



Entwickler: **ROB CHEW, JON KANG & GARY ALAKA**

Illustration: **AUDREY JUNG**

Übersetzung: **Anna Reichel & Benjamin Jessen**

Spieler: 2 - 6

Alter: 10+

45-60 Min.

Die angegebenen Seitenzahlen beziehen sich auf die Seiten im Originalregelheft.

Seite 2

Credits

Spielentwickler

Rob Chew, Jon Kang, und Gary Alaka

Illustration und Grafikdesign

Audrey Jung

Redaktion

Gary Alaka & Jeff Yong

Besonderer Ausruf und Dank an unsere Unterstützer:

Tiffany Alaka, Erica und Anthony Barton, Melissa Chen, Jennifer Chew, Perrie Chew, Randy und Laurie Chew, Steven and Gigi Chew, Howard Chu, Heywood Chu, David Chung, Dan Huynh, Ed und Mae Jung, Jessica Jung, Hyerim Kang, Moses Kang, Ajay Karat, Jonhy La Crasse, Omar Monreal, Cheny Ng, Matt Palmer, Brian Schmitt, Lars Struck, Doug Woosley, Mighel Yang, Cho und Tina Yim, Maggie Yong, unsere Freunde vom Funhaus, und vor allem ... danke an unseren Herrn und Retter Jesus Christus.

Vielen Dank an all unsere Unterstützer auf Kickstarter, die geholfen haben, Rival Restaurants ins Leben zu rufen.

Copyright © 2019 Gap Closer Games.

Rival Restaurants ist urheberrechtlich geschützt durch Gap Closer Games. Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung von Gap Closer Games darf das Spiel nicht reproduziert werden. www.RivalRestaurants.com

*“Rache wird am besten **kalt** serviert ... **UND HEISS!**”*

Gourmetküche, unorthodoxe Geschäftspraktiken, kulinarische Sabotage ...

In Rival Restaurants™ stellen Köche ihre Kochkünste im eigenen Restaurant unter Beweis. Ausgestattet mit einem kleinen Startgeld und einer Auswahl an Rezepten wollen die begeisterten Essensfanatiker zum Stadtgespräch werden ... und das mit allen notwendigen Mitteln.

Rival Restaurants ist ein chaotisches, schnelllebiges und strategisches Verhandlungsspiel, in dem aufstrebende Restaurantbesitzer gegeneinander antreten, um mit dem höchstmöglichen Titel „Der Wiener“ gekürt zu werden. Wähle ein Restaurant mit jeweils individuellen Vorzügen, setze die einzigartige Fähigkeit deines Koches ein und nutze Aktionskarten, um dein Lokal zu gastronomischem Ruhm zu führen. Aber aufgepasst! Auch wenn ihr Nachbarn seid ... ihr seid dennoch Rival Restaurants!

Inhaltsverzeichnis

1. Spielmaterial (S. 3)
2. Aufbau Spielfeld & Restaurants (S. 4)
3. Ziel des Spiels (S. 6)
4. Spielübersicht (S. 6)
5. Tagesablauf (S. 6)
 - a. **Bares und Bewegen** (S. 6)
 - b. **Kauf und Tausch** (S. 6)
 - c. **Kochen und Auffüllen** (S. 7)
6. Die Insel (S. 7)
 - a. Aktionskarten (S. 7)
 - b. Restaurantverbesserungen (S. 8)
 - c. Müll (S. 8)
7. Das ist auch noch wichtig (S. 8)
 - a. Rezepte (S. 8)
 - b. Ablegen und Ablagefach (S. 8)
 - c. Kauf: Auslage vs. Regal (S. 8)
 - d. Auktionskrieg: Wenn 2 oder mehr Köche die gleiche Zutat wollen (S. 9)
 - e. Auslage: Auffüllen des Marktes (S. 9)
 - f. Mystischer Basar: Dort, wo man besondere Zutaten kauft (S. 9)
 - g. Zutatenliste (S. 10)
 - h. "Frucht" Stand: Fruchtkunde 1x1 (S. 11)
 - i. Spezialfähigkeiten der Köche (S. 11)
 - j. Verteilung Aktionskarten (S. 11)
8. Kochfähigkeiten (S. 12)
9. 2-Spieler-Modus (S. 13)
10. Varianten für das Grundspiel (S. 14)
11. Glossar (S. 15)
12. Index (S. 15)

Spielmaterial

- 8 Restaurants
- 6 Rufmarker
- 96 Münzen
 - 64x \$100
 - 32x \$300
- 6 Aktionsräder
- 1 Mülltonne & 44 Müllbeutel
- 1 Ablagefach
- 30 Upgrade Clips
 - 6x Basis-Rezeptbuch
 - 6x Gourmet-Rezeptbuch
 - 6x Doppelkochfeld
 - 6x Werbung in den sozialen Medien
 - 6x Prominente Unterstützung
- 36 Aktionskarten
- 6 Kostenübersicht
- 12 Koch-Karten
- 12 Koch-Figuren
- 1 Sanduhr (*optional*)
- 24 Basisrezepte
- 24 Gourmetrezepte
- 174 Zutatenkarten (*6 von jeder Sorte*)
 - 30x Carbtastic
 - 30x "Frucht" Stand
 - 30x Gemüsegarten
 - 30x Chop Shop
 - 24x Milchkönig
 - 30x Mystischer Basar

Nicht abgebildet:

- Spielfeld (*siehe Seiten 4-5*)
- Rival Restaurants Timer App (*optional*)
 - Verfügbar im iPhone App Store und bei Google Play

Um Rival Restaurants richtig zu genießen, sollte es an einem großen Tisch gespielt werden. Das Spielbrett und die Spielmaterialien sollten für alle leicht erreichbar sein. Während des Spielens werden die Karten für alle offen und sichtbar platziert, also berücksichtigt das bei der Wahl der Spielfläche.

Die Begriffe „Spieler“ und „Koch“ haben die gleiche Bedeutung.

Willkommen zu Rival Restaurants!

Keine Lust auf Anleitung lesen? Besuche unsere Website www.rivalrestaurants.com, um das kurze Anleitungsvideo anzuschauen. Damit sollten eventuelle Fragen beantwortet werden.

Seite 4

Aufbau Spielfeld

1. **Platziere das abnehmbare Ablagefach** in der Mitte von der Insel auf das Logo Rival Restaurants. Hier werden die abgeworfenen Zutaten abgelegt.
2. **Platziert die farbigen Clips** in den 5 kleinen Vertiefungen des Ablagefachs.
3. **Platziert den Mülleimer** mit den Müllbeuteln auf den markierten Müllbereich.
4. **Mischt die Aktionskarten** und legt diese verdeckt auf den markierten Platz.
5. **Mischt jedes Zutatendeck separat** und legt dieses verdeckt auf die dazu gehörenden Regale.
6. **Füllt den Markt** auf indem ihr so viele Karten aufdeckt, wie Felder vorhanden sind. Legt fest welcher Spieler zum Auffüllen von den jeweiligen Märkten zuständig ist (am besten kümmert sich der Spieler darum, der näher dran sitzt). Aufgefüllt wird nur in der 3. Phase **Kochen und Auffüllen** (siehe Seite 9)
7. **Sortiert die Rezepte** in 2 Stapel – Basis und Gourmet. Mischt dann jeden Stapel und legt diese verdeckt neben das Spielbrett.
8. **Platziert das Geld** so, dass alle Spieler einfach rankommen. Es wird empfohlen 2 oder mehr Stapel zu bilden.

Aufbau Restaurant

9. **Jeder Spieler erhält ein zufälliges Restaurant.** Man kann auch 2 oder mehr Restaurants an jeden Spieler verteilen und dieser sucht sich dann eines aus mit dem er spielen möchte.
10. **Nimmt einen Rufmarker** und markiert damit die „0“ in der oberen linken Ecke des Tableaus. Dadurch behaltet ihr den Überblick über die Beliebtheit eures Restaurants.
11. Jeder Spieler erhält ein **Aktionsrad**.
12. Jeder Spieler erhält eine **Kostenübersicht**.
13. **Zieht eine Aktionskarte.** Legt diese bis zum Einsatz verdeckt neben euer Tableau. Aktionskarten haben Spezialfähigkeiten und sind die einzigen Karten in diesem Spiel, die verdeckt platziert werden. (Mehr zu Aktionskarten – Seite 7)
14. Jeder Spieler erhält **zufällig 1 Basis- und 1 Gourmetrezept**. Rezepte werden offen neben dem Restaurant platziert, so dass jeder diese sehen kann. Restaurants sind öffentlich, deswegen muss auch jeder sehen können, was du anbietest!
Hinweis: Die Spieler können mit den Rezepten in der 2. Phase **Kauf und Tausch** handeln, aber sie müssen immer 2 Rezepte vor sich liegen haben: 1 Basis- und 1 Gourmetrezept.
15. Jeder Spieler erhält **zufällig 1 Zutat von jedem Markt** (außer vom Mystischen Basar). Zu Beginn des Spieles hat jeder somit 5 Zutaten (Carbtastic, Chop Shop, Milchkönig, „Frucht“ Stand und Gemüsegarten).

16. Wenn die gezogenen Zutaten zu euren Rezepten passen, **legt diese neben das entsprechende Rezept**, so dass die anderen Mitspieler euren Fortschritt sehen können. Macht dies auch bei Zutaten die ihr später bekommt.
17. **Legt die nicht benötigten Zutaten in euer „Lager“** (unter eurem Restaurant). Jeder muss die Zutaten im Lager sehen können. Vergewissere dich, dass du auch von anderen Spielern die nicht genutzten Zutaten siehst, so dass du einen entsprechenden Handel anbieten kannst, oder Aktionskarten strategisch günstig nutzen kannst ...
18. Jeder Spieler erhält einen **zufälligen Koch**. Man kann auch 2 oder mehr Karten an jedem Spieler verteilen und dieser sucht sich dann eine aus mit der er spielen möchte.
19. Nehmt zu eurem gewählten Koch den **passenden Aufsteller**. Dann stellt euren Koch auf euer Restaurant.
20. **Stellt euren Koch und euer Restaurant** den anderen Mitspielern vor. Lest ebenfalls die Spezialfähigkeiten vor, damit jeder Spieler auch die Fähigkeiten der anderen kennt.


Seite 5

Empfohlene Köche für das erste Spiel:




- Angus Khan
- Biff Brobeque
- Lovehandles McFatterson
- Mortimer Sleazburger
- Phyllis Grubman
- Señor Fuego

Seite 6

Ziel des Spiels

Erreiche als erstes Restaurant 20  (Rufpunkte - RP) und werde mit dem Titel „**Der Wiener**“ gekrönt.

Wenn es ein Unentschieden gibt:

Wenn mehrere Köche 20 oder mehr  am selben Tag erreichen, gewinnt derjenige, der mehr  hat. Sollten die Köche gleich viele  haben, gewinnt derjenige, der mehr Gourmet-Rezepte zubereitet hat. Herrscht auch da ein Unentschieden, gewinnt derjenige, der mehr Geld hat. (und in dem unwahrscheinlichen Fall, dass auch hier ein Unentschieden herrscht, stimmen die anderen Köche ab, wer gewinnt ... oder ihr entscheidet den Gewinner mit Armdrücke, spielt Tic-Tac-Toe oder besser noch veranstaltet ein richtiges Kochduell!)

Spielübersicht

Anders als in anderen Spielen, wo man auf seinen Zug warten muss, ist man bei Rival Restaurants ständig am Zug. Denn in der Welt der Gastronomie wartet die Zeit auch auf niemanden!!!

Jeder Tag wird in 3 Phasen unterteilt

1. **Bares und Bewegen**: Jeder erhält 300 \$ von der Bank (**Bares**) und benutzt sein Aktionsrad, um anzuzeigen wohin er sich bewegen wird (**Bewegen**)
2. **Kauf und Tausch**: Erwerbe ausschließlich beim Markt an deinem aktuellen Ort Zutaten (**Kauf**) und betreibe Handel mit den anderen Köchen (**Tausch**).
3. **Kochen und Auffüllen**: Schließe vollständige Rezepte ab (**Kochen**) und fülle den Markt auf (**Auffüllen**).

In jeder Phase handeln alle Köche gleichzeitig!

Küchenchef

Vor Spielbeginn wird ein Spieler als Küchenchef bestimmt. Der Küchenchef leitet durch die Phasen des Spiels indem er die Sanduhr im Auge behält. Solange die Köche noch nicht fertig sind oder die Zeit noch nicht abgelaufen ist, darf der Küchenchef die nächste Phase noch nicht beginnen.

TIPP: Solltet ihr ein Handy mit Wecker und akustischem Signal haben, empfehlen wir dieses statt der Sanduhr zu nutzen. Ihr könnt auch die Rival Restaurants Timer App downloaden, diese ist für iPhone (App Store) und Android (Google Play) verfügbar.

Wie jeder Tag abläuft

Bares und Bewegen (ohne Zeitlimit*)

Jeder Spieler nimmt sich sein tägliches Einkommen und entscheidet wohin er gehen möchte.

1. **Bares:** Nimm 300 \$ aus der Bank (Du kannst dein tägliches Einkommen durch Verbesserungen am eigenen Restaurant erhöhen)
2. **Bewegen:**
 - a. **Nutze das Aktionsrad**, um dein Ziel für diesen Tag festzulegen. (Du kannst nur zu einem Ort proTag gehen, entscheide also weise!). Lege das Rad anschließend verdeckt ab, um dem Küchenchef anzuzeigen, dass du fertig bist zum Bewegen.
 - b. Wenn alle Spieler bereit sind, **bewegt eure Köche zum gewählten Markt** und **platziert diesen auf die Zutat, die ihr am meisten wollt** (sollten mehrere Köche auf der gleichen Zutat stehen, siehe Auktionskrieg auf Seite 9). Wenn du die Insel gewählt hast, bewege deinen Koch auf die Insel.

- c. Sollte dein Koch eine **Spezialfähigkeit** haben, welche die 1. Phase **Bares und Bewegen** beeinflusst, musst du diese jetzt nutzen (Mehr zu den Spezialfähigkeiten der Köche auf Seite 11)

Hinweis: Während dieser Phase könnt ihr miteinander reden, aber nur in der 2. Phase **Kauf und Tausch** sind die eigentlichen Übergaben erlaubt.

* Während der 1. Phase **Bares und Bewegen** gibt es normalerweise keine zeitliche Begrenzung. Sollten die Spieler für ihre Entscheidung jedoch zu lange brauchen, kann ein Zeitlimit von 1 Minute festgelegt werden. Läuft die Zeit ab bevor eine Entscheidung getroffen wurde, muss der Spieler zur Insel gehen.

Kauf und Tausch (1 Minute)

Erwerbe **ausschließlich** beim Markt an deinem aktuellen Ort. Du kannst auch mit anderen Spielern handeln.

1. **Kauf:**

Die Köche dürfen nur an ihrem **aktuellen** Markt so viele Zutaten kaufen, wie sie möchten. Man kann die offen ausliegenden Zutaten und/oder verdeckte Zutaten aus dem Regal erwerben.

2. **Tausch:**

- a. Folgendes kann mit den anderen Spielern gehandelt werden: Geld, Zutaten, Aktionskarten, Müll, Rezepte, Upgrades, Begünstigungen.
- b. Beim Handeln sollten folgende Regeln beachtet werden:
 - Die ganze Zeit über muss jeder Koch 1 Basis- und Gourmetrezept haben
 - Jeder Koch kann maximal 1 Upgrade von jedem Typ haben. Man kann aber ein Upgrade, das man bereits besitzt für einen anderen Koch auf der Insel kaufen und damit handeln.
- c. Sobald die Zeit abgelaufen ist, **geh mit deinem Koch zurück zu deinem Restaurant**. Wenn du bereits für die Transaktion gezahlt hast oder einem Handel mit anderen Spielern zugestimmt hast, bevor die Zeit abgelaufen ist, kannst du diese Aktion noch beenden.

Hinweis: **Kauf und Tausch** ist die **einzigste** Phase, in der Dinge gekauft und gehandelt werden können. Während der anderen Phasen können Angebote zwar besprochen werden, aber du musst bis zur 2. Phase **Kauf und Tausch** warten, um diese auszuführen.

Seite 7

Kochen und Auffüllen (ohne Zeitlimit)

Kocht Rezepte und füllt die Auslage auf.

1. **Kauf:**

- a. **Sobald du alle benötigten Zutaten für ein Rezept hast, kannst du es jetzt kochen.**

- Verkünde was du kochen möchtest und lass einen anderen Koch kontrollieren, ob die Zutaten stimmen.
Hinweis: Pro Tag kannst du nur 1 Rezept kochen (außer du hast das Upgrade für das Doppelkochfeld).
- b. **Lege die verwendeten Zutaten offen** in das Ablagefach.
- c. **Erhalte** 👍, wie auf dem Rezept angegeben
 - **Müllstrafe:** Hast du bereits vor dem Kochen Müll in deinem Restaurant, ziehe 1 👍 pro Müllbeutel von deinem Rezept ab. Rezepte können niemals negative 👍 geben. Die Müllbeutel bleiben weiterhin in deinem Restaurant.

Hinweis: Du kannst dich immer entscheiden nicht zu kochen, um der Müllstrafe zu entgehen.
 - **Küchenbonus:** Wenn der Rezepttype mit deinem Restaurant übereinstimme (z. B. Koreanisches Rezept in einem Koreanischem Restaurant) erhält du +1 👍.

Nach dem Erhalt der Rufpunkte wird folgendes in beliebiger Reihenfolge ausgeführt:

- d. **Nimm Müll** aus dem allgemeinen Vorrat laut der Anzahl der Müllsymbole unten rechts auf dem Rezept (einige Rezepte haben keinen Müll)
- e. **Drehe das Rezept, welches du zubereitet hast um.**
- f. **Ziehe ein neues Rezept** vom selben Typ (Basis oder Gourmet) und lege es offen vor dich ab.
- g. **Nutze deine Level-Up-Bonus** (wenn anwendbar)
 - **Level Up Bonus:** Dein Restaurant erhält eine zusätzliche Fähigkeit, wenn es die jeweiligen RP erreicht. Es gibt 2 Arten von Belohnungen: einmalige und dauerhafte
 - **einmaliger Bonus:** Der Effekt ist sofort wirksam und kann nicht für später aufgespart werden.
 - **dauerhafter Bonus:** (Bonus, die anfangen mit „Von jetzt an...“) Der Effekt gilt für das Rezept was gerade gekocht wird und bleibt auch danach wirksam.

2. **Auffüllen**

Fülle den Markt auf (mehr zum Auffüllen auf Seite 9)

Der Tag ist beendet. Wiederholt die 3 Phasen bis ein Koch 20 oder mehr 👍 gesammelt hat und kürt diesen zum „Wiener!“

Die Insel

Die Kücheninsel (zur Vereinfachung Insel) ist eins der wichtigsten Anlaufstellen in Rival Restaurants. Die Insel ist ein vielseitiger Restaurantlieferant neben dem Zutatenmarkt. Köche besuchen die Insel aus 4 Gründen:

- Kauf von Aktionskarten (siehe Abschnitt unten)
- Kauf von Upgrades (siehe Seite 8)
- Entsorgung von Müll (siehe Seite 8)
- Verkauf von Schokolade (siehe Seite 9)

Hinweis: Die Insel ist kein Markt. Alles was sich auf „Markt“ bezieht, verweist auf einen der 6 Märkte (Carbastic, „Frucht“ Stand, Gemüsegarten, Chop Shop, Milchkönig und Mystischer Basar)

Aktionskarten

... das, was das alles noch ein bisschen interessanter macht!

Aktionskarten sind starke einmalig nutzbare Hilfsmittel, die dazu genutzt werden können, um das Restaurant voran zu treiben oder um anderen die Suppe zu versalzen. Die Stärke der Aktionskarten sollte nicht unterschätzt werden. Diese können sogar für das hoffnungsloseste kulinarische Fiasko den Spieß umdrehen.

Alles Wissenswerte zu den Aktionskarten:

- Sobald eine Aktionskarte gespielt wird, muss der Küchenchef den Timer pausieren (die Zeit läuft weiter, wenn die Aktionskarte abgehandelt wurde).
- Aktionskarten können nur auf der Insel für 300\$ während der 2. Phase **Kauf und Tausch** erworben werden
- Aktionskarten können nur in der 1. Phase **Bares und Bewegen** oder in der 2. Phase Kauf und Tausch genutzt werden, sofern nichts anderes auf den Karten angegeben ist.
- Aktionskarten können sofort nach dem Erwerb eingesetzt werden
- Pro Tag kann nur 1 Aktionskarte gespielt werden
- Aktionskarten haben Vorrang vor den Fähigkeiten der Köche.
- Aktionskarten können andere gespielte Aktionskarten beeinflussen

Clam-Voyance:

Clam-Voyance ist eine der mächtigsten Aktionskarten in Rival Restaurants.

Diese erlaubt es jede negative Auswirkung zu blockieren, unabhängig ob diese durch eine andere Aktionskarte oder durch die Spezialfähigkeit der Köche erfolgt ist.

Die Nutzung von Clam-Voyance ist passiv und zählt nicht zu der Regelung, dass nur eine Aktionskarte pro Tag genutzt werden darf.

Clam-Voyance kann auch dazu verwendet werden eine Clam-Voyance-Aktionskarte eines anderen Kochs abzuwehren.

z.B. Du spielst Armed Robbery und entscheidest dich von Antoine etwas zu stehlen. Antoine spielt Clam-Voyance, um sich vor der negativen Auswirkung von Armed Robbery zu schützen. Spielst du jedoch zusätzlich auch Clam Voyance kannst du die für dich negative Clam

Voyance von Antoine abwenden und den Effekt von der ursprünglichen Karte Armed Robbery nutzen.

Hinweis: Diese Karte schützt den Spieler, der die Karte ausgespielt hat. Sie hat **keine Wirkung** auf andere betroffene Köche.

Seite 8

Restaurantverbesserungen

Mehr ist besser!

Es können 5 verschiedene Verbesserungen für das Restaurant erworben werden. Dafür muss man sich **auf der Insel** befinden. Jeder Koch darf nur eine Verbesserung von jeder Art haben.

Basis-Rezeptbuch (200\$)

Nachdem du ein Basis-Rezept gekocht hast, ziehe 4 neue Basis-Rezepte. Wähle davon 1 Rezept und lege die anderen 3 unter das Basis-Rezept-Deck.

Gourmet-Rezeptbuch (300\$)

Nachdem du ein Gourmet-Rezept gekocht hast, ziehe 4 neue Gourmet-Rezepte. Wähle davon 1 Rezept und lege die anderen 3 unter das Gourmet-Rezept-Deck.

Doppelkochfeld (300\$)

Mit dem Doppelkochfeld können beide Rezepte (Basis und Gourmet) gleichzeitig gekocht werden (normalerweise wird nur 1 Rezept pro Tag gekocht). Den Müll erhältst man erst, wenn beide Rezepte gekocht sind. Sollten sich bereits Müllbeutel im Restaurant befinden, wirkt sich die Müllstrafe auf beide Rezepte aus.

Werbung in den sozialen Medien (400\$)

Mit der Werbung in den sozialen Medien werden neue Kunden angelockt und das tägliche Einkommen steigt um 100\$.

Prominente Unterstützung (600\$)

Nichts lockt neue Kunden so gut an, wie Stars im Lokal. Das tägliche Einkommen steigt um 100\$.

Müll

Beim Kochen entsteht Müll.

- Der entstandene Müll wird auf dem Restaurant platziert.
- Befindet sich vorm Kochen bereits Müll im Restaurant, bringen gekochte Rezepte pro Müllbeutel 1 👍 weniger. Gerichte können nie negative 👍 geben.
- Müll kann auf der Insel während der 2. Phase **Kauf und Tausch** entsorgt werden. Die Entsorgung kostet 100\$ pro Müllbeutel.

Das ist auch noch wichtig

Der grobe Spielablauf ist nun geklärt. Jetzt müssen noch einige spezielle Aspekte und Situationen des Spiels geklärt werden.

Rezepte

Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Spieler je ein zufälliges Basis- und Gourmetrezept.

- **Küchenbonus:** Passt ein gekochtes Gericht mit der Küche des Restaurants überein +1 👍.
 - **z.B.** Betreibst du ein japanisches Restaurant und kochst Chirashi Bowl (japanisches Gericht, welches 6 👍 bringt) erhältst du $6+1 = 7$ 👍
- Nach dem Kochen eines Rezeptes während der 3. Phase **Kochen und Auffüllen** muss sofort ein Rezept vom entsprechenden Stapel nachgezogen werden. Sollten nicht genug Karten im Nachziehstapel sein, werden von allen Spielern die erledigten Rezepte gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.
 - **Tipp:** Mit der Restaurantverbesserung Basis- sowie Gourmetrezeptbuch können **vier** neue Rezepte statt nur 1 gezogen werden. Damit kann eine Wahl des Rezepts, abhängig davon, welche Zutaten der Spieler hat, dem Küchenbonus und der Höhe der 👍 getroffen werden.
- Zu keiner Zeit im Spiel dürfen die Köche ihre Rezepte abwerfen, nur, weil sie diese nicht wollen. Während der 2. Phase **Kauf und Tausch** können unliebsame Rezepte mit anderen Köchen getauscht werden, aber jeder muss immer je ein Basis- und Gourmetrezept vor sich haben.

Ablegen und Ablagefach

Wann auch immer eine Zutat für das Kochen von Rezepten genutzt wird oder diese aufgrund von Aktionskarten entfernt werden muss, werden diese in dem entsprechenden Ablagefach auf der Insel abgelegt.

Sollten im Regal (verdeckter Stapel) auf einem Markt keine Zutaten mehr sein, werden die abgeworfenen Zutaten im Ablagefach gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Das wird nur während der 3. Phase **Kochen und Auffüllen** ausgeführt. Sollte das Regal während der 2. Phase **Kauf und Tausch** leer werden, wird dieses **nicht** aufgefüllt. Mit anderen Worten: Das ist alles, was der Markt für diesen Tag vorrätig hatte!

Kauf: Auslage vs. Regal

Beim Kauf vom Markt kann der Spieler wählen, ob er Zutaten aus der Auslage und/oder vom Regal kauft. Es können so viele Zutaten gekauft werden, wie die Spieler möchten.

1. **Die Auslage:** Jeder Markt hat 3 oder 4 Auslageslots. Zutaten in der Auslage liegen offen aus so dass die Spieler wissen, was sie kaufen.
2. **Das Regal:** Der Zutatennachziehstapel liegt auf jedem Markt verdeckt auf dem Regal. Kaufen die Spieler Zutaten vom Regal, werden Zutaten zufällig gezogen. Der Koch weiß nicht, was er bekommt, aber zumindest ist es etwas!

Auktionskrieg: Wenn 2 oder mehr Köche die gleiche Zutat wollen

Wann auch immer die Spieler sich zum Markt bewegen, müssen diese ihren Koch **auf die** Zutat stellen, die sie als erstes kaufen wollen. Sollten 2 oder mehr Köche die gleiche Zutat gewählt haben, wird eine Auktion ausgelöst. Derjenige, der mehr für die Zutat bietet, **muss** diese kaufen. Das Mindestgebot ist der Marktpreis. Sollte die Auktion in einem Unentschieden enden und die Zeit ist abgelaufen, bekommt kein Koch den Zuschlag für diese Zutat an diesem Tag. Sollten jedoch die interessierten Köche gleich viel Geld haben und alles bieten, können sie das Ziehen von Müllbeuteln nutzen, um die Zutat zu bekommen.

z.B. Gohan, Kim und Biff wollen den Alienschleim kaufen (Marktpreis 300\$). Gohan hat 300\$, während Kim und Biff jeweils 400\$ haben. Kim und Biff erklären beide, dass sie bereit sind 400\$ für den Alienschleim zu zahlen, somit scheidet Gohan bei der Auktion automatisch aus. Da Kim nicht mehr Geld hat, um ihr Gebot zu erhöhen, ist sie bereit einen Müllbeutel zu nehmen zusätzlich zum Bezahlen der 400\$. Biff möchte zusätzlich zum Gebot 2 von 400\$ Müllbeutel nehmen. Kim beschließt, dass der Preis zu hoch wird und scheidet aus der Auktion aus. Biff bezahlt 400\$, nimmt sich 2 Müllbeutel von der Insel und erhält den Alienschleim.

Spieler können nur in einer Auktion zur selben Zeit sein, können aber zu jedem Zeitpunkt aussteigen. Sollte einer der Mitspieler, der sich mit in der Auktion befindet, aussteigen, muss der Letzte in der Auktion die Zutat zu dem von ihm zuletzt genannten Gebot oder zum Marktpreis kaufen (je nachdem was höher ist). Nachdem die Auktion beendet wurde, können die Spieler weitere Zutaten kaufen. Wer zuerst kommt, malt zuerst!

Auslage: Auffüllen des Marktes

Während der 3. Phase **Kochen und Auffüllen** füllen Köche die Auslage des Marktes, für den diese zuständig sind, neu auf (normalerweise diese, die nah bei dem Spieler sind).

Reihenfolge beim Auffüllen:

Schritt 1: Zutaten, die sich **ganz rechts** in der Auslage befinden, verderben am Ende des Tages. Entfernt diese Zutat und legt sie in das Ablagefach.

Schritt 2: Übrige Zutaten werden nach rechts auf freie Felder der Auslage geschoben.

Schritt 3: Restliche leere Felder der Auslage werden mit Karten vom Regal aufgefüllt (von rechts nach links auffüllen)

Falls einmal keine Zutat mehr im Regal des jeweiligen Marktes sein sollte, werden Karten aus dem entsprechenden Ablagefach neu gemischt und verdeckt auf das Regal gelegt. Dies ist jedoch nur in der 3. Phase **Kochen und Auffüllen** erlaubt.

Mystischer Basar: Dort, wo man besondere Zutaten kauft

Obwohl dies der teuerste Markt ist (300\$ pro Zutat), ist der mystische Basar in der Regel ein Besuch wert.

Hier ist beschrieben, was jede Zutat macht:

Zutat	Beschreibung
Alienschleim	Kann in deinem Rezept anstelle irgendeiner Zutat benutzt werden
Schokolade	Kann auf der Insel für 500\$ verkauft werden. Der Spieler muss sich auf der Insel befinden. Schokolade wird nach dem Verkauf abgeworfen.
Tofu	Fleischersatz. Wenn du eine Zutat aus dem Chop Shop mit Tofu beim Kochen ersetzt, erhältst du 1 Müll weniger
Geheime Sauce	Wird die geheime Soße beim Kochen eines Basis-Rezepts hinzugefügt +1 👍. Pro Rezept nur eine geheime Soße.
Wein	Wird Wein beim Kochen eines Gourmet-Rezepts hinzugefügt +1 👍. Pro Rezept nur ein Wein.

Hinweis: Alienschleim verwandelt sich in die benötigte Zutat **beim Kochen** (aber nicht vorm Kochen). Alienschleim kann nur eingesetzt werden, um eine vom Rezept **geforderte Zutat** zu ersetzen (z.B. Alienschleim kann sich niemals in Geheime Soße verwandeln, da Geheime Soße beim Kochen nie notwendig ist).

Hinweis: Tofu kann eine Zutat aus dem Chop Shop beim Kochen ersetzen. Um die Müllreduzierung zu bekommen, muss Tofu Fleisch **ersetzen**. Fordert ein Rezept Tofu gilt der Bonus der Müllreduzierung nicht.

Seite 10

Zutatenliste

Hier ist eine Liste von allen Zutaten in Rival Restaurants. Es gibt 6 von jeder Zutat.

100\$	Carbtastic	Brot, Mehl, Nudeln, Kartoffeln, Reis
100\$	„Frucht“ Stand	Avocado, Bohnen, Paprikas, süße Früchte, Tomaten
100\$	Gemüsegarten	Karotten, Knoblauch, Salate, Zwiebeln, Lauchzwiebeln
200\$	Chop Shop	Rindfleisch, Fisch, Schwein, Geflügel, Meeresfrüchte
200\$	Milchkönig	Butter, Käse, Eier, Milch
300\$	Mystischer Basar	Alienschleim, Schokolade, Geheimsoße, Tofu, Wein

Hinweis: Wenn eine Zutat vom mystischen Basar im Rezept erforderlich ist, darf die Spezialeigenschaft der entsprechenden Zutat nicht verwendet werden. (z. B. Wenn in einem Rezept Wein erforderlich ist, gibt es keine extra 👍. Sollte ein zweiter Wein dem Rezept hinzugefügt werden, dann gibt dieser Wein beim Kochen +1 👍).

„Frucht“ Stand: Fruchtkunde 1x1

Avocados. Bohnen. Paprikas. Und die berühmte Tomate ...

Sind das Früchte oder Gemüse? Wenn du Gemüse sagst, denk nochmal nach! In der Botanik sind Früchte samenumschließende Gebilde, die bei blühenden Pflanzen gefunden werden. Das heißt: Avocados, Bohnen, Paprikas und Tomaten sind daher genaugenommen Früchte! Wir machen dir keine Vorwürfe, wenn du diese dennoch nicht für deinen nächsten Smoothie verwenden möchtest ... aber in Rival Restaurants sollten sich die Spieler dennoch auf den Weg zum „Frucht“ Stand machen, um dort diese Zutaten zu kaufen! Und natürlich können dort auch die „süßen“ Früchte gekauft werden!

Spezialfähigkeiten der Köche





Jeder Koch hat spezielle Fähigkeiten, die ihm besondere Vorteile bringen (siehe Seite 12). Da die Köche sehr unterschiedliche Fähigkeiten haben, ist die Dynamik des Spiels jedes Mal anders.

Ein paar Notizen zu den Spezialfähigkeiten der Köche:

- Köche mit **Bares- und Bewegun-**Fähigkeiten (Angus, Fuego, Kim und Mortimer) können ihre Fähigkeiten nur in der 1. Phase **Bares und Bewegen** einsetzen. Erst nachdem alle Fähigkeiten abgehandelt wurden, beginnt die 2. Phase **Kauf und Tausch**.
- Spieler haben immer die Möglichkeit zu bestimmen wen die Fähigkeit beeinflusst.

Verteilung Aktionskarten

Im Spiel befinden sich 36 Aktionskarten, einige sind seltener als andere (siehe auch Seite 7).

Aktionskarten	Beschreibung	Häufigkeit	Seltenheit <small>(Symbol auf Karte)</small>
Clam-Voyance	Verhindert Auswirkungen von Aktionskarten oder Spezialfähigkeiten eines anderen Kochs gegen einen selbst (beschützt nur dich). Kann auch genutzt werden um die Wirkung einer anderen Clam-Voyance-Karte aufzuheben. Zählt nicht zum "1-Aktionskarte-pro-Tag"-Limit.	8 von 36	 gewöhnlich
Raiders of the Lost Pork	Nimm von einem Koch 1 Zutat deiner Wahl.	5 von 36	 ungewöhnlich
Armed Robbery	Nimm von einem Koch die Hälfte seines Geldes (abgerundet).	5 von 36	 ungewöhnlich
Einzigartige	Variiert. Es gibt 18 einzigartige Aktionskarten, jede mit eigenen Fähigkeiten.	18 von 36	 selten

Kochfähigkeiten

Hier ist eine Liste mit allen Kochfähigkeiten:

Angus Khan: Der geheimnisvolle Koch

Wok hinaus: Während **Bares und Bewegen** kann Angus einen anderen Koch verdrängen, wenn er sich am selben Markt befindet wie er. Funktioniert nicht bei der Insel und beim Mystischer Basar. Der betroffene Koch muss sich sofort einen anderen Ort aussuchen.

Antoine Baguette: Der pompöse Koch

Adliger Geschmack: Alle Köche, die sich am selben Ort wie Antoine befinden, müssen für jede Sache, die sie kaufen 100\$ mehr bezahlen. Funktioniert nicht beim Mystischer Basar.

Biff Brobeque: Meister des Metts

Bro-Tein Style: Biff kann jede Chop Shop-Zutat anstelle einer Gemüsegarten-Zutat nutzen. Wenn er ein Gericht mit 2 oder mehr Fleisch kocht (inklusive Gemüsezutat als Ersatz), bekommt er sofort 200\$.

Gardena Eden: Die rachsüchtige Veganerin

Schützt die Tiere: Beim Kochen kann Gardena 2 beliebige Gemüsegarten-Zutaten anstelle von Fleisch nehmen. Jedes Mal, wenn sie das macht, kann sie einen anderen Koch zwingen 1 Fleisch ihrer Wahl abzuwerfen, mit dem der Koch an diesem Tag nicht kochen kann.

General Stroganov: Der militärische Koch

Lasst uns teilen, Genosse: Während **Kauf und Tausch** kann sich Stroganov eine Zutat von einem anderen Koch nehmen, muss diesem aber 100\$ zahlen. Dies gilt nicht für Zutaten vom Mystischer Basar. Diese Zutat darf aber nicht in den Rezepten des anderen Kochs aufgeführt sein.

Gohan Sushido: Der Samuraikoch

Der Weg des Foodshido: Während **Kauf und Tausch** kann Gohan eine Zutat von einem beliebigen Regal (außer Mystischer Basar) kaufen.

Kim Chi: Die dramatische Köchin

Drama Queen: Während **Bares und Bewegen** kann Kim 100\$ an die Bank zahlen, um einen anderen Koch zu zwingen mit ihr den Ort zu tauschen. Dies kann aber nicht bei Köchen angewendet werden, die beim Mystischer Basar sind. Dabei darf der andere Koch aber nicht 2 Tage hintereinander ausgewählt werden.

Lovehandles McFatterson: Der XXL- Koch

Hüfte ist Gold: Befindet sich Lovehandles auf einem Markt, ist die Auslage für andere Köche blockiert (außer beim Mystischer Basar). Die anderen Köche können Zutaten nur noch verdeckt vom Regal kaufen.

Mortimer Sleazburger: Der schmutzige Koch

Schmutzige Geschäfte: Während **Bares und Bewegen** kann Mortimer 1 Müllbeutel von seinem Restaurant in ein anderes Restaurant platzieren. Dies kann aber nicht 2 Tage hintereinander beim selben Koch angewendet werden.

Phyllis Grubman: Die Lunch-Lady

Fleisch für immer: Wenn Phyllis eine Zutat beim Chop Shop kauft, kann sie kostenfrei eine Zutat vom Regal ziehen (nur einmal pro Tag). Beim Kochen sind die Chop Shop-Zutaten für Phyllis austauschbar.

Pork Knuckles: Der Mobster-Boss

Schwarzmarkt: Während **Kauf und Tausch** kann Pork Knuckles 1 Aktionskarte kaufen ohne auf der Insel zu sein.

Señor Fuego: Der charismatische Koch

Gekaufte Schwindeleien: Am Ende von **Bares und Bewegen**. Alle Köche, die auf demselben Markt wie Fuego stehen, müssen ihm 200\$ geben. Außer bei der Insel und beim Mystischer Basar (beim Spiel mit 5 oder mehr Köchen ändert sich dies auf 100\$ für jeden).

Seite 13

Küchenkader: 2-Spieler-Modus

Der Küchenkader ist eine 2-Spieler-Variante in Rival Restaurants, die eine extra Portion Strategie mit ins Spiel bringt ohne die Spannung des Spiels im normalen Modus zu mindern.

Wichtig: Der Küchenkader ist eine Variante des Grundspiels. Lest daher auf jeden Fall die Basisspielregeln bevor ihr fortfahrt.

2-Spieler Aufbau:

1. Nehmt folgende Köche (**Angus Khan, Antoine Baguette, Lovehandles McFatterson und Señor Fuego**) und teilt jedem Spieler zufällig 2 Köche zu. Jeder Spieler wählt einen der beiden als NKC (mehr dazu später). Entfernt die übrigen für den Rest des Spiels.
2. Mischt die übrigen 8 Köche und teilt jedem Spieler zufällig 4 aus. Jeder Spieler sucht sich von denen 3 Köche aus um das Küchenkader zu bilden (mehr dazu später). Entfernt die übrigen für den Rest des Spiels.
3. Jeder nimmt 2 Aktionsräder: 1 für das Küchenkader und 1 für den NKC.
4. Baut das Spielfeld wie im Basisspiel beschrieben auf (siehe Seite 4 für Details).
5. Baut euer Restaurant wie im Grundspiel beschrieben auf (siehe Seite 4 für Details).

Hinweis: Jeder hat 2 Aktionsräder, 3 Köche im Küchenkader und 1 NKC.

Was ist neu?

Küchenkader verfügt über 2 Hauptneuerungen, die sich vom Hauptspiel unterscheiden:

1. Küchenkader: Koch des Tages

- a. Anstatt nur einen Koch zu kontrollieren, wirst du ein Team aus 3 unterschiedlichen Köchen leiten. Jeden Tag wählst du einen deiner Köche als **aktiven Koch** (Koch des Tages).

2. NKC: Nicht-Kochender-Charakter (Anlehnung am Original NPC: Non-Plating Chef)

- a. Du kontrollierst ebenfalls den NKC. Du kannst dir den NKC als Verbündeten vorstellen, der 2 Eigenschaften mit sich bringt: deinen Gegner stören und dir helfen extra Einkäufe zu tätigen.

Spielprinzip

Bares und Bewegen

1. Bares:

- a. Jeder nimmt sich 300\$ von der Bank (NKCs bekommen kein Einkommen)

2. Bewegen:

- a. Wählt einen Koch aus dem Küchenkader als euren aktiven Koch. Platziert die Karte des Kochs **verdeckt** vor euch

- Dies ist der Koch für den Tag.
- Ihr könnt nur die Spezialfähigkeit des **aktiven Kochs** an diesem Tag nutzen.
- Zu Beginn des nächsten Tages, und jeden nachfolgenden Tag, könnt ihr entweder den bisherigen Koch behalten oder einen neuen Koch aus dem Küchenkader wählen.

- b. **Aktiver Koch:** Nutzt ein Aktionsrad um das Ziel des aktiven Kochs für diesen Tag zu wählen. Platziert das Rad verdeckt auf der Karte des aktiven Kochs.

- c. **NKC:** Nutzt das zweite Aktionsrad um das Ziel eures NKCs für diesen Tag zu wählen. Platziert das Rad verdeckt auf der Karte des NKCs.

- NKC kann nicht zur Insel geschickt werden.
- NKC kann nicht das gleiche Ziel haben wie der aktive Koch.

Hinweis: Es ist zwar selten, aber der aktive Koch kann durch Spezialfähigkeiten von anderen Köchen oder durch Aktionskarten auf den gleichen Ort wie dein NKC verschoben werden. Falls dies passieren sollte, beeinflusst die Spezialfähigkeit des NKCs auch deinen aktiven Koch.

- d. Wenn beide Spieler bereit sind, werden die Aktionsräder aufgedeckt und die Köche zu ihren jeweiligen Zielen bewegt.

- e. Handelt die Fähigkeit der NKCs ab. **Fähigkeiten der NKCs beeinflussen nur die aktiven Köche.**

- Die Fähigkeiten der NKCs sind in der Küchenkader-Variante leicht verändert:
 - i. **Angus Khan:** Angus verdrängt sofort jeden **aktiven Koch**, der sich am selben **Markt** befindet wie er. Der betroffene Koch muss nun umgehend einen anderen Ort wählen. Funktioniert nicht beim mystischen Basar.
 - ii. **Lovehandles McFatterson:** Befindet sich Lovehandles in einem Markt, können **aktive Köche** nur vom **Regal** kaufen. Alle Zutaten in der **Auslage** (offen ausliegend) sind blockiert. Funktioniert nicht beim mystischen Basar.

- iii. **Antoine Baguette:** Alle **aktiven Köche**, die sich am selben Ort wie Antoine befinden, müssen für jede Sache (auch bei der Insel) die sie kaufen 100\$ mehr bezahlen. Funktioniert nicht beim mystischen Basar.
- iv. **Señor Fuego:** Am Ende von **Bares und Bewegen**. Alle **aktiven Köche**, die im selben **Markt** wie Fuego stehen, müssen 200\$ an die **Bank** abgeben (nicht an den Spieler). Funktioniert nicht beim mystischen Basar.

Seite 14

Kauf und Tausch

1. Kauf:

- a. **Aktiver Koch:** Der aktive Koch kann an dem Ort, wo er sich befindet so viel kaufen, wie er möchte.
- b. **NKC:** Ihr könnt den **NKC auch nutzen**, um Dinge in deinem Namen zu kaufen. Jedoch kostet es immer **100\$ mehr**, wenn der NKC etwas kauft.
 - i. z.B. Du schickst deinen NKC Señor Fuego zum „Frucht“ Stand. Du möchtest, dass er 2 Zutaten kauft: Tomate und eine Zutat vom Regal. Normalerweise kosten Zutaten beim „Frucht“ Stand je 100\$, jetzt musst du aber 200\$ pro Zutat bezahlen – insgesamt 400\$.
- c. **Auktionskrieg:** Auktionen finden wie üblich zwischen konkurrierenden aktiven Köchen statt (siehe Seite 9 für Details)
 - i. Du kannst auch deinen NKC nutzen, um gegen einen konkurrierenden aktiven Koch oder NKC zu bieten. Beim Bieten mit NKC liegt der einzige Unterschied darin, dass das Mindestgebot 100\$ höher sein muss als der Marktpreis. Aber ansonsten bleibt alles wie im Grundspiel.

2. Tausch:

- a. Tauschen funktioniert wie im Grundspiel (siehe Seite 6 für Details).

Kochen und Auffüllen

1. Kochen:

- a. Zum Kochen kann nur der aktive Koch genutzt werden. Ansonsten funktioniert Kochen wie im Grundspiel (Details siehe Seite 7)

2. Auffüllen:

- a. Auffüllen funktioniert wie im Grundspiel (Details siehe Seite 9)

Der Tag ist beendet. Wiederholt diese 3 Phasen bis jemand 20 oder mehr 👍 hat und zum „Wiener“ gekürt wird.

Zur Erinnerung, zu Beginn des nächsten Tages und den darauffolgenden, kann der aktive Koch beibehalten werden oder ein anderer aus dem Küchenkader gewählt werden.

Drafting-Variante der Köche

Anstatt dein Küchenkader aus zufälligen Köchen zu bilden, wird das Spiel durch die gezielte Auswahl des Küchenkaders strategischer.

Legt die 8 spielbaren Köche des Küchenkaders (nicht NKC) aus. Beide Spieler suchen sich abwechselnd ihre Köche aus. Jeder Spieler darf auch einen Koch ausschließen (diese sind dann nicht spielbar).

1. Spieler 1 nimmt den ersten Koch
2. Spieler 2 nimmt den ersten Koch und entfernt einen anderen Koch
3. Spieler 1 nimmt den zweiten Koch und entfernt einen anderen Koch
4. Spieler 2 nimmt den zweiten Koch
5. Spieler 1 nimmt den dritten Koch
6. Spieler 2 nimmt den dritten Koch

Das Spiel läuft dann wie gewohnt (Siehe Seite 6).

Varianten für das Grundspiel

Manchmal macht es Spaß, Dinge zu verändern oder einfach das Spiel zu spielen, wie man mag. Hier sind einige Vorschläge.

1. **Amateurkoch: Wachse mit den Aufgaben**
 - a. Diese Variante ist gut für Neueinsteiger
 - b. Kein Zeitlimit in Phase 2 **Kauf und Tausch**
 - c. Köche können ihre Spezialfähigkeit nicht nutzen bis das Restaurant die Stufe „Rising Dough“ (aufgehender Teig) erreicht hat
2. **Start Up: Vom Eintopf zum perfekten Rehrücken**
 - a. Für Fortgeschrittene, die etwas längeren Spielspaß haben wollen
 - b. Startet mit 2 Basisrezepten, anstatt mit je einem Basis- und Gourmetrezept
 - c. Sobald das erste Basisrezept gekocht wurde, kann ein Gourmet-Rezept gezogen werden.
 - d. Die Spieler haben zu Beginn weder Aktionskarten und noch Zutaten
3. **Zu viele Köche in der Küche: Salzige Suppe**
 - a. Empfohlen für 2 bis 3 Spieler
 - b. Jeder Spieler kontrolliert 2 Köche mit eigenem Bewegungsradius pro Koch.
 - c. Beide eigenen Köche können sich nicht am selben Ort aufhalten
 - d. Es wird garantiert verrückt mit doppelter Bewegung, zwei Spezialfähigkeiten und doppelten Käufen - ganz zu schweigen davon doppelt so viele Dinge im Auge behalten zu müssen

Glossar

Einige wichtige Begriffe sind hier noch einmal erklärt.

- **Auslage:** Dies ist der Platz, welcher den Spielern die täglich verfügbaren Zutaten im Markt zeigt.
- **Tag:** Beinhaltet eine komplette Runde, bestehend aus 3 Phasen (**Bares und Bewegen, Kauf und Tausch** sowie **Kochen und Auffüllen** = 1 Tag)
- **Insel:** Bereich im Zentrum des Spielfelds mit dem Ablagefach, Erweiterungen, Aktionskarten und dem Müllcontainer. Die Insel ist **kein** Markt.
- **Markt:** Alle Orte zum Kaufen von Zutaten (Die Insel ist kein Markt)
- **Fleisch:** Jede Zutat von Chop Shop (Fleisch, Fisch, Schwein, Geflügel und Meeresfrüchte)
- **Beliebtheit** (👍): Punkte, die zum Gewinnen notwendig sind. Der Erste der 20 oder mehr 👍 hat, gewinnt das Spiel.
- **Regal:** Verdeckter Stapel mit Zutaten in jedem Markt.
- **Lager:** Ort zum Lagern von Zutaten, die nicht zu den aktuellen Rezepten passen (typischerweise über oder unter dem Restaurant)
- **Upgrades:** Klammern, die auf der Insel gekauft werden können, um das Restaurant und damit die eigenen Fähigkeiten zu verbessern

Index

Ablegen - 7, 8
Ablagefach - 4, 5, 7, 8, 9
Aktionskarten - 4, 7, 11
Aktionsrad - 4, 6
Alienschleim - 9
Armed Robbery - 11
Auffüllen - 9
Auktionskrieg - 9, 14
Auslage - 7, 8, 9, 15
Bares und Bewegen - 6, 9, 10
Basis-Rezeptbuch - 8
Beliebtheit - 6, 7, 8, 9, 15
Clam-Voyance - 7, 11
Die Insel - 7, 8, 15
Doppelkochfeld - 8
"Frucht" Stand - 11
Geheime Sauce - 9
Gourmet-Rezeptbuch - 8
Kauf und Tausch - 6, 7, 8
Koch / Kochfähigkeiten - 11, 12
Kochen und Auffüllen - 7, 8, 9
Kostenübersicht - 4
Küchenbonus - 7, 8
Küchenchef - 6
Lager - 4, 15
Level-Up Bonus - 7
Markt - 4, 15
Müll / Müllstrafe - 7, 8
Mystischer Basar - 9
Prominente Unterstützung - 8
Raiders of the Lost Pork - 11
Regal/e - 8, 9, 15
Restaurant - 4, 7
Rezepte - 4, 7, 8
Sanduhr - 6
Schokolade - 9
Tag - 6, 15
Tofu - 9
Unentschieden - 6
Upgrades - 8, 15
Werbung in den sozialen Medien - 8

Seite 16

Besucht unsere Website und seht, was es gibt. www.rivalrestaurants.com

Übersicht Restaurants

Name	Bonus	Level 2 (3 👍)	Level 3 (7 👍)	Level 4 (12 👍)
Pho Realz Vietnamesische Noodle Shop	Vietnamesische Gerichte +1 👍	Nimm dir \$300.	Nimm dir \$600.	Nimm dir \$900.
El Luchador Picante Mexican Cantina	Mexikanische Gerichte +1 👍	Lege 2 Müllmarker ab oder nimm \$300.	Ab jetzt erhältst du einen Müllbeutel weniger, wenn du ein Rezept kochst.	Ab jetzt kannst du während Kauf und Tausch \$200 pro Müllbeutel bezahlen und loswerden ohne auf der Insel sein zu müssen.
The Soul of Seoul Korean Tofu House	Koreanische Gerichte +1 👍	Erhalte das Basisrezeptbuch umsonst oder \$400, wenn bereits vorhanden.	Erhalte das Gourmetrezeptbuch umsonst oder \$600, wenn bereits vorhanden.	Ab jetzt erhältst du einen Rufpunkt zusätzlich für das Kochen eines Basisrezeptes.
Rising Sun Japanese Sushi Bar	Japanische Gerichte +1 👍	Ab jetzt kosten Milchkönig Zutaten vom Regal \$100.	Ab jetzt kosten Chop Shop Zutaten vom Regal \$100.	Ab jetzt kosten Zutaten vom Regal des mystischer Basar \$200.
Leaning Tower of Eatsa Italian Ristorante	Italienische Gerichte +1 👍	Ziehe eine Aktionskarte.	Ziehe 2 Aktionskarten. Wähle eine und wirf die andere ab.	Ziehe 3 Aktionskarten. Wähle 2 und wirf die andere ab.
Souffle Away French Gourmet	Französische Gerichte +1 👍	Ab jetzt erhältst du \$100, wenn du ein Rezept kochst.	Ab jetzt, behalte eine Zutat, die du normalerweise durch Kochen eines Rezeptes ablegen müsstest (gilt nicht für mystischer Basar).	Ab jetzt, erhalte einen 👍 zusätzlich für das Kochen eines Gourmetrezeptes.
Crouching Dumpling Chinese Stir Fry	Chinesische Gerichte +1 👍	Nimm dir kostenlos 1 Zutat vom Regal eines Markts deiner Wahl.	Nimm dir kostenlos 2 Zutaten vom Regal zweier verschiedener Märkte.	Nimm dir kostenlos 3 Zutaten vom Regal dreier verschiedener Märkte.
Uncle Sam's American BBQ	Amerikanische Gerichte +1 👍	Erhalte Upgrade "Werbung durch soziale Medien" umsonst oder \$300, wenn bereits vorhanden.	Erhalte das Upgrade "Prominente Unterstützung" umsonst oder \$500, wenn bereits vorhanden	Erhalte das Upgrade "Doppelkochfeld" umsonst oder \$300, wenn bereits vorhanden

Übersicht Aktionskarten 1/2

Name	Beschreibung
5 Star Review	In der Phase Kochen und Auffüllen darf diese Karte einem Rezept zugemixt werden, um nach dem Kochen +1 👍 zu erhalten.
Alien Attack	Jeder Koch muss sofort 2 Müllbeutel für jede Alienschleim-Karte (Alien Goo) nehmen, welche sich in seinem Besitz befindet. Dies gilt auch für denjenigen der die Karte gespielt hat.
Armed Robbery	Klaue die Hälfte des Geldes eines anderen Kochs (abgerundet).
Clam-Voyance	Stoppe jede Aktionskarte oder Kochfähigkeit, welche gegen dich eingesetzt wird. Diese kann auch genutzt werden, um eine andere Clam-Voyance Karte abzublocken. Das Spielen dieser Karte zählt nicht zum Aktionskartenlimit von 1 Karte pro Tag.
Contamination	Du kannst einen oder mehrere Köche auswählen, welche dann einen Müllbeutel nehmen und eine Zutat Ihrer Wahl entfernen müssen.
Discount	Für diesen Tag sind alle deine Einkäufe um die Hälfte reduziert (aufgerundet).
Food Inspector	Während der Phase Bares und Bewegen darfst du 2 Köche bestimmen, welche dir dann \$100 für jeden Müllbeutel in Ihrem Besitz geben müssen.
Fridge Raid	Wähle einen Markt, durchsuche das dortige Regal (verdeckte Zutaten) und nehme dir 2 beliebige Zutaten. Du kannst auch den mystischen Basar wählen. Mische den Stapel anschließend und lege die restlichen Zutaten auf das Regal zurück.
Go Vegan	In der Phase Kochen und Auffüllen darfst du bei der Zubereitung eines Rezeptes die benötigten Zutaten aus dem Chop Shop oder Milchkönig gegen Zutaten vom „Frucht“ Stand oder aus dem Gemüsegarten tauschen.
It's Just Business	Während der Phase Bares und Bewegen kannst du 2 Restaurants dazu zwingen einen Ruhetag einzulegen. Sie dürfen an diesem Tag kein Rezept mehr zubereiten, außer die Köche zahlen dir \$500. Die Köche können trotz des Ruhetages Zutaten kaufen und handeln.
Jackpot	Wenn du 2 gleiche Zutaten besitzt (z.B. 2 Milch), hast du den Jackpot gewonnen. Nimm dir \$800 aus der Bank. Die Zutaten bleiben bei dir.
Monopoly	Wähle eine Zutat. Alle Köche müssen dir diese Zutat geben, wenn sie diese besitzen. Haben Sie mehrere bekommst du auch diese. Zutaten vom mystischen Basar können jedoch nicht gewählt werden.
Negative Critic	Beschimpfe das Rezept eines anderen Kochs. Durch die negative Kritik verliert der andere Koch sofort einen 👍.
Ninja Attack	Klaue dir eine Aktionskarte eines anderen Kochs.
Raiders of the Lost Pork	Klaue dir eine Zutat deiner Wahl eines anderen Kochs.

Übersicht Aktionskarten 2/2

Rat Infestation	Lege diese Karte auf einen Markt deiner Wahl. Du bist der einzige Koch, der hier einkaufen gehen kann, bis eine Gesamtsumme von \$500 von den anderen Köchen an die Bank gezahlt worden ist. Diese Karte kann nicht am selben Tag entfernt werden an dem sie gelegt wurde.
Road Block	Während der Phase Bares und Bewegen darfst du so viele Köche bestimmen wie du möchtest. Diese Köche können den Rest des Tages aufgrund einer Straßensperre nicht zur Insel oder zum Markt einkaufen gehen. Handeln und Kochen ist jedoch erlaubt.
Shopping Spree	Du kannst diese Karte nach der Phase Kauf und Tausch spielen. Dann kannst du innerhalb von 1 Minute so viele der verbliebenden Zutaten vom Regal oder der Auslage von allen Märkten kaufen wie du möchtest. Dabei darfst du nicht handeln oder die Insel besuchen.
Special Order	Nimm dir eine Zutat von einer beliebigen offenen Auslage.
Taxes	Nimm dir \$200 von jedem Chef.
Fake Sale*	Für den Rest des Tages müssen die anderen Köche den doppelten Marktpreis bezahlen. Dies gilt nicht für die Insel.
Sous Chef*	Ziehe zufällig 3 Karten von den nicht genutzten Köchen und wähle einen von diesen aus, um mit deinem aktuellen Koch für den Rest des Spiels zu tauschen.
One World*	Du darfst bis zu 3 Müllbeutel von deinem Restaurant entfernen. Erhalte dadurch \$100 pro Müllbeutel.
Dinner and a Show*	Lese diese Karte laut vor. Du erhältst \$200 für jeden Koch der von jetzt an bis zur nächsten Phase Bares und Bewegen lächelt.
Farmer's Market*	Nimm dir die oberste Zutat von jedem Regal. Wähle eine Zutat für dich und gib den Rest an deinen linken Koch weiter. Die Weitergabe geht solange bis keine Karten mehr übrig sind.
Surveillance Camera*	Alle Köche müssen dir all ihre Aktionskarten zeigen.

* Aktionskarten aus der Kickstarter Exclusive Deluxe Edition