

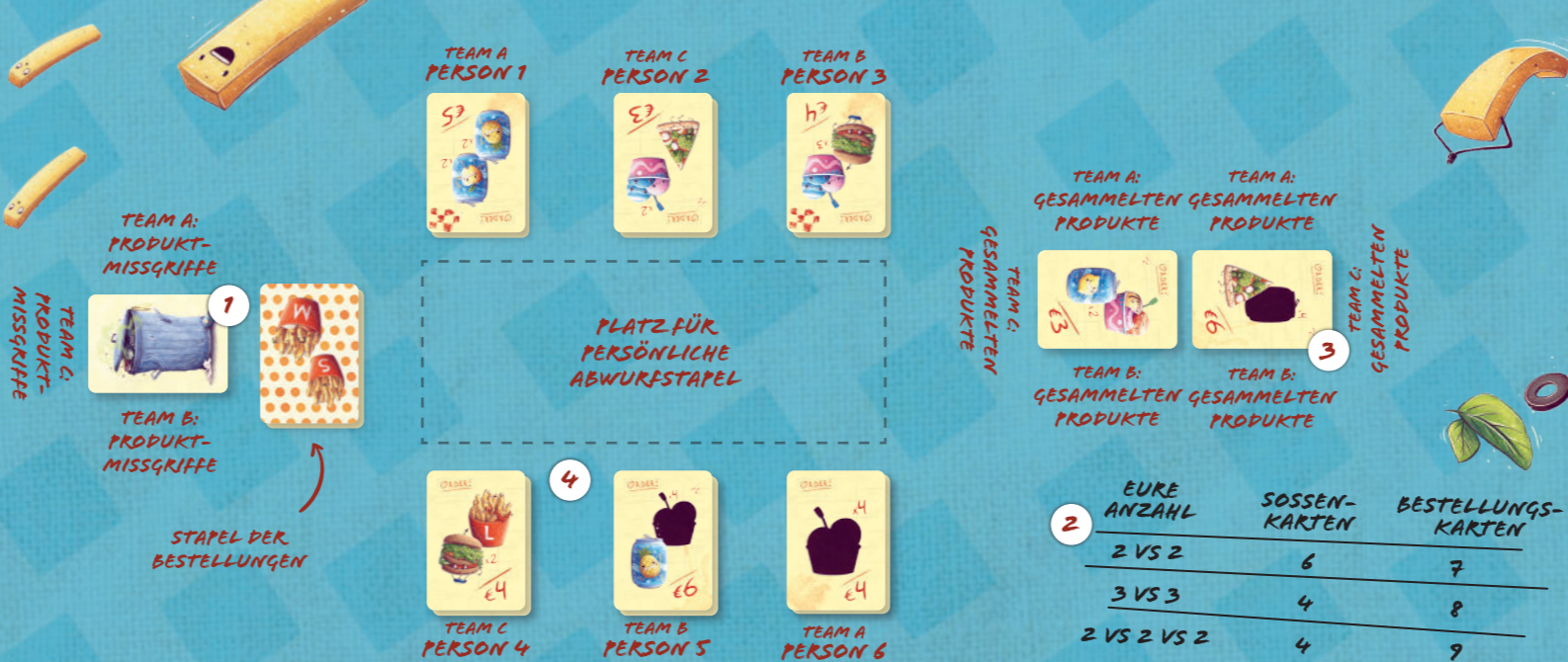
FAST FOOD FURY

Ihre Bestellung, bitte! Danke, Chefkoch! In Fast Food Fury arbeitest du mit deinem Team aus Food Trucks auf einem chaotischen Festival die Bestellungen vieler hungriger Kunden ab. Die anderen Teams versuchen jedoch, die gleichen Bestellungen schneller zu erfüllen. Jede fertige Bestellung führt zu einem glücklichen und vor allem zahlenden Kunden. Sorge also dafür, dass dein Team das meiste Geld einnimmt.



VORBEREITUNG

Teilt euch in Teams auf. Nehmt die Mülleimer-Karte und legt sie in die Mitte der Spielfläche (1). Legt alle Soßen-Karten zur Seite. Mischt die verbleibenden Karten zu einem Stapel und legt diesen mit der Produkt-Seite nach oben aus. Zieht die eurer Anzahl entsprechende Menge Karten (2) vom Stapel und lasst dabei die Produkt-Seite oben. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Zieht 2 Karten vom Stapel und legt diese mit der Seite der Bestellung nach oben in der Mitte aus (3).



Nehmt die eurer Anzahl entsprechende Menge Soßen-Karten und mischt diese in den großen noch ungenutzten Stapel. Teilt diesen Stapel gleichmäßig zwischen euch auf, dabei zeigt die Seite mit der Bestellung nach oben. Jetzt kann die Partie beginnen!

ABLAUF

In jeder Runde zieht ihr alle gleichzeitig die oberste Karte eures Stapels, dreht sie in einer fließenden Bewegung auf die Produkt-Seite und legt sie dabei auf den Tisch. Ihr solltet dabei gleichzeitig alle Produkt-Seiten sehen können. Dann dürft ihr die Produkt-Karte berühren, welche ihr haben wollt.

Wer eine Produkt-Karte zuerst berührt, "gewinnt" diese. Ihr dürft nur

1-mal pro Runde eine Karte berühren. Wer eine Karte berührt, aber zu langsam war, darf dies nicht korrigieren. Ihr müsst allerdings keine Karte berühren.

Sobald alle eine Karte berührt haben (oder dies nicht wollen), werden diese überprüft. Die Berührung gilt als korrekt, falls:

- das auf der berührten Karte gezeigte Produkt einem auf den 2 offenen Bestellungen entspricht UND
- euer Team dieses Produkt nicht bereits zuvor auf die Bestellung gelegt hat.

Ist beides erfüllt, legt die berührte Karte zur entsprechenden Bestellung.

Passt das Produkt zu beiden Bestellungen, müsst ihr euch für 1 davon entscheiden. Es zählt nur für diese Bestellung, ihr dürft es später nicht auf die andere verschieben.

Die Berührung gilt als Missgriff, wenn das berührte Produkt zu keiner offenen Bestellung gelegt werden kann, also das Produkt auf keiner Bestellung abgebildet ist oder schon dort ausliegt. Wollt ihr beide in eurem Team das gleiche Produkt zu einer Bestellung hinzufügen, es ist jedoch nur 1-mal abgebildet, gilt nur eine eurer Berührungen als korrekt, die andere als Missgriff.

Legt bei einem Missgriff die Karte in eure Reihe neben dem Mülleimer. Sobald in eurer Reihe 3 oder mehr Produkte liegen, ist euer Mülleimer überfüllt und euer Team erhält eine Strafe: Ihr müsst 1 bereits zu einer Bestellung gelegte Produkt-Karte abwerfen*. Leert euren Mülleimer nach dem Abwerfen einer Produkt-Karte. Könnt ihr keine Produkt-Karte von den offenen Bestellungen abwerfen, bleibt der Mülleimer überfüllt und wird erst beim nächsten Missgriff geleert (Ihr müsst auch dann 1 Produkt-Karte abwerfen!).

Habt ihr im Team korrekte Berührung(en) und Missgriff(e), handelt immer zuerst alle Missgriffe ab, bevor ihr zu den korrekten Berührung(en) übergeht.

***MÜSST IHR KARTEN ABWERFEN, LEGT SIE SO AUF DIE PERSÖNLICHEN ABWURFSTAPEL EURES TEAMS, DASS AUF ALLEN DAVON MÖGLICHSST GLEICH VIELE KARTEN LIEGEN. WENN NEU GEMISCHT WERDEN MUSS BLEIBT DIE ANZAHL AN KARTEN PRO SPIELER SOMIT IN ETWA GLEICH.**



PRODUKT- UND BESTELLUNGS-KARTEN

Die Bestellungen-Karten zeigen jeweils Produkte, die auch auf den Produkt-Karten zu finden sind. Um Bestellungen zu erfüllen, müsst ihr exakt das gewünschte Produkt berühren. Das heißt, wenn die Bestellung eine Ananaslimonade anzeigt, müssen Sie eine Ananaslimonade treffen. Keine Produktkarte mit einer Ananaslimonade UND einer Zitronenlimonade.

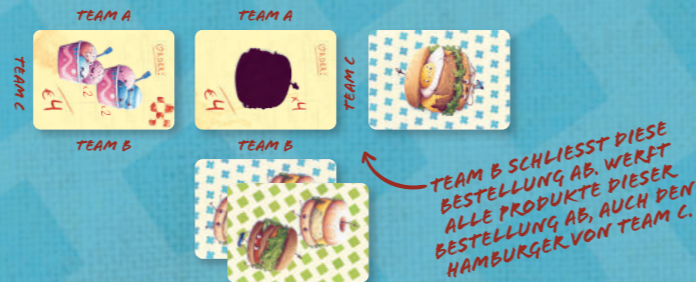
Einige Bestellungen zeigen die Silhouette eines Produkts. Diese könnt ihr mit jeder Art dieses Produkts erfüllen (z.B. jeglicher Hamburger). Allerdings zeigen die Silhouetten auch die Anzahl an gewünschten Produkten dieser Art. Ihr könnt die Bestellung also nicht mit weniger (oder mehr) Produkten dieser Art abschließen.

Die Fritten sind besondere Produkte, bei ihnen zählt die Portionsgröße. Es gibt 3 verschiedene Größen: klein (S), mittel (M) und groß (L). Ihr könnt die verschiedenen Größen kombinieren. Zum Abschließen einer Bestellung müsst ihr die gewünschte Portionsgröße erreichen. Zeigt die Bestellung 2x mittel, könnt ihr dies z.B. auch mit 1x groß oder mit 1x mittel und 2x klein erfüllen.



EINE BESTELLUNG ABSCHLIESSEN

Euer Team schließt eine Bestellung ab, indem ihr genau die darauf gezeigten Produkte sammelt. Ihr erhaltet die Karte der Bestellung, sobald eine korrekt berührte Karte diese Bestellung abschließt.



Legt sie für die Endwertung ("die Bezahlung") zur Seite. Werft alle für diese Bestellung gesammelten Produkte ab (inkl. denen von anderen Teams). Deckt dann 1 neue Karte vom Stapel der Bestellungen auf.

Schließen mehrere Teams in einer Runde die gleiche Bestellung ab, erhalten alle die Bezahlung. Durchsucht den Abwurfstapel nach einer Bestellung gleichen Werts, damit alle Teams je 1 Karte mit gleicher Bezahlung erhalten. Werft alle Produkte der abgeschlossenen Bestellung normal ab und deckt 1 neue Karte vom Stapel auf.

EUER STAPEL IST LEER?

Sobald mind. 1 eurer persönlichen Stapel leer ist, mischt eure Abwurfstapel und ggf. verbleibende Zugstapel wieder zu je 1 Stapel zusammen. Gebt die Stapel dann 1 Position nach links weiter und setzt die Partie normal fort.



SOSSEN-KARTEN

Zwischen den Produkt-Karten befinden sich spezielle Soßen-Karten. Dreht ihr eine Soßen-Karte um, bestimmt diese Runde die Soßen-Karte, was ihr berühren müsst, um genau diese zu erhalten. Nun kommt es auf die Symbole hinter den Produkten an. Dreht ihr z.B. eine Soßen-Karte mit Quadrat um, müsst ihr Produkte mit Quadrat im Hintergrund berühren (weiterhin jeder max. 1 Karte). Das Team mit den meisten berührten Karten mit passendem Symbol erhält die Soßen-Karte. Diese ist ein Joker. Ihr müsst sie sofort an 1 offene Bestellung anlegen.

1 Joker ersetzt 1 beliebiges Produkt-Symbol einer Bestellung. Zeigt eine Bestellung z.B. 2 kleine Fritten, so ersetzt der Joker nur 1 kleine Portion und kann nicht 1 mittlere Portion ersetzen. Fügt ihr den Joker einer Bestellung mit Silhouette hinzu, zählt er als 1 benötigtes Produkt. Fügt ihr den Joker einer Bestellung hinzu, der noch verschiedene Produkte fehlen, müsst ihr nicht sofort entscheiden, welches Produkt der Joker ersetzt.

Gleichstand: Haben mehrere Teams die höchste Anzahl passender Hintergründe berührt, dreht für jedes Team 1 der korrekt berührten Karten um. Wessen Bestellung nun die höhere Bezahlung zeigt, erhält den Joker. Bei erneutem Gleichstand erhält niemand den Joker.

Liegen keine Produkte mit passendem Hintergrund erhält niemand den Joker und die Partie läuft nächste Runde normal weiter. Liegen 2 oder 3 verschiedene Soßen-Karten auf einmal aus können



mehrere Joker gewonnen werden. Jeder Hintergrund wird getrennt gewertet, wer die meisten korrekten Berührungen hat erhält den entsprechenden Joker. Bei 2 gleichen Soßen-Karten kann nur 1 Joker gewonnen werden.

Während einer solchen Soßen-Runde zählt jede berührte Karte mit anderem Hintergrund als Missgriff, auch wenn diese Karte normalerweise zu einer Bestellung passen würde. Legt Missgriffe wie gehabt in eure jeweiligen Mülleimer.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald alle offenen Bestellungen abgeschlossen wurden und der Stapel an Bestellungen leer ist. Alle Teams addieren die Einnahmen der gewonnenen Bestellungen. Wer die meisten Einnahmen hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit den wenigsten fertiggestellten Bestellungen.

MITWIRKUNG

Spielidee: Vicky Trouerbach
Inspiration: Matthijs Leguijt
Illustration: Zhenya Lyapina
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Veröffentlichung: Jolly Dutch
Version: 2022

NOCH FRAGEN ZUM SPIEL ODER DEN REGELN?

