

Die Schnellgerichte wechseln also sofort den Besitzer, wobei der 2. Spieler die Karte dann in der Hand behält. Fortlaufend werden Doppelzüge und Sprünge ausgeführt und die glücklichen Besitzer der Reserviert-Karten schützen ihre Menüs vor gar zu aufdringlichen „Kollegen“.

Wenn der Weg der Kartenaufnahme in eine „Sackgasse“ geraten ist (**Achtung:** es müssen mindestens 30 Karten aufgenommen werden), endet die Bestellungsphase und jeder Spieler addiert die Werte seiner Karten, die er auf der Hand hält und vor sich abgelegt hat.

Die jeweiligen Summen werden auf einem Zettel notiert. Der Spieler mit dem **niedrigsten Ergebnis** ist Startspieler der Bedienungsphase.

B) Die Bedienung:

In der Bedienungsphase wird im **Gegenuhrzeigersinn** gespielt. Der Startspieler schiebt eine seiner Karten offen unter den Markierungsstein irgend eines **Randtisches** des Spielplans (vorzugsweise unter einen Markierungsstein seiner Farbe, wenn es sich um ein Menü handelt). Der nächste Spieler bedient einen seitlich angrenzenden Tisch des zweiten, usw... Die Eigenschaften des Doppelzuges und Sprungs werden auch hier von Nutzen sein. Es müssen nicht alle Tische bedient werden, die eine Bestellung aufgegeben haben.

In der Bedienungsphase ist folgendes zu beachten:

- Schnellgerichte, Doppelzug- und Sprungkarten dürfen überall abgelegt werden,
- Menüs der Werte 600 dürfen ausschliesslich innerhalb der 16 zentralen Tische (dem Salon) abgelegt werden,
- Menüs der Werte 300 dürfen überall abgelegt werden,
- Menüs der Werte 100 und 200 dürfen nicht innerhalb des Salons abgelegt werden.

Sollte im Verlauf der Bedienungsphase ein Spieler keine Karte ausspielen können (weil er unpassende Karten hat), setzt er aus.

5. Spielende

Wenn der Weg der Kartenablage in eine „Sackgasse“ geraten ist, endet das Spiel. Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler alle seine Karten ablegen konnte.

Dann werden die mit Menüs bedienten Tische der einzelnen Spieler addiert und die nicht ausgespielten Menükarten auf der Hand von diesem Wert abgezogen.

Achtung! Reserviertkarten, die man auf der Hand behält, zählen **im Minus doppelt**.

Dann werden die Gesamtergebnisse aus Bestellungs- und Bedienungsphase jedes Spielers zusammengezählt, und der Spieler, der die meisten Punkte hat, darf sich Oberkellner nennen und ist Sieger des Spiels.

6. Erste Variante

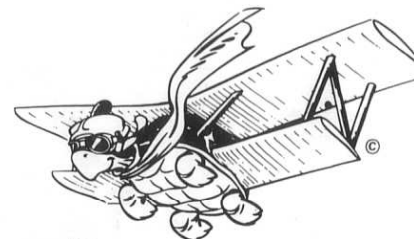
Vier Treppen führen zu den 16 Tischen des Salons. Sie dienen in dieser Variante als einzige Ein- und Ausgänge zum Salon. Ansonsten verläuft das Spiel nach den normalen Regeln.

7. Zweite Variante

Die Abrechnung ist anders geregelt als im Basisspiel. Die Einnahmen der Bestellungsphase dienen ausschliesslich dazu, den Startspieler der Bedienungsphase zu ermitteln. Die dort erzielten Punkte sind für die Abrechnung ohne Bedeutung.

Für die Abrechnung zählen ausschliesslich die mit Menüs **bedienten** Tische. Von diesem Gesamtwert werden die Werte der nicht ausgespielten Menükarten auf der Hand, abgezogen.

Es gewinnt der Spieler, der das beste Ergebnis erzielt hat.



Flying Turtle Games

RESTAURANT

by R.SIEGERS

RESTAURANT ^D

Lustiges Wetteifern im Restaurant.

Ein Familienspiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

1. Inhalt

- 1 Spielplan (das Restaurant), der in 60 Tische unterteilt ist.
- 60 beidseitig bedruckte Karten, bestehend aus:
 - 32 Menükarten
 - 18 Schnellgerichte
 - 7 Doppelzugkarten
 - 3 Sprungkarten
- 120 Markierungssteine in 6 verschiedenen Farben

Darüber hinaus wird für die Abrechnung ein Blatt Papier und ein Stift benötigt.

2. Spielziel

Drei bis sechs Kellner bemühen sich um die einzige Stelle als Oberkellner des Restaurants. Der Chef verspricht dem Kellner den Posten, der nach Ablauf des Abends das meiste Geld einholen konnte.

3. Spielvorbereitung

Ein Startspieler wird ermittelt. Die andern Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die 60 Karten werden gut gemischt und verdeckt (d.h. mit dem ungedeckten Tisch nach oben) auf alle gedeckten Tische des Spielplanes gelegt.

Dann erhält jeder Spieler eine Hand voll Markierungssteine einer Farbe.

4. Spielverlauf und Bedeutung der Karten

Das Spiel läuft in 2 aufeinanderfolgenden Phasen ab, die **Bestellungsphase** und die **Bedienungsphase**.

A) Die Bestellung:

Der Startspieler nimmt eine Karte irgendeines **Randtisches** auf und legt hierfür einen Markierungsstein seiner Farbe auf diesen Tisch. Damit ist gewährleistet, dass er diesen Tisch in der zweiten Spielphase bedient. Der nächste Spieler nimmt eine **seitlich** (nicht diagonal) angrenzende Karte auf und legt dort seinen Markierungsstein ab. Dieser Spielverlauf wird in der Bestellungsphase reihum durchgeführt. Man darf immer nur Karten wählen, die an die letzte aufgenommene Karte angrenzen (nicht diagonal). Ist eine solche Karte zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr vorhanden, so endet diese Phase, sofern dann **mindestens 30 Tische** ihre Bestellungen aufgegeben haben (d.h. mit einem Markierungsstein versehen sind). Bevor sich mindestens 30 Tische mit Bestellungen versehen sind, darf sich kein Spieler in eine "Sackgasse" begeben.

Die Karten und ihre Bedeutung:



Schnellgerichte: Sie sind bei der Abrechnung wertlos. Sobald aber ein Spieler ein Schnellgericht aufnimmt (und nur dann), legt er sie irgendeinem Mitspieler vor. Der so "betroffene" Kollege hält diesem Spieler alle Karten, die er auf der Hand hält, verdeckt und aufgefächert vor, aus dem der "liebe" Kollege eine zieht. Nach dem Ziehen ergänzt das "geschenkte" Schnellgericht den Kartenvorrat des „betroffenen“ Kollegen.

Menüs: Der Wert einer Menükarte ist in der rechten oberen Ecke angegeben (je 9 zu 100, 200 und 300, sowie 5 zu 600).



Ausserdem sind 6 dieser Menükarten (je eine 300er und 600er sowie je zwei 100er und 200er) zusätzlich mit „RES.“ (= reserviert) gekennzeichnet. Diese Reservierungskarten haben zwei besondere Funktionen:

- in der Bestellungsphase kann der Spieler eine solche Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt offen vor sich hinlegen. Zusätzlich kann er noch beliebig viele **Menükarten** unter diese legen. Alle diese Karten sind dann vor einem Umtausch mittels einer Schnellgerichtkarte geschützt (s. oben). Der Wert der Reservierungskarte spielt dabei keine Rolle.
- In der Bedienungsphase zählen sie beim Ablegen ihren einfachen, aufgedruckten Wert. Hält man sie jedoch bei Spielende noch auf der Hand, so wird ihr Wert im **Minus** verdoppelt!



Doppelzug: Nach dem Aufdecken einer Doppelzugkarte ist der Spieler nochmals an der Reihe. Er kann also sofort eine

benachbarte Karte nehmen. Durch ein erneutes Aufdecken einer oder mehrerer solcher Karten sind mehrere Züge hintereinander möglich. Dieser Karte kommt in der zweiten Spielphase die gleiche Bedeutung zu.



Sprung: Die Sprungkarte hat zunächst die gleiche Funktion wie der Doppelzug (d.h. noch eine weitere Karte nehmen). Mit ihr hat man aber zusätzlich die Möglichkeit, eine **beliebige** (also nicht benachbarte) Karte aufzunehmen, so daß die nachfolgenden Spieler dann von dieser Karte ausgehend weitere Karten ziehen müssen. Hierdurch wird dem Spiel also eine neue Richtung gegeben, und es kann z.B. das vorzeitige Ende der Bestellungsphase (mangels verfügbarer Karten) verhindert oder umgekehrt beschleunigt werden (wobei aber zu beachten ist, daß die Karte per Sprungzug nicht genommen werden darf, wenn dies dazu führen würde, daß in der ersten Phase weniger als 30 Karten aufgenommen werden können, s.o.) Auch diese Karte hat in der zweiten Phase die gleiche Funktion.

Grundsätzlich gilt, daß alle Menükarten verdeckt aufgenommen werden, alle andern Karten aber sofort nach Aufnahme allen Mitspielern gezeigt werden