Fast Food Fear!™

Ein Team-Spiel für
3-6 Tempo-Spieler
ab 8 Jahren

Spielidee und Spielziel

Willkommen im „Fast Food Fear!“. Gemeinsam betreibt ihr einen gut gehenden Schnellimbiss gleichen Namens. Eure Gäste haben monstermäßigen Appetit. Kein Wunder, es sind ja auch Monster. Aber monstermäßige Geduld bringen sie nicht mit. Nur wenn ihr es schafft, die Wünsche eurer Kunden in der zur Verfügung stehenden Zeit zu erfüllen, gewinnt ihr alle gemeinsam. Dazu müsst ihr **alle** Bestellungen **auf den Monsterkarten in der Auslage** ausführen.

Spielmaterial

21 Monsterkarten
88 Menükarten (64 Gerichte und 24 Aktionskarten)
1 Startspielerkarte „Restaurant-Chef“
1 Sanduhr (Laufzeit ca. 2 Minuten)
1 Spielregel

KOSMOS

SPIELVORBEREITUNG

Der Spieler, der zuletzt ein Monster in einem Fast-Food-Restaurant gesehen hat, ist der **Startspieler**. Hat dies keiner, beginnt wer zuletzt irgendwo ein Monster gesehen hat. Meldet sich noch immer niemand, dann beginnt, wer zuletzt etwas gegessen hat.

Der Startspieler erhält die Karte **„Restaurant-Chef“** und legt sie offen vor sich aus. Außerdem stellt er die **Sanduhr** vor sich auf.

Dann sortiert er die Monsterkarten und die Menükarten nach ihren Rückseiten und mischt beide Stapel gründlich durch.

Von den **Monsterkarten** legt er **so viele Karten** verdeckt in einer Reihe aus, **wie Spieler** teilnehmen, **plus eine** weitere Karte.

Beispiel: *Im Spiel zu viert werden 5 Monster verdeckt ausgelegt.*
Die übrigen Monsterkarten kommen als verdeckter Stapel daneben.

Von den **Menükarten** erhält jeder Spieler **6 Karten** verdeckt ausgeteilt, die er auf seine Hand nimmt. Die übrigen Menükarten werden als verdeckter Nachziehstapel für alle gut erreichbar bereitgelegt.

Nun könnt ihr euer Restaurant eröffnen und das Spiel beginnen.

DIE GERICHTE

Es gibt 12 verschiedene Gerichte im Angebot. Allerdings befinden sich nicht von allen Gerichten die gleiche Anzahl Karten im Spiel.

Hinweis: *Je weiter oben ein Gericht auf einer Monsterkarte abgebildet ist, desto beliebter aber auch seltener ist es.*

Sushi
3x

Sandwich
3x

Pasta
3x

Donut
3x

Hähnchen
5x

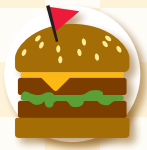
Eis
5x

Pizza
6x

Taco
6x

Hotdog
7x

Pommes
7x



Burger
8x

Softdrink
8x

SPIELABLAUF

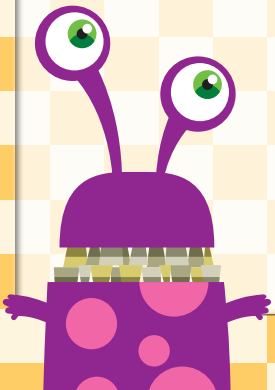
Sobald der Restaurant-Chef die Sanduhr umdreht, läuft eure Zeit. Als erstes deckt der Restaurant-Chef sofort die Hälfte der ausliegenden Monsterkarten auf. Bei einer ungeraden Anzahl wird aufgerundet.

Beispiel: *Es liegen 5 Monsterkarten in der Auslage. Dann werden 3 Monster aufgedeckt.*

Auf jeder Monsterkarte ist die **Bestellung** dieses Monsters abgebildet. Diese Bestellung besteht, je nach Monster, aus 3, 4 oder 5 verschiedenen Gerichten.

Beispiel: *Das Monster Lucy möchte Hähnchen, Eis und Pizza.*

Nur wenn ein **einzelner** Spieler in seinem Spielzug **alle** diese Gerichte **auf einmal** aus seiner Hand ablegen kann, gilt die Bestellung dieses Monsters als erfüllt. Damit dies gelingt, dürfen sich die Spieler jederzeit absprechen. Sie dürfen sagen, welche Karten sie auf der Hand haben bzw. welche ihnen fehlen.



Ablauf eines Spielzugs

Gespielt wird reihum. Nach dem Startspieler geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, muss **eine** von drei Aktionen durchführen:

- **Die Bestellung eines beliebigen aufgedeckten Monsters erfüllen.** Dazu legt der Spieler aus seiner Hand genau die 3, 4 oder 5 Gerichte ab, die auf einer der offen ausliegenden Monsterkarten gefordert sind.

Beispiel:
Für Lucy muss der Spieler genau jeweils 1 Karte Hähnchen, Eis und Pizza ablegen.

Anschließend wird dieses Monster als zufriedener Gast offen zur Seite gelegt. In der Auslage wird sofort **eine verdeckte Monsterkarte aufgedeckt** und somit auch die Bestellung dieses neuen Monsters sichtbar.

ODER

- **1 Aktionskarte spielen** und deren Anweisung ausführen. Nähere Erläuterungen zu den Aktionskarten könnt ihr bei Bedarf auf Seite 7 nachlesen.

ODER

- **1 Karte abwerfen.** Wenn der Spieler weder eine Bestellung erfüllen kann noch eine Aktionskarte spielen kann oder will, muss er 1 beliebige seiner Handkarten auf den Ablagestapel werfen, der neben dem Nachziehstapel entsteht. Das darf auch eine Aktionskarte sein, die er nicht nutzen möchte.

Am Ende seines Spielzugs zieht der Spieler so viele Menükarten vom Nachziehstapel, bis er **wieder 6 Karten** auf der Hand hat.

Keine Menükarten mehr?

Wenn der Nachziehstapel der Menükarten aufgebraucht ist, dreht der Restaurant-Chef den Ablagestapel um, ohne ihn erneut zu mischen, und bildet damit einen neuen Nachziehstapel. Anschließend muss er **1 weitere Monsterkarte vom Stapel aufdecken** und offen in die Auslage legen. Deren Bestellung muss nun ebenfalls erfüllt werden, um das Spiel zu gewinnen.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

Eure **Zeit ist abgelaufen**. Das letzte Sandkorn ist vollständig durchgerieselt und es liegen noch offene Monster (und evtl. auch verdeckte) aus, denen ihr jetzt erklären müsst, warum sie ihre Gerichte nicht mehr bekommen werden. Ihr habt **alle gemeinsam verloren**.

ODER

Es liegen **keine Monsterkarten mehr in der Auslage**, weder verdeckte noch offene. Die Monster sind satt und zufrieden und werden euch weiterempfehlen. Ihr habt **alle gemeinsam gewonnen**.

TIPPS FÜR DEN RESTAURANT-CHEF

Deine Aufgabe ist es, das Team zu leiten und die Sanduhr im Auge zu behalten. Sprecht euch ab, wer eine „Lasst euch Zeit!"-Karte auf der Hand hält, damit dieser Spieler die Sanduhr rechtzeitig umdrehen kann.

Tempo ist alles: Wenn ein Spieler an der Reihe ist und meint, nichts machen zu können, treib ihn an, dass er eine Karte abwirft und eine neue zieht, damit schnell der nächste Spieler an die Reihe kommt. Die Aktionskarten helfen dabei, durch Tauschaktionen die benötigten Gerichte auf die Hand zu bekommen. Um erfolgreich zu sein, sollte der Spieler, der für eine Bestellung sammelt, möglichst die obersten beiden Gerichte dieser Bestellung auf der Hand haben, da diese seltener vorkommen.

EINFACHERES SPIEL BENÖTIGT?

Sollte bei euch die Zusammenarbeit, vor allem in den ersten Spielen, noch nicht so gut klappen, könnt ihr es euch etwas leichter machen. Ihr verliert nicht sofort, wenn die Sanduhrzeit abgelaufen ist. Stattdessen entfernt ihr das vorderste Monster aus der Auslage und legt diesen verärgerten Kunden verdeckt zur Seite. Sofort wird vom Stapel eine neue Monsterkarte aufgedeckt in die Auslage gelegt. Ihr verliert erst dann, wenn ihr drei unzufriedene Kunden habt, euch also dreimal die Zeit davongelaufen ist.

Grössere Herausforderung gewünscht?

Wenn ihr so gut zusammenarbeitet, dass euch das Spiel schon bald zu einfach erscheint, habt ihr zwei Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen:

Entfernt vor dem Spiel **1 oder sogar 2 Aktionskarten „Lasst euch Zeit!“**. Dadurch habt ihr es nicht mehr so leicht, die Sanduhr umzudrehen.

Legt zu Beginn **1 oder sogar 2 Monster mehr in die Auslage**. Wie immer wird die aufgerundete Hälfte der Monsterkarten in der Auslage aufgedeckt.

Noch herausfordernder wird eure Aufgabe, wenn ihr **jede Aktionskarte nur einmal** verwenden könnt. Dazu erhält der Restaurant-Chef jede genutzte Aktionskarte und legt sie unter seine Startspielerkarte. Sie kommt nicht mehr ins Spiel zurück.

Nähere Erläuterung zu den Aktionskarten

Es gibt 7 verschiedene Aktionskarten, die unterschiedlich häufig vorhanden sind.

„Dreh die Sanduhr um!“ (6x): Dies ist die wichtigste Aktionskarte. Ein Spieler, der diese Karte auf seiner Hand hat und an der Reihe ist, kann sie ausspielen, um die Sanduhr rechtzeitig umzudrehen, bevor der Sand vollständig durchgerieselt und damit das Spiel verloren ist.

„Jetzt du!“ (5x): Der Spieler darf sich nicht selbst bestimmen.

„Hilfe zur Selbsthilfe!“ (4x): An dem Tausch darf auch der Spieler beteiligt sein, der die Karte ausspielt.

„Schiebung!“ (4x): Die Karten werden verdeckt vor dem jeweiligen Spieler hingelegt. Dann nehmen alle Spieler sie gleichzeitig auf die Hand.

„Tauschrausch!“ (2x): Die beiden Spieler müssen genau 2 Karten tauschen. Sie dürfen sich aber absprechen und gleiche Karten tauschen.

„Leider aus!“ (2x): Der Mitspieler darf 1, 2 oder 3 Karten ablegen und zieht sofort ebenso viele neue Karten vom Nachziehstapel. Er darf aber auch ganz aufs Ablegen verzichten.

„Der Nächste bitte!“ (1x): Der Spieler sollte ein Monster aus der Auslage ablegen, von dem er glaubt, dass dessen Bestellung nicht leicht zu erfüllen ist, da z. B. viele der seltenen Gerichte bereits gespielt wurden. Das neue Monster wird sofort aufgedeckt in die Reihe der Monsterkarten gelegt.

Der Autor: Dario Dordoni war schon kreativ, seit er denken kann. Seiner Leidenschaft, Neues zu denken und zu entwickeln folgend, studierte er Industriedesign. Täglich jagt er seinen zahlreichen Ideen mit dem Schmetterlingsnetz hinterher. Ab und zu fängt er sogar eine und macht das Beste daraus, diese Idee in ein neues Projekt umzusetzen. Sein rasanter kulinarisch-kooperativer Monstermix „Fast Food Fear!“ ist sein erstes Spiel für das Entwicklerteam „Young Cobblepot“ und sein erstes im Kosmos Verlag.

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Ein besonderer Dank geht an Livio Valentini, Matteo Pironi, Andrea Alessi, Daniela Brasini, Alessandra Darchini, Angela Darchini, Ilaria Loiudice, Ester Tassinari, Beniamino Tassinari and Michele Fabbrizio.

Entwicklung: e-Nigma.it
Redaktion: Gabriele Mari
Produktion: Giacomo Santopietro für Young Cobblepot
Artdirektion: Gianluca Santopietro
Grafik und Illustration: Demis Savini
Grafik der deutschen Fassung: Mirko Akira Suzuki
Redaktion der deutschen Fassung: Wolfgang Lüdtke

Lizenz: Devir Iberia, S.L.

© 2015,/2017 Tiopi srl. All rights reserved.
Fast Food Fear and Young Cobblepot are trademarks owned by Tiopi srl and used by KOSMOS with permission.

© 2017 Devir Iberia, S.L.

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN EUROPE

Art.-Nr: 692957