

ANLEITUNG

# Monster Diner



HUCH!  
HUCH!

# Ein monströs leckeres Kartensammelspiel für 2 Bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Gutes Personal ist schwer zu bekommen. Im Monster Diner müssen dringend neue Mitarbeiter angeheuert werden, aber wer braucht schon drei Küchenchefs?! Zu viele Köche verderben den Brei. Dafür herrscht Mangel an Pizzabäckern - und Eisverkäufer kann man eigentlich auch nie zu viele haben. Doch beim dritten Barkeeper hört der Spaß irgendwann auf!

In diesem locker-leichten Kartenspiel gilt es, die ideale Auswahl und Anzahl an Mitarbeitern für das eigene Restaurant zu gewinnen. Eine zu geringe Belegschaft ist schlecht für die Qualität von Service und Speisen, doch zu viele Monster verschrecken die Kunden. Als Restaurantmanager im Monster Diner müsst ihr bei der Flut an Bewerbern schnell entscheiden, wen ihr gerne wollt und wen ihr lieber zur Konkurrenz schickt.

## Inhalt

6 Spielerboards

98 Karten:

- 16x Eisverkäufer
- 16x Pizzabäcker
- 16x Salatputzer
- 10x Barkeeper
- 8x Studentische Aushilfe
- 8x Florist
- 8x Unzufriedener Gast
- 6x Restaurantkritiker
- 6x Sterne Koch
- 4x Küchenchef



## Spielziel

Sammelt die bestmögliche Mischung an Monsterkarten, um am Ende möglichst viele Punkte zu kassieren. Bei jeder Monstersorte gibt es andere Bedingungen, wie ihr punkten könnt. Wer das meiste aus seiner Belegschaft herausholt, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

1. Mischt die Karten.
2. Entfernt je nach Spieleranzahl die unten angegebene Anzahl zufällig gezogener Karten.  
Legt sie unesehen zurück in die Box.

Spieler	2	3	4	5	6
Anzahl der zu entfernenden Karten	30	20	15	10	5

3. Legt den verbleibenden Kartenstapel in die Tischmitte.
4. Gebt jedem Spieler ein Spielerboard.

## Spielaufbau

Jeder von euch hat zwei Bereiche vor sich auf dem Tisch:

1. Das Spielerboard ist der Eingang zu eurem Restaurant. Dies ist der Teil eurer Auslage, über den die Karten in eure Küche kommen.
2. Die Küche ist der Bereich eurer Auslage, der sich direkt vor euch befindet. Hierhin schiebt ihr am Ende eures Zugs die Karten von eurem Spielerboard.

Deck



Spielerboard  
(Restaurant)

Küche

Wer von euch zuletzt im Restaurant gegessen hat, wird Startspieler.

Ihr spielt abwechselnd im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Schritte aus:

1. Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel und lege sie entweder auf dein Spielerboard oder auf das Spielerboard eines Mitspielers. Diesen Schritt kannst du beliebig oft in deinem Zug wiederholen, solange bei dir oder den Mitspielern noch Plätze auf den Spielerboards frei sind.


**Achtung!** Auf dem Spielerboard eines Mitspielers dürfen in deinem Zug nie mehr als 2 Karten liegen. Wenn bei einem Mitspieler schon 2 Karten liegen, kannst du dort also keine weitere Karte mehr ablegen. Die Mitte der Spielerboards der Mitspieler muss immer frei bleiben.



Auch auf deinem eigenen Spielerboard füllst du zuerst die seitlichen Plätze mit Karten.

2. Sobald du eine dritte Karte auf dein eigenes Spielerboard (also in die Mitte) legst, endet dein Zug.
  3. Nimm alle 3 Karten von deinem Spielerboard und lege sie in deinen Küchenbereich.
- Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

## Hinweis:

Gruppier die Karten in deiner Küche am besten nach der Art der Monster. So können alle Spieler stets sehen, wie viele Monster einer Sorte du bereits besitzt. Die Zahl in der oberen linken Ecke einer Karte gibt an, wie viele Karten dieser Monsterart du benötigst, um am Spielende Punkte dafür zu erhalten. Das Unendlichkeitszeichen  bedeutet, dass sich deine Punkte am Ende aus der Anzahl der Karten ergeben, die du von dieser Sorte gesammelt hast.

Das „1+“-Zeichen gibt es nur beim Restaurantkritiker und Sterne Koch. Alle Karten werden am Ende dieser Anleitung einzeln erklärt.



*minimale Anzahl Karten,  
die ihr benötigt, um mit  
dieser Monstersorte zu  
punkten*



*Kartensymbol*

*Bedingung, um Punkte  
zu bekommen*

*Anzahl Siegpunkte*

## Spielende

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler die letzte Karte vom Nachziehstapel auf ein Spielerboard legt. Das kann sein eigenes sein oder das eines Mitspielers. Nun nehmen alle Spieler sämtliche Karten, die sich noch auf ihrem Spielerboard befinden, und legen sie in ihre Küche. Dann wertet jeder für sich die Belegschaft seines Restaurants wie unten beschrieben aus:

1. Nutzt zunächst alle Sets aus Restaurantkritiker + Sternekoch.  
(Erklärung bei der Kartenerläuterung - s.u.)
2. Zählt dann eure Punkte für den Küchenchef.
3. Zählt anschließend alle übrigen Punkte zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Studentischen Aushilfen. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

## Wertungsbeispiel



Die überzählige Pizzabäckerkarte bringt keine Punkte.  
Da der Spieler keinen Floristen und keinen Eisverkäufer besitzt, bringt auch der Küchenchef keine Punkte.

**Gesamtergebnis: 32 Punkte**

## Kartenerläuterung



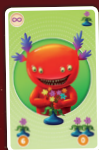
Jede Karte **Studentische Aushilfe** bringt am Spielende 1 Punkt.



Für jeweils zwei Karten **Eisverkäufer** bekommt man 5 Punkte.



Für jeweils vier Karten **Pizzabäcker** bekommt man 12 Punkte.



Eine ungerade Anzahl an **Floristen** (1, 3, 5, 7 ...) bringt bei Spielende 6 Punkte; eine gerade Anzahl (2, 4, 6, 8 ...) hingegen 0 Punkte.




Der **Salatputzer** bringt je nach Anzahl unterschiedlich Punkte - wie in der Tabelle auf der Karte angegeben. Vier Karten bringen zum Beispiel das Maximum an Punkten. 1 Karte oder 7 (und mehr) Karten bringen das Minimum von 1 Punkt.



Ein oder zwei **Barkeeper** bringen 10 Punkte; drei Barkeeper bringen 0 Punkte; für vier oder mehr Barkeeper verliert der Spieler 2 Punkte.



Der **Küchenchef** bringt 7 Punkte - jedoch nur, wenn der Spieler alle Monstertypen bei sich in der Küche hat, die auf der Küchenchef-Karte aufgelistet sind (d.h. mindestens eine Karte jeder der gezeigten Monstertypen).  Jeder weitere Küchenchef ermöglicht es, noch ein weiteres Set dieser Karten zu werten.



Der **Restaurantkritiker** und der **Sternekoch** bilden eine Einheit. Jede solche Einheit, die ein Spieler am Spielende besitzt, kann er als Joker nutzen, um entweder einer Monsterart eine Karte hinzuzufügen oder um eine Karte, die er nicht haben möchte, abzulegen. Zum Beispiel kann so eine Einheit einen zusätzlichen Eisverkäufer oder einen Pizzabäcker darstellen oder einen Floristen entfernen, so dass ihr die Bedingungen erfüllen könnt, um Punkte für die entsprechende Monsterart zu bekommen. Ihr könnt die Einheit auch nutzen, um eine Monsterart zu erschaffen, die ihr nicht habt - zum Beispiel einen Küchenchef.



Wenn ein Spieler einen **Unzufriedenen Gast** zieht, darf er diese Karte NICHT auf sein eigenes Spielerboard legen. Stattdessen muss er diese Karte gegen eine Karte auf dem Spielerboard eines Mitspielers tauschen, sofern mindestens ein Mitspieler eine Karte ausliegen hat. Wenn die Mitspieler keine Karten haben, muss der Spieler die Karte dennoch auf ein anderes Spielerboard legen, aber er bekommt dafür nichts.

Auf dem Spielertableau liegt die Karte bis zum Ende des Zugs des Mitspielers. Sie kann nicht gegen einen anderen Unzufriedenen Gast getauscht werden. Am Ende seines Zugs, wenn der Mitspieler die Karten von seinem Spielerboard in seine Küche legt, räumt er auch den Unzufriedenen Gast mit ab.

Die Karte, gegen die ihr den Unzufriedenen Gast eingetauscht habt, legt ihr auf das eigene Spielerboard.

Für jeden Unzufriedenen Gast, den ihr im Laufe des Spiels von Mitspielern bekommen habt, erhaltet ihr bei Spielende 2 Punkte. (In eurem Monster Diner gefällt es ihm nämlich).

**Viel Spaß!**



RULES

# Monster Diner



HUCH!  
HUCH!



# A monstrously tasty card-collecting game for 2 to 6 Players 8 years and up

It's not easy to find good personnel. The Monster Diner urgently needs to hire new employees - but who needs three head chefs?! Too many cooks spoil the broth. Instead, there are not enough pizza bakers - and you can never have too many ice-cream sellers. But it's not funny when you're up to your fourth bartender!

In this quick and easy card game, players try to gain the ideal selection and number of employees for their own restaurant. Having too few staff members is bad for the quality of service and food, but employing too many monsters can scare the customers off. Given the flood of applicants, you, as the restaurant manager at the Monster Diner, have to decide quickly whom you want to hire and whom you'd rather send to the competition.

## Contents

6 player boards

98 cards:

- 16x ice-cream seller
- 16x pizza baker
- 16x salad spinner
- 10x bartender
- 8x student worker
- 8x florist
- 8x dissatisfied customer
- 6x restaurant critic
- 6x starred chef
- 4x head chef



## Object of the Game

Collect the best possible ensemble of monster cards in order to score many points in the end. Each type of monster has different conditions when scoring. The player who gets the most out of his staff wins the game.

## Set-up

1. Shuffle the cards.
2. Randomly draw the number of cards shown below, depending on the number of players. Remove these cards from the game by putting them back in the box, unseen.

Players	2	3	4	5	6
Number of cards to be removed	30	20	15	10	5

3. Place the pile of remaining cards in the middle of the table.
4. Give a player board to each player.

## Course of the Game

Each player has two areas in front of him on the table:

1. The player board is the entrance to your restaurant. This is the part of your display from where the cards get into your kitchen.
2. The kitchen is the area of your display directly in front of you. At the end of your turn, you move the cards from your player board there.

*Draw pile*



*Player board  
(restaurant)*

*Kitchen*

The player who last ate at a restaurant becomes the starting player.

Players play in turn, clockwise. On your turn, you carry out the following steps:

1. Draw the top card from the draw pile and put it either on your own player board or on another player's player board. You can repeat this step as often as you want on your turn as long as there are still spaces left on your board or another player's board.

Attention! On your turn, there may never be more than 2 cards on the player board of another player. So, if another player's board already contains 2 cards, you may not place any more cards there. The middle of the other players' boards always has to stay free.



On your own player board too, you first fill the left and the right spaces with cards.


2. As soon as you place a third card on your own player board (i.e., in the middle), your turn ends.

3. Take all 3 cards from your player board and put them into your kitchen area.

After that, it's the next player's turn.

## Note:

It's best to group the cards in your kitchen according to the kinds of monster. This way, all players can see how many monsters of a certain type you already have. The number in the top left corner of a card indicates how many cards of this type of monster you need in order to score points for it at the end of the game.

An infinity symbol  means that, in the end, your points depend on the number of cards that you collected of this type.

The "1+1" sign appears only with the restaurant critic and the starred chef.

At the end of these instructions, all the cards are explained in detail.



Minimal number of cards you need in order to score for this type of monster →



← Card symbol

→ Condition for getting points

← Number of victory points

## End of the Game

The game ends as soon as one player puts the last card from the draw pile on a player board; this can be his own board or another player's board. Now all players take all the cards that are still lying on their board and move them to their kitchen. Then everybody scores for the staff of his restaurant as described below:

1. First use all your sets of restaurant critic + starred chef (see below, "Explanations of the Cards").
2. Then count your points for the head chef.
3. Finally, add up all your other points.

The player with the most points wins the game. In case of a tie, the winner is the tied player with the most student workers. If there is still a tie, the players involved share the victory.

### Scoring example



The surplus pizza baker card does not score any points.  
Since the player has no florist and no ice-cream seller,  
the head chef doesn't score any points either.

**Total score: 32 points**

## Explanations of the cards



Every **student worker** card scores 1 point at the end of the game.



For every two **ice-cream seller** cards, you get 5 points.



For every four **pizza baker** cards, you get 12 points.



An uneven number of **florists** (1, 3, 5, 7 ...) scores 6 points in the end; an even number (2, 4, 6, 8, ...), however, is worth 0 points.



The **salad spinner** can score different numbers of points - as listed in the table on the card. Four of these cards score the maximum number of points. One card or seven (or more) cards score the minimum of 1 point.



One or two **bartenders** score 10 points; three bartenders score 0 points; if you have four or more bartenders, you lose 2 points.



The **head chef** scores 7 points – but only if you have all types of monster in your kitchen that are listed on the head chef card (i.e., at least one card of each type of monster mentioned).



Any additional head chef allows you to score for another set of these cards.



The **restaurant critic** and the **starred chef** form a unit. You can use each such unit that you have at the end of the game as a joker in order to either add one card to a certain type of monster or to discard one card that you don't want to keep. Such a unit can, for example, stand for an additional ice-cream seller or pizza baker, or it can remove a florist so that you can fulfill the conditions of scoring for the respective type of monster. You can also use the unit for creating a type of monster you don't have – for instance, a head chef.



If you draw a **dissatisfied customer**, you may NOT put this card on your own player board. Instead, you have to exchange this card for a card on another player's board, provided at least one of the other players has a card on display. If the other players don't have any cards, you nevertheless have to put the card on another player's board, but then you don't get any card in return.

The card remains on the player board until the other player's turn ends; it cannot be exchanged for another dissatisfied customer. At the end of his turn, when that player moves the cards from his player board to his kitchen, he clears away the dissatisfied customer, too.

Put the card that you get in exchange for the dissatisfied customer on your own player board. For each dissatisfied customer that you get from other players during the game, you score 2 points at the end of the game. (That's because he likes to be at your Monster Diner.)

## Enjoy your game!



Règles

# Monster Diner



HUCH!  
HUCH!

# un jeu monstrueusement Bon Pour 2 à 6 joueurs à partir De 8 ans

Ce n'est pas facile de trouver le personnel idéal. Le Monster Diner cherche de toute urgence de nouveaux employés, mais engager trois chefs de cuisine ne sert à rien ! Trop de cuisiniers finissent par gâter la sauce. On manque plutôt de pizzaiolos et il n'y a jamais assez de vendeurs de glaces. Par contre, il est inutile d'avoir quatre barmen !

Dans ce jeu de cartes simple et amusant, les joueurs essaient de récupérer le nombre et le type d'employés dont ils ont besoin dans leur restaurant. Ne pas avoir assez de personnel est mauvais pour la qualité du service et des plats, mais employer trop de monstres peut aussi faire fuir les clients. En raison du grand nombre de candidats, vous devez, en tant que patron du Monster Diner, décider rapidement de ceux que vous souhaitez recruter et de ceux qu'il vaut mieux envoyer chez la concurrence.

## Matériel

6 plateaux individuels

98 cartes :

- 16x vendeur de glaces
- 16x pizzaiolo
- 16x mélangeur de salade
- 10x barman
- 8x stagiaire
- 8x fleuriste
- 8x client mécontent
- 6x critique gastronomique
- 6x chef étoilé
- 4x chef de cuisine



## But du jeu

Constituez la meilleure collection de cartes monstre possible pour marquer le plus de points à la fin de la partie. Chaque type de monstre rapporte des points selon des conditions différentes. Le joueur qui en marque le plus en fonction de l'équipe de son restaurant remporte la partie.



## Mise en Place

1. Mélangez les cartes.
2. Piochez au hasard le nombre de cartes indiqué ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs. Retirez ces cartes du jeu et rangez-les dans la boîte, sans les regarder.

Joueurs	2	3	4	5	6
Nombre de cartes à retirer	30	20	15	10	5

3. Placez la pile des cartes restantes au centre de la table.
4. Distribuez un plateau individuel à chacun des joueurs.

## Déroulement Du jeu

Chaque joueur a deux zones devant lui sur la table :

1. Son plateau individuel, qui représente l'entrée de son restaurant. C'est de cet emplacement que proviennent les cartes que le joueur va placer dans sa cuisine.
2. La zone située directement devant lui, qui représente sa cuisine. A la fin de son tour, c'est ici que le joueur va transférer les cartes de son plateau individuel.

*Pioche*



*Plateau individuel*

*Cuisine*

Le joueur qui a mangé au restaurant le plus récemment est désigné premier joueur.

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire. A son tour, chaque joueur doit respecter les étapes suivantes :

1. Il prend la première carte de la pioche et la place soit sur son plateau individuel, soit sur le plateau individuel d'un autre joueur. Il peut répéter cette action autant de fois qu'il le souhaite à son tour, tant qu'il reste des emplacements libres sur son plateau ou sur celui d'un adversaire.

Attention ! A votre tour, il ne peut jamais y avoir plus de 2 cartes sur le plateau individuel d'un autre joueur. Par conséquent, si le plateau d'un adversaire contient déjà 2 cartes, il vous est interdit d'en ajouter sur son plateau. L'emplacement central du plateau individuel des autres joueurs doit toujours rester vide.



Même chose sur votre propre plateau individuel : vous devez d'abord remplir vos emplacements de gauche et de droite avec des cartes.

2. Dès qu'il a placé une troisième carte sur son propre plateau individuel (donc au centre), le tour du joueur prend fin.

3. Le joueur prend les 3 cartes présentes sur son plateau individuel et les place dans sa zone Cuisine.

C'est à présent au joueur suivant de jouer son tour.

## Note :

Il est préférable de regrouper les cartes de votre cuisine par type de monstre. Cela permettra à tous les joueurs de voir combien de monstres du même type vous possédez. Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque carte précise le nombre de cartes de ce type de monstre qu'il vous faut pour marquer des points dans cette catégorie à la fin de la partie.

Le symbole "infini"  signifie qu'en fin de partie, les points obtenus dépendront du nombre de cartes de ce type que vous aurez collectées.

Le signe „1+1" n'apparaît que sur les cartes Critique gastronomique et Chef étoilé.

Toutes les cartes sont expliquées en détail à la fin de la présente règle.



Nombre minimum de cartes nécessaires pour marquer des points avec ce type de monstre



Symbole de la carte

Condition pour obtenir des points

Nombre de points de victoire

## Fin De la Partie

La partie prend fin dès qu'un des joueurs pose la dernière carte de la pioche sur le plateau individuel d'un joueur, que ce soit son propre plateau ou celui d'un adversaire. Chaque joueur doit alors prendre la totalité des cartes encore présentes sur son plateau et les placer dans sa cuisine. Puis chacun marque des points en fonction de l'équipe de son restaurant, comme indiqué ci-dessous :

1. On commence d'abord par utiliser chaque tandem Critique gastronomique + Chef étoilé (voir plus bas, « Explications des cartes »).
2. Puis on compte les points pour le Chef de cuisine.
3. Enfin, on additionne tous les autres points.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de Stagiaires. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

### Exemple de calcul des points :



Le Chef étoilé n'a aucun effet sans la présence d'un Critique gastronomique, et le Critique gastronomique n'a aucun effet non plus sans la présence d'un Chef étoilé.



12 points



2 points



2 points



6 points



10 points



0 points

Le Pizzaiolo supplémentaire ne rapporte aucun point.  
Comme le joueur ne possède aucun Fleuriste ni aucun Vendeur de glace,  
le Chef de cuisine ne rapporte aucun point non plus.

**Score total : 32 points**

## Explications Des Cartes



Chaque **Stagiaire** rapporte 1 point à la fin de la partie.



Pour chaque paire de cartes **Vendeur de glaces**, un joueur obtient 5 points.



Pour chaque groupe de quatre cartes **Pizzaiolo**, un joueur obtient 12 points.



Un nombre impair de **Fleuristes** (1, 3, 5, 7 ...) rapporte 6 points à la fin de la partie.  
Par contre, un nombre pair (2, 4, 6, 8, ...) rapporte 0 point.




Le **Mélangeur de salade** peut rapporter un nombre variable de points, indiqués sur le tableau présent sur ces cartes. Quatre de ces cartes rapportent le nombre de points maximum. Une carte ou sept cartes (ou plus) rapportent le nombre minimum : 1 point.



Un ou deux **Barmen** rapportent 10 points, mais trois Barmen rapportent 0 point et si vous possédez quatre **Barmen** ou plus, vous perdez 2 points.



Le **Chef de cuisine** rapporte 7 points, à condition que le joueur possède dans sa cuisine tous les types de monstres indiqués sur la carte **Chef de cuisine** (c'est-à-dire au moins une carte pour chaque type de monstre mentionné).  S'il possède une autre carte **Chef de cuisine**, le joueur peut marquer des points pour une autre série de ces cartes monstres.



Le **Critique gastronomique** et le **Chef étoilé** fonctionnent ensemble. Le joueur peut se servir d'un tandem comme celui-là à la fin de la partie : il fonctionne comme un joker et permet soit d'ajouter une carte à un certain type de monstre, soit de défausser une carte que le joueur ne souhaite pas conserver. Ce tandem peut par exemple représenter un Vendeur de glaces ou un Pizzaiolo supplémentaire, ou bien faire disparaître un Fleuriste, afin de remplir les conditions permettant de gagner des points pour un de ces types de monstres. Il est aussi possible d'utiliser ce tandem pour ajouter un type de monstre que le joueur ne possède pas, par exemple un Chef de cuisine.



Si un joueur pioche un **Client mécontent**, il ne PEUT PAS placer cette carte sur son propre plateau individuel. Il doit l'échanger avec une carte présente sur le plateau individuel d'un autre joueur, à condition qu'au moins un adversaire possède une carte sur son plateau. Si aucun des autres joueurs n'a de cartes sur son plateau, le joueur doit tout de même placer cette carte sur le plateau d'un adversaire, sans recevoir de carte en retour. Cette carte reste sur le plateau de cet adversaire jusqu'à ce que le tour de cet autre joueur se termine et elle ne peut pas être échangée avec un autre Client mécontent. A la fin de son tour, lorsque cet autre joueur déplace les cartes de son plateau individuel vers sa cuisine, il y transfère également ce **Client mécontent**. Placez la carte que vous avez récupérée en échange du Client mécontent sur votre plateau individuel. Pour chaque **Client mécontent** que les autres joueurs vous donnent pendant la partie, vous marquez 2 points à la fin de la partie. (Parce qu'il préfère venir manger dans votre Monster Diner.)

## Amusez-vous Bien !



Spelregels

# Monster Diner



HUCH!  
HUCH!

# Een monsterlijk lekker kaartspel voor 2 tot 6 spelers van 8 jaar en ouder

Het is niet eenvoudig om goed personeel te vinden. Bij Monster Diner willen ze heel graag nieuwe werknemers aanstellen - maar wie wil er nou drie chef-koks!? Géén twee kapiteins op een schip! Je hebt echter nooit genoeg pizzabakkers - en ijsverkopers heb je ook niet gauw te veel. Maar het is echt niet leuk meer als je een vierde barkeeper krijgt!

In dit leuke en eenvoudige kaartspel, proberen de spelers een ideaal team personeel voor hun restaurant samen te stellen. Met te weinig personeel kun je geen goede service geven, maar met te veel monsters in de zaak jaag je de klanten weg. Gezien het grote aanbod van sollicitanten, moet jij als manager van je restaurant, snel beslissen wie je wilt aanstellen en wie je naar de concurrent stuurt.

## Inhoud

6 speelborden

98 kaarten:

- 16x ijsverkoper
- 16x pizzabakker
- 16x slacentrifuge
- 10x barkeeper
- 8x werkstudent
- 8x bloemist
- 8x ontevreden klant
- 6x restaurant-inspecteur
- 6x sterren kok
- 4x chef-kok



## Doel van het spel

Verzamel het beste team van monsterkaarten, zodat je aan het eind veel punten scoort. Elk soort monsters scoort op een andere manier. De speler die met zijn team het beste resultaat bereikt, wint het spel.

## Voorbereiding

1. Schudt de kaarten.
2. Trek blind het hieronder genoemde aantal kaarten uit het spel, afhankelijk van het aantal spelers, en stop ze ongezien terug in de doos.

Spelers	2	3	4	5	6
Aantal weg te leggen kaarten	30	20	15	10	5

3. Leg de overblijvende stapel midden op tafel.
4. Geef elke speler een speelbord.

## Verloop van het spel

Elke speler heeft twee velden voor zich op tafel:

1. Het speelbord is de ingang van je restaurant. Hiervandaan gaan je kaarten de restaurantkeuken in.
2. De keuken is het veld vlak voor je. Aan het eind van je beurt gaan de kaarten van je speelbord de keuken in.

*Stapel kaarten*



*Speelbord*

*Keuken*

De speler die het kortst geleden in een restaurant heeft gegeten mag beginnen.



Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. In je beurt doe je:

1. Trek de bovenste kaart van de stapel en leg hem op je eigen speelbord of bij een ander. Je mag dit in je beurt zo vaak doen als je wilt, zolang er vrije plekken op jouw speelbord zijn of bij een andere speler.

Let op! In jouw beurt mogen er nooit meer dan 2 kaarten op het speelbord van een andere speler liggen. Dus als er bij een speler al 2 kaarten liggen mag je er niet een bij op leggen. Het midden van het speelbord van een ander moet altijd vrij blijven.



Ook op je eigen speelbord leg je eerst een kaart op de rechter en de linker plek.

2. Zodra je een derde kaart op je eigen speelbord legt (dus in het midden), eindigt je beurt.
  3. Pak alle 3 kaarten van je speelbord en leg ze in je keuken.
- Daarna is de speler links van je aan de beurt.

## Aanwijzing:

Het is verstandig om de kaarten in je keuken te sorteren naar het soort monster. Dan kunnen alle spelers zien hoeveel monsters van een bepaalde soort je al hebt. Het getal links boven op de kaart, geeft aan hoeveel je van dit soort kaarten moet hebben om aan het eind van het spel punten te scoren. Het symbool voor oneindig ( $\infty$ ) betekent dat je punten gelijk zijn aan het aantal kaarten dat je van dit soort verzamelde.

Het teken „1+1” staat alleen bij de restaurant-inspecteur en de sterren kok. Verderop in de spelregels worden alle kaarten precies uitgelegd.



Minimaal aantal kaarten dat je nodig hebt om punten te scoren voor dit soort monster



kaartsymbool

Voorwaarde voor het krijgen van punten

Aantal punten

## Einde van het spel

Het spel stopt zodra een speler de laatste kaart van de stapel op een speelbord heeft gelegd; op zijn eigen speelbord of bij een ander. Dan verplaatsen alle spelers de kaarten van hun speelbord naar de keuken. Daarna tellen de spelers de punten voor het team in hun keuken, zoals hier onder wordt uitgelegd:

1. Gebruik eerst de paren van restaurant-inspecteur + sterren kok (zie de uitleg van de kaarten).
2. Tel dan de punten voor de chef-kok.
3. Tel daarna alle andere punten op.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste werkstudenten. Als er dan nog steeds een gelijkspel is, winnen die spelers samen.

### Score voorbeeld:



De extra pizzabakker levert geen punten op.  
Omdat de speler geen bloemist en geen ijsverkoper heeft,  
scoort de chef-kok ook geen punten.

**Totale score: 32 punten**

## Beschrijving van De kaarten



Elke **werkstudent** levert 1 punt op.



Per twee **ijsverkopers** krijg je 5 punten.



Voor elke vier **pizzabakers** krijg je 12 punten.



Een oneven aantal **bloemisten** (1, 3, 5, 7 ...) scoort 6 punten; een even aantal (2, 4, 6, 8, ...) is echter 0 punten waard.



De **slacentrifuge** kan een verschillend aantal punten scoren - zoals in de tabel op de kaart is aangegeven. Met vier van deze kaarten scoor je het maximale aantal punten. Met één of zeven (of meer) kaarten scoor je het minimum van 1 punt.



Één of twee **barkeepers** scoren 10 punten; drie barkeepers scoren 0 punten; als je vier of meer barkeepers hebt krijg je 2 strafpunten.



De **chef-kok** levert 7 punten op – maar alleen als je alle soorten monsters in je keuken hebt die op de kaart van de chef-kok staan aangegeven (dus tenminste één kaart van elke aangegeven soort monster).



Voor elke extra **chef-kok** kun je met een volgende set van deze kaarten scoren.



De **restaurant-inspecteur** en de **sterren kok** vormen een paar. Je kunt elk paar van deze kaarten aan het eind van het spel als een joker gebruiken, om een bepaald soort monsterkaart er bij te krijgen of juist een kaart weg te gooien. Zo'n koppel kan bijvoorbeeld gelden als extra ijsverkoper of pizzabakker, of kan een bloemist weggoeien, zodat je gunstiger scores krijgt voor dat soort monster. Je kunt met zo'n set ook een monster 'maken' die je nog niet hebt, zoals bijvoorbeeld een **chef-kok**.



Als je een **ontevreden klant** trekt, mag je die kaart NIET op je eigen speelbord leggen. In plaats daarvan moet je die kaart ruilen met een kaart op het speelbord van een andere speler, als tenminste één van de spelers een kaart op zijn speelbord heeft liggen. Als de andere spelers geen kaarten op hun speelbord hebben liggen, moet je hem toch ergens neerleggen, maar je krijgt er geen kaart voor terug. De kaart blijft op zijn speelbord liggen tot het einde van de beurt van die speler; hij kan ook niet geruild worden voor een andere ontevreden klant. Aan het eind van zijn beurt, als de speler de kaarten in zijn keuken legt, doet hij de ontevreden klant daar ook bij.

Leg de kaart die je in ruil voor de **ontevreden klant** kreeg, op je eigen speelbord. Voor elke ontevreden klant die je van een andere speler kreeg, scoor je aan het eind van het spel 2 punten. (Dat is omdat die klant jouw Monster-Diner wel lekker vindt.)

## veel Plezier!

Author: Anna Voinova  
Illustration: Viktor Zaburdaev,  
Natela Manusbakyan

Design: HUCH!  
© 2019 HUCH!

Product manager: Britta Stöckmann  
Translation: "Word for Wort"  
English: Sybille & Bruce Whitehill  
French: Sylvain Gourgeon  
Dutch: Geert Bekkering

© Ltd. „Russian Games“, 2017.

COSMO  
DRÔME  
GAMES

**Manufacturer + distributor:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.  
**Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.  
**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.  
**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

**HUCH!**