



Spielanleitung



Treehouse Diner - das ist der fliegende Lieferdienst, der die hungrigen Tiere der Umgebung mit leckerem Essen versorgt. Als Küchenhilfe bist du in der Baumhaus-Küche angestellt, um den Köchen zu helfen, die Bestellungen so schnell wie möglich auszuliefern. Dabei wirst du innerhalb von wenigen Minuten allerhand Zutaten aus der Speisekammer holen und den Chefköchen von den Lippen ablesen, welche Zutaten sie als nächstes brauchen!

ZIEL DES SPIELS

Nimm als Küchenhilfe am Telefon Bestellungen deiner hungrigen Kunden entgegen und schnappe den anderen Küchenhilfen die besten Bestellungen weg!

Sobald du eine Bestellung angenommen hast, muss es schnell gehen: Du lieferst den Köchen die passenden Zutaten, dann wird das Menü gekocht, für den Transport verpackt und schnellstens per Flughörnchen ausgeliefert.

Hierbei muss jeder Handgriff sitzen - denn wenn du in der Speisekammer geschickt die richtigen Zutatenkombinationen aussuchst, kannst du deine Bestellungen schneller erledigen als die Konkurrenz. Für jede fertige Bestellung bekommst du Zufriedenheitspunkte und wer am Ende des Spiel die meisten Punkte hat, gewinnt!



IMPRESSUM

Autor: Rüdiger Dorn

Redaktion und Entwicklung: Maikel Cheney, Dr. Hans Joachim Höh

Kreative Leitung: Maikel Cheney, Andreas Geiermann

Grafikdesign: Daniel Müller

Illustration: Hendrik Noack

Lektorat: Dr. Hans Joachim Höh, Maja Dorn, Rüdiger Dorn, Henrik Sörgel, Mathias Hennig, Steffen Rühl, Lisa Oettershagen, Dennis Oettershagen, Christian Flender, Susanne Witkavel, Caroline Heinz

Testspieler: Rebecca Dengel, Maxemilian Dengel, Franziska Elsner, Rebecca Falke, Lukas Falke, Timo von Grünewaldt, Caroline Heinz, Paul Höftberger, Tobias Immich, Colin Langley, Baaska Nasanjargal, Martin Olschowski, Natalia Qwitterer, Franziska Schied, Sieglinde Sterbling, Jutta Witkavel, Klaus-Jürgen Wrede

Gender-Hinweis: Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

SPIELMATERIAL

6 Spielpläne



4 Küchen



1 Telefonablage
mit 2 zusätzlichen Ablagefeldern



1 Speisekammer
mit 2 zusätzlichen Regalspalten

159 Karten



46 Basis-Bestellungen
(grünes Blätterdach)



46 Chili-Bestellungen
(orangenes Blätterdach)



8 Start-Bestellungen
(blaues Blätterdach)



44 Aktionskarten



15 Herausforderungen

Modul
"Geheimzutat"

Modul
"Rettet die Bienen"

98 Zutaten



20x

Löwenzahn



18x

Eicheln



16x

Blaubeeren



14x

Radieschen



12x

Champignons



10x

Gänseblümchen



8x

Chili

Modul
"Geheimzutat"

Zutatenbeutel



1x

Stimmungsmarker



4x

Bienen

Modul
"Rettet die Bienen"



22x

Kompostbox



1x

SPIELAUFBAU – GRUNDSPIEL

- 1 Nehmt euch jeweils eine **Küche** und einen **Stimmungsmarker** 🍷. Legt die Küche vor euch ab und den Stimmungsmarker auf das Feld 0 der **Stimmungsleiste**.
- 2 Verteilt jeweils eine **Startbestellung** (**blaues Blätterdach**) mit 4' 🕒 **Minuten** und eine mit 6' 🕒 **Minuten** zufällig an jede Küchenhilfe und legt sie auf eurem 4-Minuten-, bzw. 6-Minuten-Küchenfeld in eurer Küche ab. Die übrigen Startbestellungen werden zurück in die Schachtel gelegt.
- 3 Legt die Zutaten **Gänseblümchen, Champignon, Radieschen, Blaubeere, Eichel** und **Löwenzahn** in den Beutel und mischt sie gut durch. Die 22 **Bienen** 🐝 und 8 **Chilis** 🌶️ werden im Grundspiel **nicht verwendet**. Sie werden zurück in die Schachtel gelegt.
- 4 Zieht jeweils 3 zufällige Zutaten aus dem Beutel und legt sie in euren persönlichen Vorrat.
- 5 Legt die **Speisekammer** in die Tischmitte und dreht sie auf die Seite für das Grundspiel. Fügt je nach Anzahl der teilnehmenden Küchenhilfen weitere Regalspalten hinzu.



Spielt ihr zu dritt, ergänzt ihr die Speisekammer um das Puzzleteil mit dem entsprechenden Symbol. Im Spiel zu viert fügt ihr zwei Regalspalten hinzu.

- 6 Legt auf jeden leeren Kreis der Speisekammer jeweils eine zufällige Zutat aus dem Beutel. Die gestrichelten Bereiche zeigen die Regalplätze an (es gibt Regalplätze mit 1, 2, 3 oder 4 Kreisen).
- 7 Legt die **Telefonablage** unterhalb der Regale aus und fügt je nach Anzahl der Küchenhilfen weitere Ablagefelder hinzu (entsprechend der Beschriftung auf den Feldern). Wenn ihr z.B. zu viert spielt, dann werden alle 5 Felder benötigt.
- 8 Nehmt alle **Basis-Bestellungen** (mit dem **grünen Blätterdach**) und mischt sie gut durch. Die Bestellungen mit dem **orangenen Blätterdach** gehören zum Modul „Geheimzutat“. Sie werden für das Grundspiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.
Dann legt je eine zufällige Bestellung offen auf die Felder der Telefonablage aus und legt den Stapel mit den restlichen Bestellungen neben die Telefonablage.
- 9 Legt die **Kompostbox** neben die Regale.

AUFBAU DES GRUNDSPIELS BEI 3 KÜCHENHILFEN

9 Kompostbox



Küche Spieler 2
(fertig aufgebaut)



5 Speisekammer
(Grundspielseite für
3 Küchenhilfen)



Küche Spieler 3
(fertig aufgebaut)



6 Regalplatz



7 Telefonablage



8

4

Persönlicher Vorrat

1 Stimmungsmarker
(für Stimmungsleiste)

Auslieferungsfeld
(für fertige Bestellungen)



Küche
Spieler 1

2

Startbestellungen



3 Beutel



SPIELVERLAUF

Wer zuletzt jemandem beim Kochen geholfen hat, beginnt das Spiel. In deinem Zug führst du immer die folgenden 2 Phasen durch:

1. Gehe in die Speisekammer **ODER** gehe ans Telefon
2. Weise den Bestellungen Zutaten zu und liefere vollständige Bestellungen aus

Danach ist dein Zug beendet. Es wird reihum gespielt, bis das Ende des Spiels erreicht wurde. Wer dann die meisten Zufriedenheitspunkte hat, gewinnt.

1. Gehe in die Speisekammer oder ans Telefon

Wähle **eine** der beiden Aktionen aus:

- A) Gehe in die Speisekammer, um Zutaten zu holen.
oder
 B) Gehe ans Telefon, um neue Bestellungen anzunehmen.

Manchmal hast du keine Wahl

Hast du **keine** Bestellungen mehr in deiner Küche, dann **musst** du ans Telefon gehen und neue Bestellungen annehmen.

A) Gehe in die Speisekammer, um Zutaten zu holen

Sei eine fleißige Küchenhilfe und hole die benötigten Zutaten aus der Speisekammer. Aber plane voraus, denn du kannst das nur einmal pro Zug tun.



Wähle einen Regalplatz, dessen Zutaten du **komplett** in deinen persönlichen Vorrat legen möchtest. Für **jede Zutat** im ausgewählten Regalplatz vergeht eine Minute. Für jede vergehende Minute musst du **eine Bestellung in deiner Küche um ein Feld nach rechts verschieben**, bevor du die Zutaten nehmen darfst.

Folgende Regeln sind zu beachten:

- Das Küchenfeld, auf das eine Bestellung geschoben wird, muss frei sein. **Überspringen ist nicht erlaubt.**

- Bestellungen können mehrfach verschoben werden.
- Bestellungen können auch aus der Küche hinausgeschoben werden (siehe Seite 7 - **Bestellungen von der Startbahn runterwerfen**).
- Du darfst keine Zutaten im Regalplatz liegen lassen. Hast du nicht genug Bestellungen, um das Verstreichen der Zeit in der Küche vorzunehmen, musst du einen Regalplatz mit weniger Zutaten wählen.

Sollte nach der Entnahme der Zutaten **eine Zeile der Speisekammer vollständig leer sein**, musst du sie auffüllen und erhältst einen Bonus (siehe Seite 9 - **Regalzeile auffüllen**).



Beispiel:



Rita schiebt in ihrer Küche eine Bestellung um **ein Feld nach rechts** und eine andere Bestellung um **2 Felder nach rechts**. Das bedeutet, dass sie sich **3 Zutaten** nehmen darf.

Anschließend nimmt sie sich **alle Zutaten** aus einem Regalplatz, in dem sich in diesem Fall genau 3 Zutaten befinden müssen, und legt sie in ihren persönlichen Vorrat.




Bestellungen von der Startbahn runterwerfen:

Liegt eine Bestellung auf dem **1-Minuten-Küchenfeld**, kannst du sie nach unten aus deiner Küche herausschieben. Du gewinnst dadurch zwar eine Minute für den Besuch der Speisekammer (und kannst dafür eine Zutat holen), bekommst allerdings auch eine Beschwerde. Schiebe deinen Stimmungsmarker **sofort** um 1 Feld nach links.

Lege diese Bestellung auf einen gemeinsamen Ablagestapel für nicht erfüllte Bestellungen (**nicht** auf dein Auslieferungsfeld) und die darauf liegenden Zutaten in die **Kompostbox**.



+1 Min. und 

Anatomie einer Bestellung



B) Gehe ans Telefon, um neue Bestellungen anzunehmen




Das Telefon klingelt schon wieder! Wer geht ran und kümmert sich um die neuen Bestellungen?

Wenn du ans Telefon gehst, führe die folgenden Schritte aus:

1. Wähle eine der offen liegenden Bestellungen von der Telefonablage und lege sie entsprechend ihrer Zubereitungszeit in deine Küche. Führe dann sofort die Bestellingeffekte (oben rechts) der neuen Bestellung aus (siehe Seite 12 - **Symbolübersicht**).
2. Anschließend nehmen sich die anderen Küchenhilfen im Uhrzeigersinn ebenfalls je eine Bestellung ihrer Wahl von der Telefonablage. Auch sie legen die neuen Karten jeweils entsprechend der Zubereitungszeit in ihre Küche und führen danach deren Bestellingeffekte aus.
3. Zum Schluss musst du dir die letzte noch übriggebliebene Bestellung von der Telefonablage nehmen und ebenfalls in deine Küche legen (und entsprechend die Effekte ausführen).
4. Ein Aussetzen ist nicht möglich - wenn jemand ans Telefon geht, müssen **alle** auf der Telefonablage ausliegenden Bestellungen reihum genommen werden.
5. Füllt nun die Telefonablage mit neuen Bestellungen vom Nachziehstapel auf.



Folgendes ist hierbei zu beachten:

- Alle Küchenhilfen, die hierbei durch Effekte neue Zutaten erhalten haben, dürfen diese nicht sofort zu ihren Bestellungen hinzufügen - dies passiert erst in Phase 2 ihres eigenen Zuges (siehe unten - **2. Zutaten den Bestellungen zuweisen und vollständige Bestellungen ausliefern**).
- Ist das für die neue Bestellung passende Küchenfeld bereits besetzt, muss die dort liegende Bestellung um ein Küchenfeld nach **rechts** geschoben werden (um Platz zu machen).
Liegen direkt rechts von der bereits liegenden Bestellung noch weitere Karten, müssen diese ebenfalls alle nach rechts geschoben werden.
Es kann passieren, dass hierdurch ein Bestellung aus der Küche heraus geschoben wird (wenn sie vom **1-Minuten-Küchenfeld** noch weiter nach rechts geschoben werden müsste). Diese Bestellung musst du dann auf den Ablagestapel und alle ihre Zutaten in die Kompostbox legen. Du erhältst dafür sofort eine Beschwerde (schiebe deinen Stimmungsmarker  um 1 Feld nach links).

Wichtig

Wenn du in deinem Zug ans Telefon gehst, darfst du in diesem Zug **nicht mehr in die Speisekammer** gehen, um Zutaten zu holen.

2. Zutaten den Bestellungen zuweisen und vollständige Bestellungen ausliefern

Nachdem du in Phase 1 entweder neue Zutaten aus der Speisekammer geholt oder neue Bestellungen entgegen genommen hast, **musst du** in Phase 2 **alle** in deinem persönlichen Vorrat verfügbaren Zutaten den Bestellungen in deiner Küche zuordnen. Dabei legst du die Zutaten auf passende Symbole deiner Bestellungen.


Keine Zutaten liegen lassen!

Alle deine Zutaten, die sich zu Bestellungen zuordnen lassen, **müssen** in dieser Phase zugeordnet werden. Wenn z.B. ein Radieschen zugeordnet werden kann, **darfst du es nicht für die nächste Runde aufheben**.

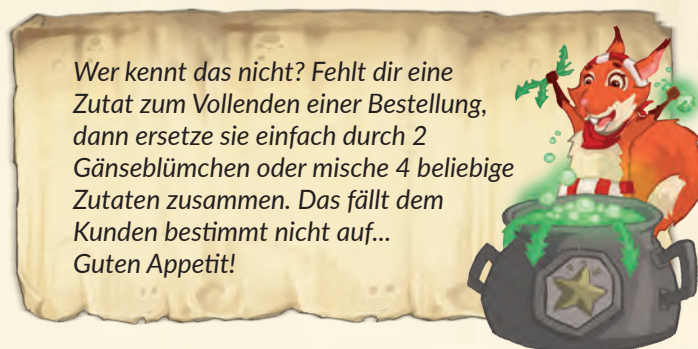
Nur Zutaten, die nicht zugeordnet werden können, bleiben in deinem persönlichen Vorrat liegen und können in deinem nächsten Zug verwendet werden.

Zutatenjoker

Fehlende Zutaten darfst du während des Zuweisens mit Hilfe eines Zutatenjokers ersetzen. Lege dazu entweder:

- 2 Gänseblümchen 
- oder
- 4 beliebige Zutaten

gestapelt auf das gewünschte Symbol der Bestellung.



Wer kennt das nicht? Fehlt dir eine Zutat zum Vollenden einer Bestellung, dann ersetze sie einfach durch 2 Gänseblümchen oder mische 4 beliebige Zutaten zusammen. Das fällt dem Kunden bestimmt nicht auf...
Guten Appetit!

Bestellungen ausliefern

Alle Bestellungen, die jetzt vollständig belegt sind, werden ausgeliefert.

Lege dazu die Zutaten der ausgelieferten Bestellung in die Kompostbox und die Bestellung verdeckt auf das Auslieferungsfeld am rechten Ende deiner Küche. Die Bestellung wurde vom Flughörnchen abgeholt und ausgeliefert. Gratulation! Die Zufriedenheitspunkte auf deinen ausgelieferten Bestellungen werden erst am Ende des Spiels zusammengezählt.

Nun ist dein Zug beendet und die nächste Küchenhilfe ist an der Reihe!

Spielende


Das Spielende wird eingeleitet, sobald eine Küchenhilfe eine bestimmte Menge an Bestellungen ausgeliefert hat. Die Anzahl richtet sich nach der Anzahl der Küchenhilfen:

Teilnehmende Küchenhilfen:	2	3	4
Ausgelieferte Bestellungen:	8	7	6

Spielzeit verkürzen oder verlängern

Ihr könnt euch **vor dem Spiel** auf eine andere Anzahl einigen, um die Spielzeit zu verkürzen oder zu verlängern.

Wenn das Spielende eingeleitet wurde, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, so dass alle Küchenhilfen gleich oft am Zug waren.

Zählt nun alle **Zufriedenheitspunkte** (unten rechts) auf euren ausgelieferten Bestellungen zusammen und addiert (oder subtrahiert) dann eure Stimmungspunkte - je nach Position des Stimmungsmarkers  auf eurer Stimmungsleiste.

Wer die meisten Punkte hat, ist die erfolgreichste Küchenhilfe im Treehouse Diner und gewinnt somit das Spiel.

Bei **Gleichstand** geht die folgende Liste durch, bis einer der am Gleichstand Beteiligten durch einen **höheren** Wert das Spiel für sich entscheiden kann:

1. Anzahl der ausgelieferten Bestellungen
2. Anzahl der unfertigen Bestellungen in der eigenen Küche
3. Anzahl der Zutaten auf unfertigen Bestellungen in deiner eigenen Küche
4. Anzahl der verbliebenen Zutaten im persönlichen Vorrat

Regalzeile auffüllen

Sobald du die letzten Zutaten von einer Regalzeile genommen hast (alle Plätze in dieser Zeile sind komplett leer), musst du sofort diese Regalzeile wieder auffüllen. Platziere hierfür auf jeden leeren Kreis der entsprechenden Regalzeile eine zufällige Zutat aus dem Beutel.

Als Belohnung für das Auffüllen erhältst du den links in der entsprechenden Zeile abgebildeten **Regalbonus** (siehe Seite 12 - *Symbolübersicht*).



Beispiel: Ingelis hat den letzten Regalplatz der obersten Regalzeile geleert und muss die Regalzeile nun wieder auffüllen. Als Belohnung darf sie den Effekt „Recycle eine Zutat“ ausführen.

Hinweis: Alle anderen Regalzeilen werden erst dann aufgefüllt, wenn sie komplett leer gemacht wurden.

Zutatenbeutel auffüllen

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel der Zutatenbeutel leer sein, wird er sofort mit allen Zutaten aus der Kompostbox wieder aufgefüllt.



OPTIONALE MODULE

Für die erste Partie empfehlen wir euch, ohne die Module zu spielen. Sobald ihr regelfest seid, könnt ihr das Modul „**Rettet die Bienen**“ hinzufügen. Wenn ihr Profi-Küchenhilfen seid und das Spiel noch kniffliger haben wollt, dann probiert das Modul „**Geheimzutat**“ aus!

Tipp: Beide Module kombinieren!

Die Module „**Rettet die Bienen**“ und „**Geheimzutat**“ können auch kombiniert gespielt werden, um in den vollen Genuss von **Treehouse Diner** zu kommen. Beachtet allerdings, dass sich hierdurch die Spielzeit entsprechend verlängert.

Modul „Rettet die Bienen“



Der Frühling ist angebrochen und manchmal verirren sich eifrige Bienen in die Speisekammer. Helft ihnen den Weg zurück zum Bienenstock zu finden! Außerdem könnt ihr in diesem Modul spannende Herausforderungen annehmen, um zu zeigen, dass ihr die beste Küchenhilfe im **Treehouse Diner** seid!


Aufbau Änderungen

1. Legt die **22 Bienen** zusammen mit den Zutaten in den Beutel, mischt alles gut durch und füllt die Speisekammer wie gewohnt.
2. Mischt die **Herausforderungen** verdeckt. Zieht jeweils **3 zufällige Herausforderungen** und legt sie oberhalb eurer Küche offen aus. Übrige Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.



Der restliche Aufbau entspricht dem Grundspiel.

Spielablauf

Solltest du in der Speisekammer einen Regalplatz wählen, der eine Biene  enthält, legst du sie genau wie eine Zutat in deinen Vorrat und setzt sie in **Phase 2** mittig auf eine Bestellung in deiner Küche. Wird diese Bestellung ausgeliefert, bringt das Flughörnchen die Biene zurück zum Bienenstock und du könntest eine Biene retten!

Beachte hierbei folgende Punkte **während der Partie**:

- Das Einsammeln der Bienen kostet dich jeweils eine Minute (genauso wie die Zutaten).
- Ordne die neuen Bienen am Ende deines Zuges deinen Bestellungen so gleichmäßig wie möglich zu. Platziere neue Bienen immer nur auf deinen Bestellungen mit den wenigsten Bienen.

Beispiel: Jutta hat 3 Bestellungen und erhält 3 Bienen. Am Ende ihres Zuges ordnet sie die 3 Bienen gleichmäßig auf die Bestellungen zu, d.h. sie platziert auf jeder Bestellung eine Biene.





Im späteren Verlauf des Spiels erhält Jutta eine weitere Biene. Da zu diesem Zeitpunkt bereits auf allen Bestellungen gleich viele Bienen liegen, darf Jutta sich aussuchen, auf welche Bestellung sie die soeben erhaltene Biene legt.

- Lieferst du eine Bestellung aus, auf der Bienen liegen, dann lege die Bienen zum **Bienenstock** oben rechts in deiner Küche. Diese Bienen hast du erfolgreich gerettet!
- Sollte eine Bestellung mit Bienen nicht erfüllt, sondern unten aus der Küche geschoben werden, landen die Bienen ebenso wie Zutaten in der Kompostbox. Sie kommen **nicht** zu deinem Bienenstock.

Beachte folgende Punkte **am Spielende**:

- Für jede von dir gerettete Biene erhältst du **1 Zufriedenheitspunkt**. Es zählen allerdings nur diejenigen Bienen, die am Spielende in deinem Bienenstock liegen. Für Bienen auf unfertigen Bestellungen, erhältst du nichts.
- Wer die **meisten** Bienen gerettet hat, erhält einen **zusätzlichen** Bonus von **3 Zufriedenheitspunkten**. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten den Bonus.

Bienen sind keine Zutaten

- Bienen dürfen nicht recycelt werden
- Bienen dürfen nicht als Zutatenjoker verwendet werden
- Bienen kommen nicht in den Suppentopf (wenn ihr zusätzlich mit dem Modul „Geheimzutat“ spielt, dürfen Bienen nicht als , ,  oder  Zutat verwendet werden)

Herausforderungen meistern


Wenn du am Ende deines Zuges (nach Phase 2) eine oder mehrere Herausforderungen gemeistert hast, darfst du das verkünden. Lies dazu den Text laut vor und zeige den anderen Küchenhilfen, wie du die Herausforderung gemeistert hast. Drehe die entsprechende Herausforderungskarte auf die Rückseite und erhalte sofort 2 Lob, wodurch du deinen Stimmungsmarker um 2 Felder nach rechts bewegst.

Beachte, dass deine Stimmung nie über +8 steigen kann, überzähliges Lob verfällt. Es kann deshalb manchmal sinnvoll sein, eine Herausforderung nicht sofort zu erfüllen, um kein Lob zu „verschwenden“. Lasse hierfür die Herausforderung offen über deiner Küche liegen. Du kannst sie dann in einem späteren Zug erfüllen, um das Lob erst dann zu erhalten.

Das Verkünden von gemeisterten Herausforderungen beendet immer deinen Zug. Aktionskarten (aus dem Modul „Geheimzutat“) dürfen danach nicht mehr gespielt werden.

Modul „Geheimzutat“




Im **Treehouse Diner** wurde der Chili  als neue Zutat entdeckt und eure Kunden sind verrückt nach der feurig-scharfen Geschmackserfahrung... Also achtet darauf, dass ihr genug Chili im Vorrat habt, denn er kann schnell vergriffen sein. Außerdem gibt es neue spannende Bestellungen und ihr könnt nun mit Aktionskarten eure Fähigkeiten als Küchenhilfe verbessern!

Aufbau Änderungen

1. Baut die Speisekammer wie im Grundspiel auf, aber dreht sie auf die Seite für das Modul „Geheimzutat“ (Chili-Symbol oben links).



2. Legt die 8 Chilis  zusammen mit den anderen Zutaten in den Beutel, mischt alles gut durch und füllt die Speisekammer wie gewohnt.

- Für diese Modul verwendet ihr die Chili-Bestellungen mit dem **orangenen Blätterdach** statt der Basis-Bestellungen (**grünes Blätterdach**). Verwendet sie genauso, wie ihr die Basis-Bestellungen im Grundspiel verwenden würdet, aber lasst alle Basis-Bestellungen in der Schachtel liegen.
- Mischt vor Spielbeginn alle Aktionskarten (blaue Rückseite) und legt sie verdeckt als Aktionskartensapel neben der Speisekammer bereit. Zieht nun jeweils 1 zufällige Aktionskarte vom Stapel.

Der restliche Aufbau entspricht dem Grundspiel.

Chili-Bestellungen



Manche Bestellungen dieses Moduls erfordern eine Spezialzutat: Den feurigen scharfen Chili.

Behandle den Chili wie alle anderen Zutaten, für ihn gelten keine gesonderten Regeln. Beachte allerdings, dass der Chili eine sehr seltene und begehrte Zutat ist, denn es gibt ihn nur 8-mal im Zutatenbeutel.

Suppeneintopf-Bestellungen



In diesem Modul findest du außerdem neue Suppeneintopf-Bestellungen mit Teller-Symbolen (🍲, 🍲, 🍲 oder 🍲) statt Zutaten.



Hierbei ist es egal, welche Zutat du verwendest, solange du dich an die richtige Mischung hältst.



Bei manchen Suppen ist es wichtig, mehrfach die **gleiche Zutat** zu verwenden (z.B. 🍲🍲🍲🍲).



Bei anderen Suppen werden **unterschiedliche Zutaten** gebraucht (z.B. 🍲🍲🍲🍲).

Beachte folgende Regeln, wenn du eine Suppeneintopf-Bestellung in deine Küche legst:

- Bienen** dürfen auch hier **nicht** als Zutat verwendet werden.
- Gleichartige Teller 🍲🍲🍲🍲 einer Bestellung müssen mit gleichartigen Zutaten z.B. 🍷🍷🍷 bestückt werden.
- Unterschiedliche Teller 🍲🍲🍲🍲 benötigen unterschiedliche Zutaten z.B. 🍷🍷🍷.

- Alle Zutaten müssen auf Tellersymbole gelegt werden, falls sie dort liegen dürfen. Ein Zurückhalten von Zutaten ist genau wie im Basisspiel nicht erlaubt. Gelagert werden dürfen nur Zutaten, die zu keiner Bestellung gelegt werden können. So kann es zum Beispiel passieren, dass du ein Gänseblümchen 🍷 auf eine leere 🍲🍲🍲 Bestellung legen musst.

Aktionskarten



Aktionskarten darfst du jederzeit **in deinem Zug** ausspielen. Sie geben dir einmalige Spezialfähigkeiten die dir vielleicht mal aus der Klemme helfen.

Du darfst auch mehrere Aktionskarten in einem Zug nacheinander ausspielen.

Wenn du eine Aktionskarte ausspielen willst, lies sie allen Küchenhilfen vor und führe die Aktion sofort vollständig aus. Lege die Karte danach auf einen gemeinsamen Ablagestapel für die Aktionskarten.

Sollte der Aktionskartensapel aufgebraucht sein, mische den Ablagestapel verdeckt und bilde daraus einen neuen Aktionskartensapel.

Hinweis: Falls du die Aktionskarten **und die Herausforderungen** verwendest (beide Module), darfst du nach dem Verkünden der gemeisterten Herausforderungen keine Aktionskarten mehr spielen.



SYMBOLÜBERSICHT

	Ziehe eine zufällige Zutat aus dem Beutel und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.
	Alle anderen Küchenhilfen ziehen eine zufällige Zutat aus dem Beutel und legen sie in ihren persönlichen Vorrat.
	Wirf eine Zutat aus deinem persönlichen Vorrat ab und lege sie in die Kompostbox. <i>Falls du keine Zutaten im Vorrat hast, passiert nichts.</i>
	Alle anderen Küchenhilfen müssen eine Zutat aus ihrem persönlichen Vorrat abwerfen und in die Kompostbox legen.
	Du darfst eine Zutat recyceln. Falls gewünscht, lege eine Zutat aus deinem persönlichen Vorrat in die Kompostbox und ziehe sofort eine neue zufällige Zutat aus dem Zutatenbeutel. <i>Hast du keine Zutat in deinem Vorrat, kannst du nicht recyceln. Bienen können nicht recycelt werden.</i>
	Erhalte 1 Lob: Schiebe deinen Stimmungsmarker  um ein Feld nach rechts. <i>Sollte dein Marker bereits auf dem Wert 8 sein, kann deine Stimmung nicht weiter steigen.</i>
	Erhalte 1 Beschwerde: Schiebe deinen Stimmungsmarker  um ein Feld nach links. <i>Sollte dein Marker bereits auf dem Wert -8 sein, kann deine Stimmung nicht weiter fallen.</i>
	Alle anderen Küchenhilfen erhalten 1 Beschwerde und verschieben ihren Stimmungsmarker  um ein Feld nach links.
	Ziehe eine neue Bestellung vom Bestellsstapel und lege sie entsprechend der Regeln in deine Küche. Führe danach die Bestellungseffekte auf der neuen Bestellung sofort aus.
	Ziehe eine neue Aktionskarte vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand. <i>Falls du am Zug bist, kannst du die neue Aktionskarte bereits in diesem Zug spielen.</i>
	Schiebe eine beliebige Bestellung in deiner Küche 1 Feld nach links auf ein freies Feld (Überspringen ist nicht erlaubt). <i>Eine Bestellung, die auf dem  6-Minuten Küchenfeld liegt, kann nicht weiter nach links geschoben werden.</i>