLENGE-GERICHTE

McDogald's sammelt alle Sterne ein, die über den Challenge-Karten liegen, aber bereitet keine Challenge-Gerichte zu.

KÜHLEN

McDogald's muss keine Zutaten oder Gewürze ablegen, um das Kühl-schränklimit einzuhalten. Wenn McDogald's von einer Sache genug hat, dann ist es Kühlfläche. Da drin liegen Tiefkühlfritten, die sind älter als du!

KRITIKER-MENÜ

KRITIKER-MENÜS ZUBEREITEN

Der Kritiker-Teller von McDogald's sollte bereits seine hochwertigste Zutat jedes Typs enthalten sowie die passenden Gewürze, falls vorhanden. Hat McDogald's noch Wundergewürz, verfeinert es damit die ungewürzte Zutat mit dem höchsten Wert. Bei Gleichstand gibt die unterste Reihe der Kaufentscheidungskarte den Vorrang an.



Beim Zubereiten des Kritiker-Menüs ignoriert McDogald's die Sonderregeln des Kritikers.

SUPPENKÖNIG

Ziehe 1 Plättchen aus dem Beutel. Der Wert dieses Plättchens (0 für Gewürze, Wundergewürz und Gerüche) gilt als Suppen-Gesamtwert von McDogald's für die Bestimmung des Suppenkönigs.

ALLE 7 GÄNGE

Auch McDogald's erhält 1 Stern, wenn es ein volles 7-Gänge-Menü serviert.

TOP-GERICHT JEDES GANGS

McDogald's erhält 1 Stern für jeden Gang, bei dem es das Gericht mit der höchsten Qualität serviert hat. (Bei Gleichstand bekommt ihr wie immer beide den Stern).

Henry erhält 1 Stern für den **Brotgang**, da das Känguru den Wert seines Brotplättchens von 6 auf 9 ändert.



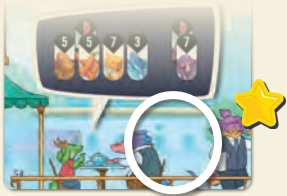
Auch beim **Karottengang** gewinnt Henry, da seine 7er-Karotte höher ist als die 6er-Karotte von McDogald's und McDogald's die Sonderfähigkeit des Kängurus ignoriert.



GERÜCHTE WERTEN

McDogald's erhält wie folgt Sterne für die 3 Gerüche, unabhängig davon, ob es die passenden Gerüche-Plättchen hat oder nicht.

Tipp: Die runden Fenster unten rechts auf den Gerüche-Karten verraten ebenfalls, wie viele Sterne McDogald's für dieses Geruch bekommt. Jedes runde Fenster gibt 1 Stern.



Sterne	Gerüche
Keine	Brot-Liebhaber, Karotten-Liebhaber, Käse-Liebhaber, Etepetete, Fisch-Liebhaber, Liebt den Nachgeschmack, Fleisch-Liebhaber, Pilz-Liebhaber, Glückspilz, Gewürzguru, Zentnerschwer, Wein-Liebhaber
★	Dreikäsehoch, Tunker, Nicht gerade einfach, Anspruchslos, Verwöhnter Gaumen, Plaudertasche, Mitnehmer, Kellermeister
★★	Sprunghaft, Nachtschwärmer, Mäkelig, Kurzsichtig, Sommelier, Purist, Resteverwerter, Abwechslungsfreudig

ENDWERTUNG

Berechne die Qualität des McDogald's-Menüs wie die eines normalen Kritiker-Menüs.



Auch bei der Endwertung ignoriert McDogald's die Kritiker-Sonderfähigkeit. Liebhaber-Gerüche werden jedoch für das McDogald's-Menü berücksichtigt.

SPIELSIEG

Hast du mehr Sterne als McDogald's? Dann hast du den fiesen Konzern besiegt, bevor er die gastronomischen Standards von Bistro Bay ruinieren konnte. Glückwunsch! Wie wär's mit einem Burger zur Feier des Tages?

Hast du nicht mehr Sterne als McDogald's, geht die Stadt vor die Hunde und es ist allein deine Schuld. Wie wär's mit einem Burger zum Trost?

KLARSTELLUNGEN

Es folgen zusätzliche Erklärungen und Klarstellungen zu bestimmten Kritikern, Gerüchten, Spitzenköchen und Küchenchefs.

KRITIKER

KRITIKER	KLARSTELLUNG
Das Wasser-schwein	Du musst ein Challenge-Gericht servieren, um den Bonusstern des Wasserschweins zu bekommen.
Die Kuh	Du kannst jede dieser Zutaten einzeln würzen.
Die Fleder-maus	Die Weinbegleitung zählt zur Qualität des Gangs dazu.
Die Wüsten-springmaus	Nimm die Gerüchte-Plättchen aus deiner Küche und verwende sie als Wundergewürz. Sie zählen weiter als Gerüchte, die du kennst.
Das Känguru	Nur Zutaten mit einer aufgedruckten 6 werden wie 9er behandelt. Eine gewürzte 3 steuert zwar 6 zur Qualität bei, wird aber nicht vom Känguru beeinflusst. Ein 6er-Plättchen wird zu einer 9, gewürzt wird es sogar zu einer 18.
Die Maus	Du kannst jeden Käse einzeln würzen.
Das Kaninchen	Verdopplungseffekte sind stapelbar. Wenn du z. B. dem Kaninchen eine gewürzte 5er-Karotte servierst und das Gerücht „Karotten-Liebhaber“ im Spiel ist, hat diese Karotte eine Qualität von 40.

SPITZENKÖCHE

Wenn du durch eine Spitzenkoch-Fähigkeit ein Plättchen aus dem Beutel ziehen darfst und ein Gerücht ziehst, das du bereits kennst, lege es zurück und ziehe ein neues Plättchen.

Allgemeiner Hinweis: Wenn eine Fähigkeit dazu führt, dass 2 oder mehr Spitzenköche gleichzeitig Waren kaufen oder bekommen, beginnt der mit der niedrigsten Tragkraft. Bei Gleichstand bestimmt die Prioritäts-leiste, wer Vorrang hat.

SPITZENKOCH	KLARSTELLUNG
Karo	Du bekommst den Stern auch, wenn du ans Ende der Leiste gesetzt wurdest, weil du die erste Wahl hattest.
Yorkie	Im Solo-Modus erhält McDogald's keine Suppen durch die Fähigkeit von Yorkie.
Otto	Jeder Koch mit Tragkraft 2, der sich am selben Ort wie Otto befindet, profitiert von Ottos Fähigkeit.
Penny	Penny muss nicht beim Suppenmobil sein, um von ihrer Fähigkeit zu profitieren.

Weitere **KLARSTELLUNGEN** auf der Rückseite



GAME DESIGN: Alex Cutler, Peter C. Hayward

ART: Sandra Tang

DEVELOPMENT: Christian Strain, Peter Vaughan

PRODUCTION: Christian Strain, Lauren Ino, Peter Vaughan, Brad Brooks

GRAPHIC DESIGN: Christian Strain, Duane Nichols

ADDITIONAL GRAPHIC DESIGN: Stephanie Gustafsson, Stephen Lambert, Sandra Tang

3D MODELS: Erick Tosco

TRAY DESIGN, STORAGE (DELUXE EDITION): Noah Adelman, Game Trayz

RULEBOOK EDITING, LAYOUT: Jason Harris

ADDITIONAL RULEBOOK EDITING: Brad Brooks, Jeff Fraser, Christian Strain, Peter Vaughan

WORLD-BUILDING: Alex Cutler, Sandra Tang

SOLO MODE: Peter C. Hayward, Christian Strain

COMMUNICATIONS: Rozie Powell

CUSTOMER SERVICE: Judy Neff

CAMPAIGN PAGE: Christian Strain, Peter Vaughan

PLAYTESTING: Aoife Baker, Khadija Brey, Sarah Brown, William Brown III, Jacob Burke, Elli Burns, Maryann Calligan, Sean Calligan, Claudio Cellucci, Nathan “Chappy” Chapman, Allison Chase, Christian Ching, Alex Chiolo, Áxel Cisneros, Joel Colombo, Curt Covert, John Cutler, Mark Dainty, Anne-Marie De Witt, Justin De Witt, Fox Fox, Gavin Fox, Shaun Fox, Jeff Fraser, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Yuval Grinspun, Lady Gypsum, Hp Hanson, Matthew Justice, David Laciak, Sea LinYao, Terence Lui, Greg Machlin, Rich Malena, David Marron, Mark McGee, Adam Michaud, Mike Mihealsick, Rohan Mirchandaney, Alena Mokráňová, Chris Montgomery, Iain Murphy, Stephanie Noack, Anna Palmer, Emerson Rivera, Joel Salda, Mitch Schroeder, Suzanne Seyfi, Isaac Shalev, Zev Shlasinger, Mike Vander Veen, James Vaughan, Mitch Wallace, Ed Wiscombe, Matt Wolfe, Kristin Yadamec

PROTOTYPES: Print and Play, Longpack

BESONDERER DANK AN: Backerkit, Banzinator, Before You Play, Board Game Co, Board Game Garden, Board Game Tutorials, Cardboard Alchemy Discord, Casual Game Revolution, Cozy Board Games, Dani Standing, Daniel Tosco, Dice Tower Summer Spectacular, Ezeekat, First Play LA, Game Trayz (Deluxe Edition), Grant Lyon, Hungry Gamer, Kickstarter, Kim-Joy, Lucky Duck Games, Mark Streed, Not Bored Gaming, Oniro, Paper Fort Games, Play the Game, Rahdo Runs Through, Rich Malena, Tantrum House, The Full 42, Thinker Themer, Tim Chuon

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY: Susanne Kraft, Sophia Keßler, Max Breidenbach, Simon Blome

KLARSTELLUNGEN (FORTSETZUNG)

GERÜCHTE

Allgemeiner Hinweis: Gerüchte beziehen sich immer nur auf das Kritiker-Menü, niemals auf Challenges.

GERÜCHT	KLARSTELLUNG
Brot-Liebhaber Karotten-Liebhaber Käse-Liebhaber Fisch-Liebhaber Fleisch-Liebhaber Pilz-Liebhaber Wein-Liebhaber	Liebhaber-Gerüchte wirken sich nur bei der Endwertung aus. Erlaubt der Kritiker, dass du bei einem Gang mehrere Zutaten verarbeitest, verdoppelt ein passendes Liebhaber-Gerücht sie alle. Die Gesamtqualität des Gangs (nach dem Würzen) wird verdoppelt.
Etepetete	Jeder Gang muss mindestens 1 Zutat mit einem aufgedruckten Wert von 5 oder höher enthalten.
Liebt den Nachgeschmack	Falls du keinen Weingang servierst, zählt der letzte Gang, den du servierst (also Pilz, dann Fleisch etc.). Liebhaber-Gerüchte werden für „Liebt den Nachgeschmack“ nicht berücksichtigt.
Sprunghaft	Beispiel: Die hochwertigste Zutat, die du in deinem Menü verarbeitet hast, hat den Wert 7. Die niedrigwertigste hat den Wert 3. Du erhältst also 4 Sterne.
Nicht gerade einfach	Falls das Känguru die „nicht gerade einfache“ Kritikerin ist, zählen 6er-Zutaten als 9er-Zutaten und sind somit ungerade.
Glückspilz	Liebhaber-Gerüchte werden für den „Glückspilz“ nicht berücksichtigt.
Plaudertasche	Für die „Plaudertasche“ zählen nur Gerüchte-Plättchen, keine Gerüchte-Karten, die du aus anderen Gründen ansehen durftest. Gerüchte-Plättchen, die du der Wüstenspringmaus serviert hast, zählen trotzdem.

KÜCHENCHEFS

Im Schritt „Bonuspunkte“ des Finales bekommt ihr die Sterne eures Küchenchefs.



KÜCHENCHEF	KLARSTELLUNG
Johann Lafeber	Die Fähigkeit funktioniert auch dann, wenn du freiwillig aufs Einkaufen verzichtest (siehe Trostsuppe , S. 11).
Tim Mäh-hälzer	Wenn das Kaninchen die Kritikerin ist, bekommen deine 2er-Karotten zuerst +2, bevor sie durch das Kaninchen verdoppelt werden.
Horst Rüssler	Du kannst durch diese Fähigkeit auch mehrere ★ pro Runde erhalten.
Mirko Reeiherr	Du kannst diese Fähigkeit auch für mehrere Zutaten-Typen und in mehreren Gerichten einsetzen. Beispiel: Dieses Gericht für die „Tapas-Traum“-Challenge hat eine Qualität von 23 (7×2 durch Brot, 4×2 durch Karotten und 1 durch Suppe). 
Jamie Euliver	Niemand außer dir darf die zusätzliche Gerüchte-Karte ansehen. Sie zählt nicht für das Gerücht „Plaudertasche“.

