

La Pâtisserie ROCOCO



Louis & Stefan Malz



Fabrice Weiss



1-5

Personen



ab 14

Jahren



60-150

Minuten



EAGLE-GRYPHON
GAMES

La Pâtisserie ROCOCO

Willkommen in der Zeit des Rokoko!

Ludwig XV, König von Frankreich, richtet in Versailles ein prächtiges Gartenfest aus. Ihr führt jeweils eine renommierte Pâtisserie und seid beauftragt worden, erlesenes Gebäck für dieses Ereignis zu servieren. Doch hier geht es nicht nur darum, herrliche Leckereien zu backen, sondern darum, sich unter den anwesenden Adligen einen Namen zu machen.

Setze deine Pâtissiers und Aushilfen strategisch ein, um die nötigen Zutaten zu besorgen, Naschwerk zu backen und zur rechten Zeit am rechten Ort zu servieren. Hast du deine kleinen Kreationen auch noch kunstvoll dekoriert, winkt reiche Belohnung und unsterbliches Prestige in den Augen der anwesenden Herrschaft.

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	3	Servicekraft/Adligen platzieren . . .	12
Beschreibung der Pläne	4	Sonderbonus-Plättchen	13
Spielvorbereitung	5	Phase 4: Einkommen erhalten	13
Spielablauf	6	Ende der Runde	13
Phase 1: Vorbereitung	6	Endwertung	14
Phase 2: Personal wählen	6-8	Personalkartenboni	15-16
Phase 3: Aktionen ausführen	8	Sonderboni	16
Hauptaktionen	9	Solo-Spiel	17
Rezepte nehmen	9	Solo-Spielvorbereitung	17
Zutat erwerben	9	Solo-Spielablauf	18
Rohstoffe kaufen	9	Aktionen des Lehrmeisters . . .	19-21
Backen	10	Solo-Endwertung	22
Dekorieren	10	Erweitertes Spiel für 2 Personen . .	22
Liefern	11	Promo-Plättchen	23
Einstellen	12	Promo-Karten	23
Kündigen	12	Spielübersicht	24

BESONDERER DANK

Die Autoren danken allen, die dieses Spiel mit entwickelt und getestet haben.

Haupttester des Grundspiels: Matthias Adler, Melanie Bähre, Tim Bergemann, Anke Binnewies, Heiko Brendel, Andy Butz, Christoph von Engeln, Thomas Förster, Ellen Gräbner, Jens-Florian Groß, Silke Hahn, Marc Haslop, Jessica Hüsker, Eike Jessen, Dani Kemmler, Alex Kirchner, Edith Kirchner, Niels Koesling, Mike Lieske, Arnas Lucassen, Anja Malz, Wilfried Meinecke, Micha Mette, Andreas Micheel, Gerrit Müller, Lisa Müller, Claudio Pendolino, Heike Risthaus, Stefan Risthaus, Simone Schidlowski, Henrik Sonnemann, Dominik Wagenführ, Thorsten Wagner, Moritz Walz, Timo Weil, Ines Winkler.

Haupttester des Solo-Spiels: Marc Haslop, Peter Schmähler, Dominik Wagenführ.

MITWIRKENDE

Autoren: Louis & Stefan Malz
Illustrationen: Fabrice Weiss
Grafikdesign & Layout: Alex Colby
Umsetzung: Ralph H Anderson

Ihr findet uns auf Facebook unter:
www.facebook.com/EagleGryphon
Auf X unter: @EagleGryphon
www.Eagle-Gryphon.com



Bei Fragen, schreibt uns gerne:
info@eagle-gryphon.com
© 2025 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5, Leitchfield, KY 42754
Alle Rechte vorbehalten.



DEUTSCHE AUSGABE

Deutscher Regeltext: Stefan Malz
Bearbeitung: Stephan Rothschuh
Lektorat und Satz: Lines J. Hutter

Skellig Games GmbH
Parkweg 6, 35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de



Basisspiel für 2 bis 5 Spieler

Spielmaterial



1 zweiseitiger Spielplan
(1-3 Spieler, 4-5 Spieler)



5 Anrichten



2 Backbleche
(A & B)



20 Startpersonalkarten



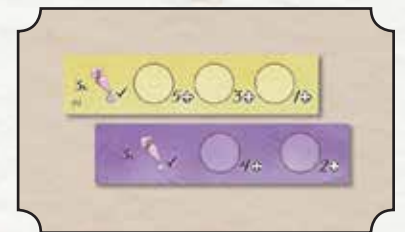
76 Personalkarten



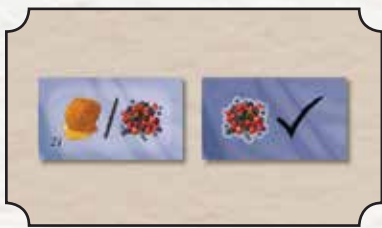
Münzplättchen
(1er, 2er, 5er & 10er)



11 Tischbonus-Plättchen



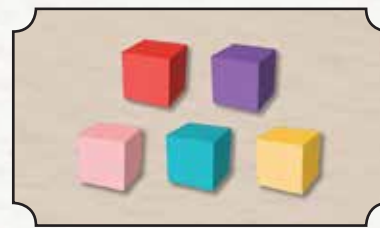
6 Sonderbonus-Plättchen



50 Zutatenplättchen
(manche mit Verzierungen)



45 Rezepte



15 Rohstoffleistenmarker



85 Besitzanzeiger



1 Zutatenbeutel (blau)
1 Rezeptbeutel (braun)



Regelheft



5 Spielhilfen



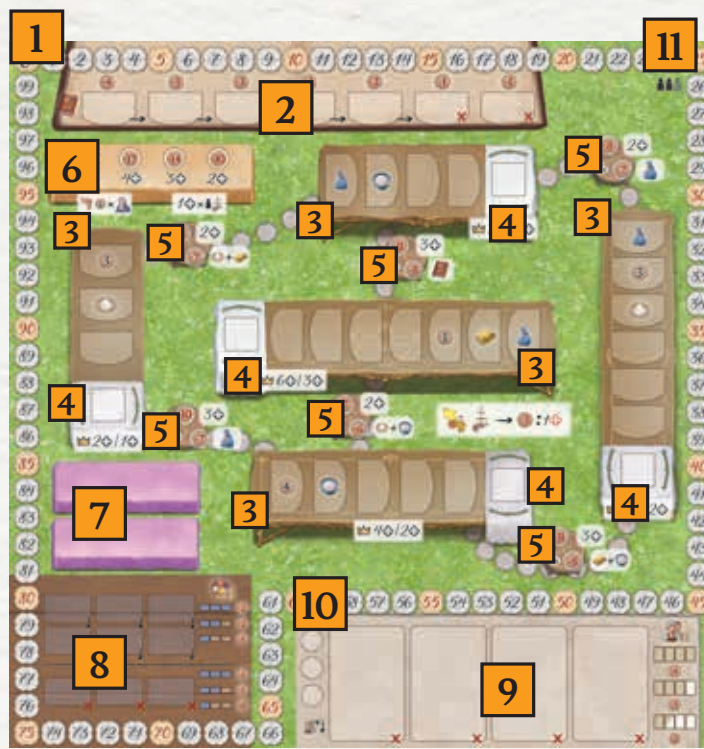
Startspielermarker



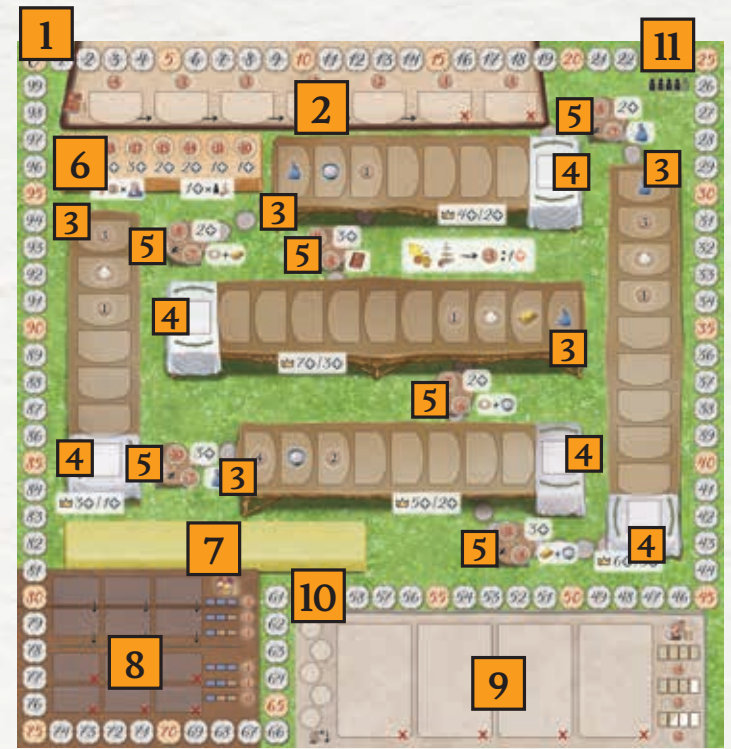
2 Personalbonus-
Übersichten

Beschreibung des Spielplans

- 1** Prestigeleiste
- 2** Rezeptauslage
- 3** Buffettische
- 4** Tischbonus-Felder
- 5** Serviceposten
- 6** Adligenloge
- 7** Sonderbonus-Tische
- 8** Zutatenauslage
- 9** Personalauslage
- 10** Felder für Besitzanzeiger für Karten der Stufe *
- 11** Markierung der Spieleranzahl



Seite für 1-3 Personen



Seite für 4-5 Personen

Beschreibung einer Anrichte

- 1** Ablagefelder für Rezepte
- 2** Mehlleiste
- 3** Zuckerleiste
- 4** Butterleiste
- 5** Abkühlplätze
- 6** Felder für Verzierungen auf Gebäck
- 7** Plätze für gelungene Dekorationen
- 8** Form der eigenen Besitzanzeiger
- 9** Zutatenlager



Spielvorbereitung

Löst vor der ersten Partie alle Plättchen vorsichtig aus den Stanzbögen.

1. Legt den **Spielplan** mit der zur Spieleranzahl passenden Seite nach oben aus.
2. Legt alle **Zutatenplättchen** in den Zutatenbeutel (blau) und mischt sie darin.
3. Legt alle **Rezepte** in den Rezeptbeutel (braun) und mischt sie darin.
4. Mischt die **Tischbonus-Plättchen** verdeckt und legt dann je 1 zufälliges offen auf die Tischbonus-Felder aller fünf Tische. Übrige Tischbonus-Plättchen werden nicht genutzt und kommen zurück in die Schachtel.
5. Trennt die **Personalkarten mit Zahlen (I-IV)** nach ihren Zahlen und mischt jeden Stapel verdeckt. Bildet daraus den allgemeinen Personalstapel, indem ihr die entsprechende Anzahl Karten beginnend mit Stufe IV verdeckt aufeinanderlegt (siehe Tabelle rechts). Die Zahl in Klammern gibt die Anzahl der Karten an, die übrig bleiben.
6. Nehmt von den Personalkarten der Stufe ♣ zufällig eine mehr, als Spieler mitspielen, und legt sie offen unterhalb des Spielplans aus. (Beispiel: Bei 3 Spielern legt ihr 4 Karten aus.) Alle übrigen Personalkarten kommen zurück in die Schachtel.
7. Legt die beiden **Backbleche** neben dem allgemeinen Personalstapel bereit.
8. Legt 2 zufällige **Sonderbonus-Plättchen** mit der farblich passenden Seite nach oben auf die Sonderbonus-Tische unten links auf dem Spielplan. Übrige Sonderbonus-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.
9. Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch das Spielmaterial dieser Farbe:
1 Anrichte, 3 Rohstoffleistenmarker, 17 Besitzanzeiger und 4 Startpersonalkarten.
 Legt je 1 eurer Besitzanzeiger auf das Feld 0 der Prestigeleiste. Legt eure Anrichte und eure restlichen Besitzanzeiger vor euch ab.

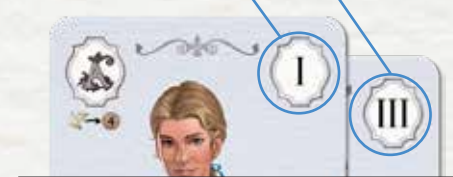
Hinweis: Prestigepunkte, die ihr sofort im Spiel erhaltet, sind weiß mit rotem Rand dargestellt. Prestigepunkte mit schwarzem Rand erhaltet ihr erst bei der Endwertung.

10. Zu Beginn der Partie liegen eure **4 Startpersonalkarten** als **ungenutztes Personal** verdeckt in einem Stapel links neben eurer Ablage. Zu Beginn jeder Runde wählt ihr jeweils aus diesem Stapel ungenutzten Personals 4 Personalkarten als **Handkarten**. Sobald ihr eine Karte ausspielt, legt ihr sie offen als **genutztes Personal** auf den Ablagestapel rechts neben dem Stapel ungenutzten Personals. Ungenutztes und genutztes Personal bilden zusammen mit den Handkarten euren **Personalbestand**.
11. Legt eure **3 Rohstoffleistenmarker** auf die mit heller Zahl markierten Startfelder der drei Rohstoffleisten auf eurer Anrichte (Mehl: 2, Zucker: 1, Butter: 1).
12. Lost aus, wer die Partie beginnt und den **Startspielermarker** erhält.
13. Legt alle Münzplättchen neben dem Spielplan bereit. Hast du den Startspielermarker, erhältst du ein **Startkapital** von 10 Münzen. Alle anderen erhalten reihum im Uhrzeigersinn jeweils 1 Münze mehr (also 11, 12, 13 und 14 in einer Partie zu fünft).

Hinweis: Besitzanzeiger und Münzen sind unbegrenzt. Behelft euch anderweitig, falls sie mal nicht ausreichen.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

Stufe der Karte



Personen	Stufe IV	Stufe III	Stufe II	Stufe I	Gesamt
2	4	8	8	12	32 (36)
3	5	10	10	15	40 (28)
4	6	12	12	18	48 (20)
5	7	14	14	21	56 (12)



Personalkarten der Stufe ♣ für eine Partie zu dritt
(1 mehr als Spieler mitspielen)



Sofort-
Prestigepunkt



Endwertungs-
Prestigepunkt



Position der Rohstoffleistenmarker
zu Beginn der Partie.

Spielablauf

Ihr spielt die Partie über 4 Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen in der folgenden Reihenfolge:

- Phase 1: Vorbereitung
- Phase 2: Personal wählen
- Phase 3: Aktionen ausführen
- Phase 4: Einkommen erhalten

Nach der 4. Runde (zu deren Beginn der Personalstapel aufgebraucht werden wird) endet das Spiel mit einer Endwertung.

Phase 1: Vorbereitung

In der Vorbereitungsphase kommen neue Zutaten und neue Rezepte ins Spiel.

A. Neue Zutaten

1. Falls aus der vorigen Runde noch Zutaten im unteren Bereich der Zutatenauslage (Felder mit einem **X**) liegen, dann legt diese jetzt auf den Zutatens-ablagestapel.
2. Schiebt alle noch verbleibenden Zutaten aus dem oberen Bereich der Zutatenauslage so weit wie möglich nach unten.
3. Legt dann je 1 zufälliges Zutatenplättchen aus dem Zutatenbeutel offen auf alle leeren Felder der Zutatenauslage. Fangt dabei mit der obersten Reihe an und füllt jede Reihe von links nach rechts. Falls der Zutatenbeutel leer wird und ihr noch Zutaten benötigt, werft alle Zutaten des Ablagestapels in den Zutatenbeutel, mischt und zieht weiter. (Sollten die Plättchen auch dann nicht ausreichen, bleiben Felder leer.)

B. Neue Rezepte

1. Falls aus der vorigen Runde noch Rezepte auf den beiden rechten Feldern der Rezeptauslage liegen (Felder mit einem **X**), dann legt diese jetzt auf den Rezept-ablagestapel.
2. Verschiebt alle übrigen Rezepte so weit nach rechts wie möglich, so dass jedes auf einem Rezeptfeld liegt.
3. Füllt dann alle leeren Rezeptfelder **von rechts nach links** mit zufälligen Rezepten aus dem Rezeptbeutel auf (helle, ungebackene Seite nach oben). Falls der Rezeptbeutel leer wird und ihr noch Rezepte benötigt, werft alle Rezepte des Ablagestapels in den Rezeptbeutel, mischt und zieht weiter. (Sollten die Rezepte auch dann nicht ausreichen, bleiben Rezeptfelder ganz links leer.)

Phase 2: Personal wählen

Schritt 1: Eigenes Personal wählen

In der 1. Runde gilt:

Nimm deine 4 Startpersonalkarten auf die Hand. (Da dies dein gesamtes Personal ist, hast du somit zu Beginn der zweiten Runde kein ungenutztes Personal.)



Neue Zutaten: Werft zuerst die restlichen Zutaten aus dem unteren Bereich der Zutatenauslage ab.



Schiebt dann alle Zutaten aus dem oberen Bereich so weit wie möglich runter. Füllt dann alle leeren Felder mit Zutaten aus dem Beutel auf.



Werft übrige Rezepte auf den rechten beiden Feldern ab.



Schiebt dann alle restlichen Rezepte so weit wie möglich nach rechts.



Füllt dann leere Felder mit Rezepten aus dem Beutel auf (helle Seite nach oben).

Ab der 2. Runde gilt:

Wähle (gleichzeitig mit den anderen Spielern) geheim **4 Personalkarten** aus deinem ungenutzten Personal (deinem verdeckten Stapel) und nimm sie auf die Hand.

Hast du **weniger als 4 Karten** beim ungenutzten Personal, nimmst du zuerst alle Karten deines ungenutzten Personals auf die Hand. Anschließend machst du aus deinem genutzten Personal (im Ablagestapel) wieder einen verdeckten Stapel ungenutzten Personals. Aus diesem ungenutzten Personal wählst du nun die restlichen Karten, die dir zu 4 Handkarten noch fehlen. Da du die Karten aus deinem ungenutzten Personal immer aussuchen darfst (und nicht einfach die obersten Karten des Stapels nimmst), **musst du dein ungenutztes Personal nie mischen**.

Wichtig: Du machst dein genutztes Personal immer erst in dem Moment wieder zu ungenutztem Personal, wenn du tatsächlich eine Karte wählen darfst – niemals vorher! Du darfst dir jederzeit dein genutztes und ungenutztes Personal ansehen.

Hast du **genau 4 Karten in deinem Stapel ungenutzten Personals**, hast du keine Wahl und nimmst genau diese 4 Karten auf die Hand. Jetzt hast du kein ungenutztes Personal mehr, bis du in der nächsten Runde wieder Handkarten wählen musst.

Hast du **mehr als 4 Karten** im ungenutzten Personal, wähle 4 davon, die du auf die Hand nimmst, und lege alle nicht gewählten Karten als ungenutztes Personal verdeckt zurück.

Schritt 2: Neues Personal wählen

Hast du den Startspielermarker, nimmst du dir das **Backblech A** und legst die obersten [Spieleranzahl + 2] Personalkarten vom allgemeinen Personalstapel (z. B. 5 Karten bei 3 Spielern) verdeckt darauf. **Erst danach** nimmt sich der Spieler rechts von dir das **Backblech B** und legt die gleiche Anzahl Karten vom allgemeinen Personalstapel verdeckt darauf.

Wichtig: Die obersten X Karten **müssen aufs Backblech A gelegt werden**, die nächsten X Karten **müssen aufs Backblech B gelegt werden**. Die Karten dürfen nicht auf andere Weise auf die Backbleche verteilt werden.

Ihr beide seht euch nun die Karten auf dem Backblech an, das ihr erhalten habt, und **behaltet 1 Karte davon als Handkarte**.

Legt die restlichen Karten verdeckt zurück auf das Backblech und gebt alles zusammen entsprechend dem Pfeil weiter (im Uhrzeigersinn für Backblech A, gegen den Uhrzeigersinn für Backblech B).

Wiederholt dies, bis jeder von euch beide Backbleche einmal hatte und jeweils eine Karte davon behalten hat.

Hinweis: Diese Personalkarten müssen einzeln nacheinander gewählt werden – du darfst dir nicht die Karten von beiden Backblechen gleichzeitig ansehen!



Wähle 4 Personalkarten und lege sie separat verdeckt ab (dies sind deine Handkarten für diese Runde). Karten, die du in einer Runde nutzt, legst du offen auf deinen Ablagestapel.



Legt **zuerst** [Spieleranzahl + 2] Karten vom Personalstapel verdeckt auf Backblech A.



Legt **danach** [Spieleranzahl + 2] Karten vom Personalstapel verdeckt auf Backblech B.



Backblech A wird nach links weitergegeben, Backblech B nach rechts. Jeder wählt 1 Personalkarte von jedem Backblech.

Legt jetzt die insgesamt 4 Karten, die übrig bleiben (2 von jedem Backblech), in beliebiger Reihenfolge offen auf die 4 Personalfelder des Spielplans. Legt die Backbleche für die nächste Runde beiseite.

Tipp für die erste Partie: Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, empfehlen wir euch, die erste Partie ohne Backbleche zu spielen. Verteilt stattdessen einfach zufällig Karten an alle: Nehmt euch dazu je 1 Karte vom allgemeinen Personalstapel. Legt dann 2 zufällige Karten vom Personalstapel offen auf Personalfelder des Spielplans.

Anschließend macht ihr das gleiche noch einmal, also je 1 Karte für alle, danach 2 Karten auf die Personalfelder. So müsst ihr euch keine Karten aussuchen, was das Spiel einfacher und zügiger macht. Ab der zweiten Partie empfehlen wir euch die Backblech-Regeln wie oben beschrieben, denn dadurch gewinnt das Spiel deutlich an Balance und Reiz!



Schritt 3: Eine Karte aus dem Spiel nehmen

Du hast nun 6 Karten auf der Hand: 4 Karten aus dem eigenen Personal und 2 neue Personalkarten von den Backblechen. Jetzt musst du 1 deiner 6 Handkarten wählen und aus dem Spiel nehmen, so dass du nur noch 5 Handkarten hast, mit denen du diese Runde spielst.

Phase 3: Aktionen ausführen

Wer den Startspielermarker hat, macht den ersten Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du am Zug und hast noch mindestens 1 Handkarte, spielst du 1 Handkarte deiner Wahl offen auf deinen Ablagestapel und führst damit 1 Hauptaktion aus (siehe S. 9).

Welche der Hauptaktionen du ausführen kannst, hängt davon ab, welchen **Ausbildungsgrad** die gespielte Person hat:

- Eine **Pâtissière** oder ein **Pâtissier** (mit Kopfbedeckung und dem Symbol ) kann keine Rohstoffe kaufen oder Zutaten erwerben.
- Eine **Aushilfe** (ohne Kopfbedeckung und mit dem Symbol ) kann nicht dekorieren oder neues Personal einstellen.

Nachdem du die Hauptaktion ausgeführt hast (niemals davor), kannst du den Personalbonus nutzen, der in der unteren Hälfte der Karte abgebildet ist. Alle Personalboni werden auf S. 15/16 erklärt.

Bietet der Personalbonus eine Zusatzaktion, gilt dafür der Ausbildungsgrad der gerade gespielten Person. Der Personalbonus kann Bedingungen umgehen (z. B. darf ein Pâtissier mit entsprechendem Bonus auch Zutaten erwerben).

Du darfst die Hauptaktion und/oder den Personalbonus verfallen lassen.



Bist du am Zug, hast aber keine Handkarte mehr, passt du.

Sobald du deinen Zug beendet hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran. Sobald niemand mehr Handkarten hat, endet diese Phase.

Hinweis: Da ihr während einer Runde neues Personal einstellen könnt, kann es sein, dass manche von euch in einer Runde mehr Karten spielen als andere. Überspringt gegen Ende einer Runde einfach die Züge aller Spieler, die keine Handkarten mehr haben.




Die 9 Hauptaktionen

Ob eine Aktion von einer **Pâtissière** / einem **Pâtissier**  und/oder einer **Aushilfe**  ausgeführt werden kann, ist in der Klammer nach dem Namen der Aktion angegeben (und im Hintergrund des Aktionssymbols: Silber für Aushilfen, Gold für Pâtissiers und Blau für beide).



1. Rezepte nehmen (P|A)

Wähle **1 oder 2 Rezepte** von der Rezeptauslage, zahle deren Preis (Zahl auf dem Symbol  über dem Rezept) und lege sie offen oben an deine Anrichte.

Sind am Ende deines Zugs mindestens 3 Rezeptfelder leer, verschiebe alle verbliebenen Rezepte **in unveränderter Reihenfolge** so weit nach rechts wie möglich und lege neue Rezepte aus dem Beutel nach (wie in Phase 1B 2.-3. beschrieben, siehe S. 6).

Deine Anrichte hat am oberen Rand 3 Felder für Rezepte, du kannst also maximal 3 Rezepte gleichzeitig lagern. Du darfst eigene Rezepte jederzeit abwerfen.



Wenn du dieses Rezept nimmst, zahlst du 1 Münze und legst es auf ein Feld am oberen Rand deiner Anrichte.



2. Zutat erwerben (A)

Wähle **genau 1 Zutatenplättchen** von der Zutatenauslage, zahle dessen Preis und lege es offen rechts neben deine Anrichte. Du darfst beliebig viele Zutatenplättchen lagern.

Der Preis ist neben der Zutatenauslage angegeben und hängt davon ab, aus welchem Bereich du das Plättchen nimmst und wie viele Plättchen in der Reihe lagen, bevor du es genommen hast (siehe Beispiel rechts).

Neue Zutatenplättchen werden erst in Phase 1 der nächsten Runde nachgelegt.



Am rechten Rand der Zutatenauslage stehen die Preise. Ein Plättchen aus einer vollen Reihe des oberen Bereichs kostet z. B. 2 Münzen. Das letzte Plättchen einer Reihe im unteren Bereich ist kostenlos.

Wichtig: Pâtissiers (P) dürfen diese Aktion nicht ausführen (außer über einen entsprechenden Personalbonus)!



3. Rohstoffe kaufen (A)

Wähle **1 der drei Rohstoffsorten** und kaufe von dieser Sorte eine oder mehrere Einheiten.

Zahle dafür den geforderten, auf deiner Anrichte angegebenen Gesamtpreis und setze den zugehörigen Marker auf der entsprechenden Rohstoffleiste um die entsprechende Anzahl Felder nach oben (siehe Beispiel rechts).

Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr Einheiten eines Rohstoffs besitzen, als die jeweilige Rohstoffleiste erlaubt.



Der Preis für 3 Einheiten Zucker beträgt 8 Münzen. (Hinweis: Mehr als 3 Zucker auf einmal darfst du nicht kaufen, weil dafür keine Kosten angegeben sind.) Kaufst du nur 1 Einheit Mehl, ist der Preis 0 Münzen – es ist kostenlos.

Wichtig: Pâtissiers (P) dürfen diese Aktion nicht ausführen (außer über einen entsprechenden Personalbonus)!



4. Backen (P | A)



Um diese 2 Rezepte zu backen, gibst du insgesamt folgende Rohstoffe und Zutaten ab:
1x Mehl, 2x Zucker, 1x Honig, 1x Nüsse, 1x Eier.
Eines der Rezepte setzt außerdem voraus, dass eine Pâtissière / ein Pâtissier es backt.

Backe **1 oder 2 Teller Gebäck**. Wähle dazu jeweils ein Rezept, das oben an deiner Anrichte liegt, und verbrauche die dafür **benötigten Rohstoffe** (indem du die entsprechenden Rohstoffleistenmarker nach unten versetzt) **und Zutaten** (indem du Zutatenplättchen mit den entsprechenden Zutaten offen abwirfst, siehe Beispiel links). Ein Rezept mit **P** kann nur von einer Pâtissière / einem Pâtissier gebacken werden. Drehe das Rezeptplättchen dann auf die Rückseite; sie zeigt einen Teller Gebäck, ein Feld für einen Besitzanzeiger, Prestigepunkte und die nötigen Zutaten für einen möglichen Tischbonus.

(Du darfst mehrere Zutatenplättchen für die geforderten Zutaten abwerfen. Überzählige Zutaten und Verzierungen auf diesen Plättchen gehen verloren. Backst du jedoch 2 Teller Gebäck, kannst du die Zutaten eines Zutatenplättchens auf beide Rezepte verteilen.)

Lege jeden fertigen Teller Gebäck auf einen freien Abkühlplatz auf deiner Anrichte. Ist kein Abkühlplatz frei, kannst du nicht backen. Du darfst fertige Teller auf Abkühlplätzen nicht einfach so abwerfen.



5. Dekorieren (P)



Lege je ein Zutatenplättchen mit Verzierung über jeden Teller Gebäck auf deinen Abkühlplätzen. Sobald du diese Teller lieferst, legst du die jeweilige Verzierung links neben deine Anrichte; dort gilt sie dann als gelungene Dekoration (siehe 6. Liefern, S. 6).

Dekoriere **1 oder 2 Teller Gebäck** auf deinen Abkühlplätzen. Nimm dazu 1 deiner gelagerten Zutatenplättchen mit mindestens einer Verzierung, drehe es auf die Verzierungsseite (mit Häkchen ✓) und lege es auf deine Anrichte über den Teller, den du dekorieren möchtest (siehe Beispiel links).

Gebäck muss nicht dekoriert werden; es kann auch ohne Verzierung geliefert werden. Du kannst jeden Teller Gebäck nur mit höchstens 1 Verzierung dekorieren.

(Möchtest du 2 Teller dekorieren, brauchst du auch 2 Zutatenplättchen mit je mindestens einer Verzierung.)

Liegt auf keinem deiner Abkühlplätze ein Teller ohne Verzierung oder hast du kein Zutatenplättchen mit Verzierung, kannst du nicht dekorieren.

Wichtig: Aushilfen (A) dürfen diese Aktion nicht ausführen (außer über einen entsprechenden Personalbonus)!



6. Liefern (P | A)

Liefere **1** oder **2** Teller Gebäck von deinen Abkühlplätzen (egal, ob dekoriert oder nicht). Für jeden der Teller entscheidest du einzeln, ob du ihn entweder A. verkaufst oder B. servierst:

A. Verkaufen

Hat das verkaufte Gebäck eine **Verzierung**, lege diese links neben deine Anrichte an den obersten freien Platz für gelungene Dekorationen. Gelungene Dekorationen bringen dir in der Einkommensphase mehr Münzen bzw. Prestigepunkte. Hast du bereits 5 gelungene Dekorationen, wirf die Verzierung stattdessen ab.

Wirf den gelieferten Teller Gebäck auf den Rezept-Ablagestapel und erhalte sofort **5 Münzen pro Prestigepunkt**, den der Teller zeigt. Für verkaufte Teller erhältst du kein Prestige.

B. Servieren

Lege den Teller Gebäck auf ein leeres Feld auf einem der Tische. Ist auf dem Feld ein Platzierungsbonus angegeben, erhältst du diesen sofort:

X Erhalte X Münzen.



Ziehe 1 Zutatenplättchen aus dem Beutel und behalte es.



Erhalte kostenlos 1 Einheit Mehl, Zucker oder Butter.

Lege 1 deiner Besitzanzeiger auf den soeben platzierten Teller. Die aufgedruckten Prestigepunkte erhältst du später in der Endwertung.

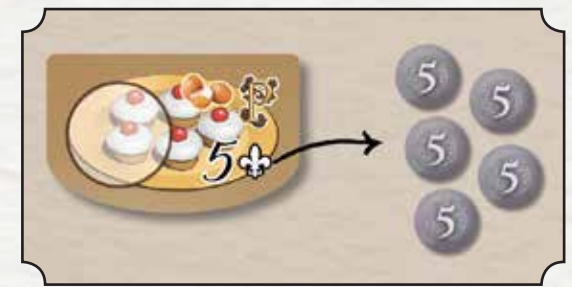
Am Ende jedes Tisches liegt ein Tischbonus-Plättchen, das links (auf hellem Hintergrund) eine Bedingung und rechts (auf dunklem Hintergrund) eine Belohnung zeigt. Erfüllt dein gerade servierter Teller Gebäck die Bedingung (z. B. wurde von einer Pâtissière / einem Pâtissier **P** gebacken), erhältst du sofort die Belohnung.

Hinweis: Du darfst jeden Teller, den du servierst, auf ein beliebiges leeres Feld eines beliebigen Tisches legen, auch wenn du die Bedingung des Tischbonus nicht erfüllst.

Für jeden Serviceposten mit einem deiner Besitzanzeiger neben diesem Tisch (siehe 9. Servicekraft/Adligen platzieren, S. 12), darfst du jetzt einmal 3 Münzen abgeben, um sofort 1 zusätzlichen Prestigepunkt zu erhalten.

Hat das servierte Gebäck eine **Verzierung**, lege diese links neben deine Anrichte an den obersten freien Platz für gelungene Dekorationen. Gelungene Dekorationen bringen dir in der Einkommensphase mehr Münzen bzw. Prestigepunkte. Hast du bereits 5 gelungene Dekorationen, wirf die Verzierung stattdessen ab.

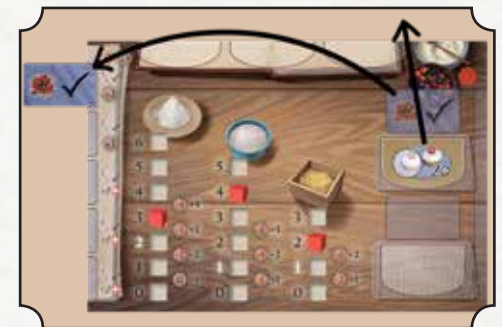
Ist auf keinem Tisch mehr ein Feld frei, kannst du den Teller nicht mehr servieren, sondern musst ihn verkaufen.



Entscheidest du dich, diesen Teller Gebäck zu verkaufen, erhältst du 25 Münzen.



Blau serviert einen Teller Gebäck auf diesem Tisch und erhält den Platzierungsbonus von 3 Münzen. Die Bedingung des Tischbonus ist Honig, eine Zutat, die der servierte Teller enthält, also erhält Blau die Belohnung von weiteren 3 Münzen.



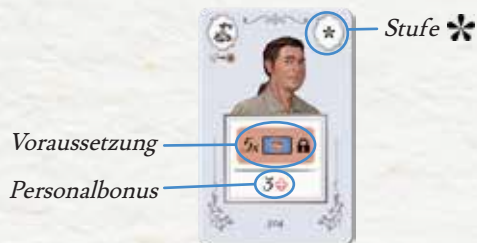
Rot serviert einen Teller Gebäck von einem ihrer Abkühlplätze. Er hat eine Verzierung; also legt Rot die Verzierung auf den obersten freien Platz für gelungene Dekorationen neben ihre Anrichte. Das bringt ihr ab sofort mehr Einkommen.



Rot hat einen Teller Gebäck auf diesem Tisch serviert. Sie hat einen eigenen Besitzanzeiger auf einem Serviceposten neben diesem Tisch, darf jetzt also 3 Münzen ausgeben, um 1 Prestigepunkt zu erhalten. Hätte sie auch einen Besitzanzeiger auf dem Serviceposten über dem Tisch, könnte sie ein zweites Mal 3 Münzen ausgeben, um 1 Prestigepunkt zu erhalten.



Eine Personalkarte kostet 4 Münzen, wenn noch 4 Karten in der Auslage liegen, 3 Münzen bei 3 Karten und 2 Münzen bei 1 oder 2 Karten in der Auslage.



Um dieses Personal einzustellen, musst du mindestens 5 Zutatenplättchen gelagert haben. Wenn du diese Karte spielst, erhältst du sofort 3 Prestigepunkte.



7. Einstellen (P)

Wähle 1 Personalkarte von der Personalauslage oder eine Personalkarte der Stufe * darunter. Zahle eventuelle Einstellkosten und nimm die Karte auf die Hand. Bei einer Personalkarte von der Auslage hängen die Einstellkosten davon ab, wie viele Personalkarten dort auslagen, bevor du sie genommen hast. Die Einstellkosten sind neben der Personalauslage auf dem Spielplan abgedruckt (siehe links).

Eine Personalkarte der Stufe * kannst du kostenlos einstellen, aber nur, wenn du die aufgedruckte Voraussetzung erfüllst. Du darfst im Laufe einer Partie höchstens eine Personalkarte der Stufe * einstellen (auch wenn du einer kündigst, darfst du keine weitere einstellen). Zur Erinnerung legst du einen Besitzanzeiger auf ein beliebiges Feld links neben der Personalauslage, sobald du eine Personalkarte der Stufe * einstellst.

Wichtig: Aushilfen (A) dürfen diese Aktion nicht ausführen!



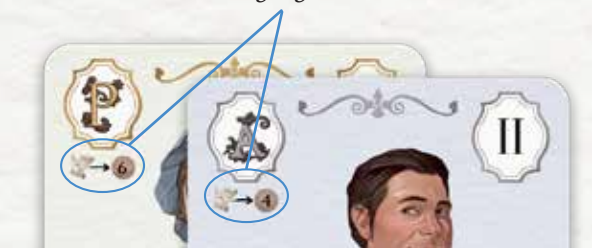
8. Kündigen (P | A)

Kündige einer beliebigen Personalkarte aus deinem Personalbestand (das darf auch die gerade gespielte sein). Die gewählte Personalkarte kommt aus dem Spiel, und du erhältst dafür den Kündigungsbonus (4 Münzen für eine Aushilfe, 6 Münzen für eine Pâtissière / einen Pâtissier).

Wichtig: Du musst zu jedem Zeitpunkt mindestens 4 Karten in deinem Personalbestand haben. Hast du nur 4 Karten im Bestand, darfst du vorerst keine Kündigung mehr aussprechen, bis du wieder mehr als 4 Personalkarten im Bestand hast.

(Nach dem Ausführen der Hauptaktion Kündigen darfst du wie immer den Bonus der gespielten Karte nutzen – auch dann, wenn du genau dieser Karte gerade gekündigt hast!)

Kündigungsbonus



9. Servicekraft/Adligen platzieren (P | A)

Bei dieser Aktion kannst du **einen** Besitzanzeiger auslegen: **entweder** A. als Servicekraft **oder** B. als Adligen.

A. Servicekraft

Lege 1 deiner Besitzanzeiger als Servicekraft auf ein leeres Serviceposten-Feld deiner Wahl auf dem Spielplan. Du kannst höchstens 1 eigenen Besitzanzeiger auf jedem Serviceposten haben. Zahle die auf dem Feld angegebenen Münzen und erhalte a) die angegebenen Prestigepunkte bei der Endwertung bzw. b) einen sofortigen Bonus.

+ Erhalte kostenlos 1 Rezept deiner Wahl von der Rezeptauslage (anschließend ggf. aufrücken und auffüllen; siehe S. 6, Phase 1B 2.-3.).

Ziehe 1 Zutatenplättchen aus dem Beutel und behalte es.

Erhalte kostenlos 1 Einheit Mehl, Zucker oder Butter.



Gelb legt einen Besitzanzeiger auf einen Serviceposten, zahlt 7 Münzen und zieht 1 Zutatenplättchen aus dem Beutel.



Im Spiel zu viert oder fünft darf niemand beide Felder desselben Servicepostens belegen. Im Spiel zu zweit oder dritt darf bei jedem Serviceposten nur eines der beiden Felder belegt werden, das andere muss frei bleiben.

B. Adliger

Lege 1 deiner Besitzezeiger auf ein leeres Feld der Adligenloge. Zahle dafür so viele Münzen, wie auf dem Feld angegeben ist.

Sonderbonus-Plättchen


Sobald du die gezeigte Bedingung eines ausliegenden Sonderbonus-Plättchens erfüllst, legst du 1 deiner Besitzezeiger auf das wertvollste leere Bonusfeld dieses Sonderbonus-Plättchens. Du erhältst die dort angezeigten Prestigepunkte bei der Endwertung.

Wichtig: Bemerkt du, dass du die Bedingung eines Sonderbonus-Plättchens erfüllt hast, erst, wenn jemand anderes einen Besitzezeiger dort ablegt, darfst du sofort anschließend einen deiner Besitzezeiger auf das nächste dann noch leere Feld legen (*sofern vorhanden*). Ist kein Feld mehr frei, verfällt dein Recht darauf, einen zu platzieren!

(Jeder Spieler darf höchstens ein Feld pro Sonderbonus-Plättchen belegen.)

Die Bedingungen aller Sonderbonus-Plättchen werden auf Seite 16 erklärt.

Phase 4: Einkommen erhalten (auch am Ende der letzten Runde)

Jeder Spieler erhält ein Grundeinkommen von **5 Münzen**, wie oben links auf der Anrichte gezeigt .

Unterhalb des Grundeinkommens sind 5 Formen von Zusatzeinkommen aufgeführt, die du in dieser Phase jeweils bekommst, wenn du auf dem Platz daneben ein Plättchen mit Verzierung aus *gelungenen Dekorationen* hast. Die fünf Plätze musst du von oben nach unten mit Plättchen füllen. Die Felder bringen dir (*von oben nach unten*) zusätzlich zum Grundeinkommen: +2 Münzen, +3 Münzen, +1 Prestigepunkt, +1 Prestigepunkt, +2 Prestigepunkte.

Grund- und Zusatzeinkommen sind kumulativ.

Einkommen von Adligen: Für jeden deiner Besitzezeiger in der Adligenloge (*links oben auf dem Spielplan*) erhältst du zusätzlich ein Einkommen von 2 Münzen.

Wichtig: Dein Einkommen bekommst du auch am Ende der letzten Runde vor der Endwertung.

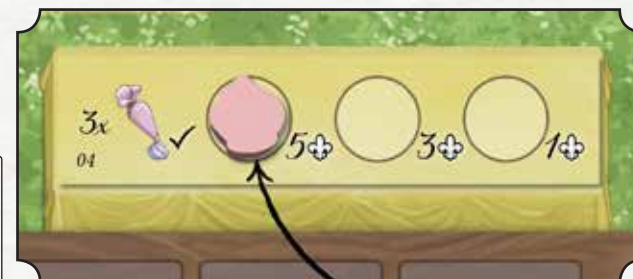
Rundenende

Nach der ersten, zweiten und dritten Runde gebt ihr jeweils den **Startspielermarker** nach links weiter und **nehmt alle Personalkarten, die noch in der Personalauslage liegen, aus dem Spiel**. Anschließend beginnt die nächste Runde mit Phase I: Vorbereitung.

Endet gerade die vierte Runde, dann endet das Spiel und es folgt die Endwertung.



Gelb legt einen Besitzezeiger auf das gezeigte Feld in der Adligenloge und zahlt 14 Münzen.



Rosa hat gerade ihre dritte gelungene Dekoration vollendet und legt einen ihrer Besitzezeiger auf das wertvollste Feld des Tischbonus-Plättchens.



Blau erhält das Grundeinkommen von 5 Münzen, ein Zusatzeinkommen von 5 Münzen und 1 Prestigepunkt für die 3 gelungenen Dekorationen sowie 4 weitere Münzen für ihre zwei Adligen. Macht insgesamt 14 Münzen und 1 Prestigepunkt.

Endwertung

Zur Erinnerung: Ihr bekommt euer Einkommen auch am Ende der letzten Runde!

Für die folgenden Dinge erhältst du jetzt noch Prestigepunkte:

1. **Verkaufe verbliebene Teller Gebäck** von deinen Abkühlplätzen (egal, ob verziert oder nicht) und erhalte wie üblich 5 Münzen pro aufgedrucktem Prestigepunkt.
2. **Für je 10 an die Bank gezahlte Münzen erhältst du 1 Prestigepunkt.** (Behalte restliche Münzen für den Fall eines Punktegleichstands.)
3. Jetzt werden die großen Tische des Spielplans gewertet:

Für jeden Buffettisch prüfst du, ob du dort die meisten oder zweitmeisten Teller Gebäck serviert hast, und erhältst ggf. die im Banner unter dem Tisch gezeigten Prestigepunkte:

Hast du die meisten Teller serviert, erhältst du die größere Zahl. Hast du die zweitmeisten serviert, erhältst du die kleinere Zahl. Ein Gleichstand wird zugunsten des Spielers entschieden, der den Teller serviert hat, der näher am Tischbonus-Plättchen liegt.

Sonderregel im Spiel zu zweit:

Nur mit den jeweils meisten servierten Tellern erhältst du Prestigepunkte.
Die Punkte für die zweitmeisten servierten Teller erhält niemand.

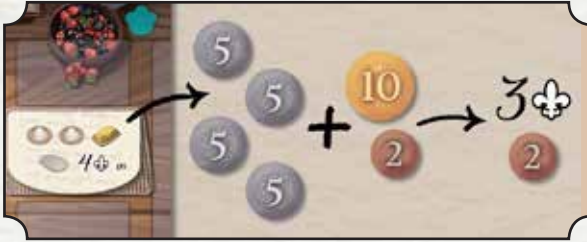
4. Nun werden die Adligen gewertet:

Für jeden deiner Adligen erhältst du so viele Prestigepunkte wie die Anzahl fremder Spieler, die mindestens eine Servicekraft platziert haben.

(Hast du z. B. 3 Adlige platziert und 2 Mitspieler haben je mindestens 1 Servicekraft platziert, dann erhältst du $3 \times 2 = 6$ Prestigepunkte.)

5. Schließlich erhältst du noch die jeweiligen Prestigepunkte von **deinen Besitzanzeigern in der Adligenloge, auf servierten Tellern, auf Serviceposten und Sonderbonus-Plättchen.**

Wer die meisten Prestigepunkte hat, gewinnt. **Bei Gleichstand entscheidet, wer davon mehr Münzen übrig hat.** Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer davon in der letzten Runde zuerst an der Reihe war.



Blau hat noch einen Teller Gebäck auf einem Abkühlplatz. Sie verkauft ihn für 20 Münzen. Sie hat außerdem noch 12 Münzen aus der letzten Runde übrig. Ihre Münzen wandelt sie also in 3 Prestigepunkte um und hat noch 2 Münzen übrig.



Auf diesem Buffettisch haben Lila, Rot und Gelb je 2 Teller serviert. Der Teller von Lila liegt am nächsten am Tischbonus-Plättchen, Lila erhält also die 4 Prestigepunkte für diesen Tisch. Der Teller von Rot liegt am zweitmäxtesten am Tischbonus-Plättchen, Rot erhält also die 2 Prestigepunkte für diesen Tisch. Gelb erhält keine Prestigepunkte für diesen Tisch.





Rosa hat 1 Adligen, und drei Mitspieler (Blau, Gelb, Lila) haben je mindestens 1 Servicekraft platziert. Rosa erhält also 3 Prestigepunkte.


Personalkartenboni

Von einigen Boni gibt es unterschiedliche Fassungen mit verschiedenen Zahlen bei gleichen Symbolen.

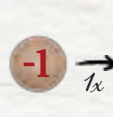
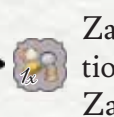
Startpersonalkarten


 5 Erhalte die angegebene Anzahl an Münzen.

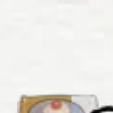
 1x Führe einmal die Aktion *Rohstoffe kaufen* aus. Zahle die normalen Kosten.

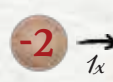
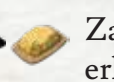
 1x Führe einmal die Aktion *Zutat erwerben* aus. Zahle die normalen Kosten.


Personalkarten der Stufen 1-4


 -1 →  1x Zahle einmal 1 Münze, um die Aktion *Zutat erwerben* auszuführen. Zahle die normalen Kosten.


 Erhalte Prestigepunkte abhängig von der Anzahl deiner Teller auf einem Buffettisch deiner Wahl.
2 : 1+
3 : 2+
4+ : 3+


 Verschiebe einen deiner Teller auf einen anderen Buffettisch (erhalte keinen Platzierungsbonus, keinen Tischbonus, keine Prestigepunkte durch angrenzende Servicekräfte).


 -2 →  1x Zahle einmal 2 Münzen und erhalte 1 Einheit Butter.

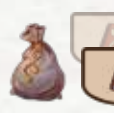
 2 Erhalte 2 Münzen für jeden deiner Besitzanzeiger auf Serviceposten und/oder in der Adligenloge.

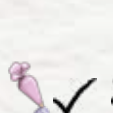
 Nutze den Bonus einer Personalkarte, die oben auf einem fremden Ablagestapel liegt. (Der gewählte Bonus gilt als von deiner Aushilfe ausgeführt.)

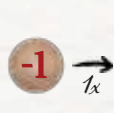

 2 Erhalte 2 Münzen für jeden Buffettisch mit mindestens einem deiner Teller.


 Ziehe 1 Zutatenplättchen aus dem Zutatenbeutel und behalte es.


 2 Erhalte 2 Münzen für jeden deiner Teller auf einem Buffettisch deiner Wahl.


 Ziehe 2 Rezepte aus dem Rezeptbeutel. Behalte eines davon, wirf das andere offen ab.


 2 Erhalte 2 Münzen für jede deiner gelungenen Dekorationen (*Verzierungsplättchen links deiner Anrichte*).

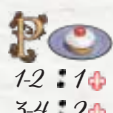

 -1 →  1x Zahle einmal 1 Münze, um die Aktion *Dekorieren* auszuführen, dekoriere aber nur einen Teller.


 1x Führe einmal die Aktion *Backen* aus, backe dabei aber nur ein Rezept. Gib dabei wahlweise 1 Mehl oder 1 Honig weniger ab als im Rezept gefordert.

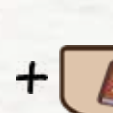
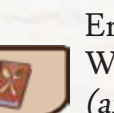
 1x Führe einmal die Aktion *Liefern* aus, liefere dabei aber nur einen Teller.

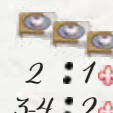
 1x Führe einmal die Aktion *Rezepte nehmen* aus, nimm aber nur ein Rezeptplättchen. Zahle die normalen Kosten.

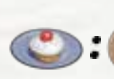
 Erhalte Münzen abhängig von der Gesamtzahl an Personalkarten in deinem Bestand.
4-7 : 12
8-9 : 9
10+ : 6


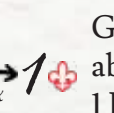
 Erhalte Prestigepunkte abhängig von der Anzahl deiner Teller mit  auf Buffettischen.
1-2 : 1+
3-4 : 2+
5+ : 3+


 (X-4) Führe einmal die Aktion *Servicekraft/Adligen platzieren* aus. Zahle dafür 4 Münzen weniger als gefordert.

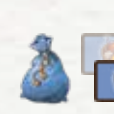
 +  Erhalte kostenlos 1 Rezept deiner Wahl von der Rezeptauslage (anschließend ggf. aufrücken und auffüllen; siehe S. 6).

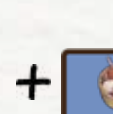
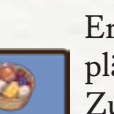
 Erhalte Prestigepunkte abhängig von der Anzahl an Buffettischen mit mindestens einem deiner Teller.
2 : 1+
3-4 : 2+
5 : 3+

 2 Erhalte 2 Münzen für jeden deiner Teller auf Buffettischen.

 -5 →  1x Gib bis zu achtmal 5 Münzen ab und erhalte dafür jeweils 1 Prestigepunkt.

 Erhalte Prestigepunkte abhängig von der Anzahl deiner gelungenen Dekorationen (*Verzierungsplättchen links deiner Anrichte*).
1-2 : 1+
3-4 : 2+
5 : 3+

 Ziehe 2 Zutatenplättchen aus dem Zutatenbeutel. Behalte eines davon, wirf das andere offen ab.

 +  Erhalte kostenlos 1 Zutatenplättchen deiner Wahl von der Zutatenauslage (sofern dort noch eins liegt).

Personalkarten der Stufen 1-4 (Fortsetzung)

1+ : 1+ Erhalte Prestigepunkte für jede von dir mindestens einmal benutzte Zutatensorte bei deinen servierten Tellern (kein Plättchen zählt doppelt).

1+ : 1+ Erhalte Prestigepunkte für jede Verzierungssorte in deinen gelungenen Dekorationen (kein Plättchen zählt doppelt).

/ Erhalte Prestigepunkte abhängig von der Anzahl deiner Servicekräfte und/oder Adligen.
1 : 1+
2-4 : 2+
5+ : 4+

→ 3+
 → 2+
 → 2+
Gib die jeweils gezeigten Waren ab und erhalte die entsprechenden Prestigepunkte (jede Zeile darf höchstens einmal genutzt werden).

→ 2+ Wirf bis zu 3 ungenutzte Zutatenplättchen ab und erhalte 2 Prestigepunkte für jedes abgeworfene Plättchen.

→ 6+ Gib einmal 15 Münzen ab und erhalte dafür 6 Prestigepunkte.

+ Führe zweimal unabhängig voneinander die Aktion Rohstoffe kaufen aus. Zahle beide Male die normalen Kosten.

Personalkarten der Stufe *

Voraussetzung: Du hast mindestens 9 Einheiten Rohstoffe auf deiner Anrichte (beliebig aufgeteilt).
3+ **Personalbonus:**
Erhalte 3 Prestigepunkte.

Voraussetzung: Du hast mindestens je 1 eigenen Teller mit einem Wert von 4, 5 und 6 Prestigepunkten auf Buffettischen.
3+ **Personalbonus:**
Erhalte 3 Prestigepunkte.

Voraussetzung: Du besitzt mindestens 25 Münzen.
3+ **Personalbonus:**
Erhalte 3 Prestigepunkte.

Voraussetzung: Du hast mindestens 1 gelungene Dekoration mit jeder Verzierungssorte (kein Plättchen zählt doppelt).
4+ **Personalbonus:**
Erhalte 4 Prestigepunkte.

Voraussetzung: Du hast mindestens 5 gelagerte Zutatenplättchen (mit beliebigen Zutaten/Verzierungen).
3+ **Personalbonus:**
Erhalte 3 Prestigepunkte.

Voraussetzung: Du hast mindestens 5 eigene Teller auf Buffettischen.
3+ **Personalbonus:**
Erhalte 3 Prestigepunkte.

Voraussetzung: Du hast 1 Besitzanzeiger auf mindestens einem der Sonderbonus-Plättchen.
2+ **Personalbonus:**
Erhalte 2 Prestigepunkte.

Voraussetzung: Du hast jede Zutatensorte in mindestens einem Teller auf Buffettischen verarbeitet (kein Teller zählt doppelt).
2+ **Personalbonus:**
Erhalte 2 Prestigepunkte.

Sonderbonus-Plättchen

5x **Bedingung:** Du hast auf jedem der 5 Buffettische mindestens 1 eigenen Teller.

3x **Bedingung:** Du hast mindestens 3 Servicekräfte und/oder Adlige platziert.

Bedingung: Du hast mindestens 1 Servicekraft oder 1 Adligen platziert sowie 1 gelungene Dekoration und 1 Teller mit serviert.

3x **Bedingung:** Du hast mindestens 3 gelungene Dekorationen (kein Plättchen zählt doppelt).

2x **Bedingung:** Du hast mindestens 2 Teller mit serviert.

3x **Bedingung:** Du hast mindestens 3 Teller auf demselben Tisch serviert.

Solo-Spiel

Um dich auf das nächste große Gartenfest von Versailles vorzubereiten, trittst du gegen deinen früheren Lehrmeister und sein eingespieltes Team an. Schaffst du es mit deinem jungen und ehrgeizigen Team, dich gegen sie durchzusetzen, obwohl sie einen großen Erfahrungsvorsprung und ein prall gefülltes Lager haben?

Zusätzliches Spielmaterial



30 Solo-Personalkarten und 1 Endwertungskarte

Spielvorbereitung

Baue das Spiel wie für eine Partie zu zweit auf, aber mit folgender Ergänzung für den Lehrmeister:

- Wähle eine Farbe für den Lehrmeister und bereite seinen Spielbereich vor. Lege einen seiner **Besitzanzeiger** auf das Feld 0 der Prestigeleiste. Seine **Anrichte** und die **restlichen Besitzanzeiger** legst du separat bereit.

Die **4 Startpersonalkarten** des Lehrmeisters werden nicht benutzt. Sein **Personalbestand** ist anfangs leer, im Verlauf der Partie kommen aber Personalkarten hinzu.

Wichtig: Zum Personalbestand des Lehrmeisters zählen nur die später eingestellten normalen Personalkarten, nicht die Solo-Personalkarten.

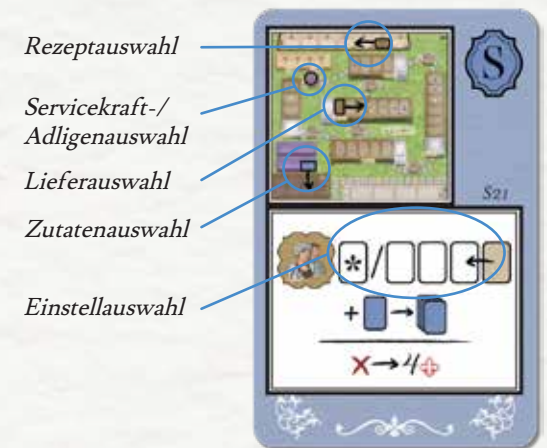
Mische **alle 30 Solo-Personalkarten**. Bilde daraus einen Stapel mit 4 Päckchen, die du jeweils um 90° verdreht aufeinander schichtest, und zwar je nach gewünschter Schwierigkeit:

- Fluffiges Spiel:** 4 Päckchen mit je 5 Personalkarten
- Vollmundiges Spiel:** 2 Päckchen mit je 6 Personalkarten zuunterst, darauf
2 Päckchen mit je 5 Personalkarten
- Extra knuspriges Spiel:** 4 Päckchen mit je 6 Personalkarten

Lege den gesamten Stapel verdeckt links unterhalb der Anrichte des Lehrmeisters ab. Lege die verbliebenen 6 bis 10 Karten als **Entscheidungsstapel** verdeckt beiseite. Diese Karten werden immer dann benutzt, wenn der Lehrmeister eine Entscheidung treffen muss.

Lege **seine 3 Rohstoffleistenmarker** wie üblich auf die markierten Startfelder der Warenleisten auf seiner Anrichte (*Mehl: 2, Zucker: 1, Butter: 1*). Der Lehrmeister benötigt während des Spiels zwar keine Rohstoffe, kann aber welche als Bonus erhalten und sie bei der Endwertung ausgeben.

Jetzt kann das Spiel beginnen.



Material des Lehrmeisters



Zu Beginn von Phase 2 legst du das oberste Päckchen verdeckt und unbesehen vom Personalstapel des Lehrmeisters als seine Handkarten unter seine Anrichte.



Wenn der Lehrmeister ein Backblech erhält, erhält er eine zufällige Personalkarte davon. Lege diese Karte verdeckt über seine Anrichte in seinen (anfängs leeren) Personalbestand.



Jede Solo-Personalkarte zeigt im weißen Kasten 1-3 Aktionen des Lehrmeisters; eine davon führt der Lehrmeister (nach Möglichkeit) in seinem Zug aus. Kann er die linke Aktion nicht ausführen, führt er die zweite von links aus (sofern vorhanden). Kann er auch die nicht ausführen, führt er die rechte aus (sofern vorhanden). Kann er keine der Aktionen ausführen, erhält er stattdessen 4 Prestigepunkte.



Bei einigen Aktionen muss der Lehrmeister eine Entscheidung treffen. Dazu ziehst du 1 Karte vom Entscheidungsstapel. Beispiel: Für die Lieferaktion (auf der linken Karte) muss eine Entscheidungskarte (rechts) gezogen werden. Die Lieferauswahl der Entscheidungskarte zeigt, dass der mit dieser Aktion gelieferte Teller so weit rechts wie möglich auf dem Tisch in der Mitte des Spielplans serviert werden.

Solo-Spielablauf

Für alle deine Züge gelten die normalen Regeln des Spiels zu zweit. Für die Züge des Lehrmeisters gelten hingegen die folgenden, abweichenden Regeln:

Phase 1: Vorbereitung

Unverändert.

Phase 2: Personal wählen

Schritt 1: Eigenes Personal wählen

Der Lehrmeister wählt immer das oberste Kartenpäckchen seines ungenutzten Personals (5 oder 6 Karten). Lege diese Karten verdeckt und unbesehen mittig unter seine Anrichte; dies sind seine Handkarten.

Schritt 2: Neues Personal wählen

Erhält der Lehrmeister ein Backblech, nimm zufällig eine Karte verdeckt vom Blech und lege sie unbesehen auf seinen (anfängs noch leeren) Personalbestandsstapel. (Halte diesen Stapel getrennt vom Stapel der Solo-Personalkarten.)

Schritt 3: Eine Karte aus dem Spiel nehmen

Der Lehrmeister hat so gut geplant, dass er kein Personal zurücklassen muss – er wirft keine Karte ab!

Phase 3: Aktionen ausführen

In jedem Zug des Lehrmeisters deckst du seine oberste Handkarte auf und führst eine der dort abgebildeten Aktionen aus. Führe die linke Aktion aus, sofern möglich. Ist sie nicht ausführbar, führe stattdessen die zweite von links aus (falls es eine zweite gibt). Ist auch das nicht möglich, führe die rechte Aktion aus (falls es eine dritte gibt).

Hinweis: Immer, wenn der Lehrmeister **keine Aktion** seiner gerade gespielten Handkarte ausführen kann (weil beispielsweise die entsprechenden Felder komplett leer oder voll sind), erhält er stattdessen **sofort 4 Prestigepunkte**.

Lege die Karte danach offen rechts unter der Anrichte des Lehrmeisters ab.

Hinweis: Immer, wenn der Lehrmeister eine Entscheidung treffen muss (siehe S. 19-21), ziehst du eine Entscheidungskarte vom Entscheidungsstapel. **Verwende nie** die Entscheidungshilfe auf der Karte, die der Lehrmeister gerade gespielt hat.

Hinweis: Musst du eine Entscheidungskarte aufdecken und der Entscheidungsstapel ist leer, **mische alle bisher genutzten Entscheidungskarten und alle abgelegten Solo-Personalkarten (außer der gerade gespielten)** und lege sie verdeckt als neuen Entscheidungsstapel bereit. Ziehe dann eine Karte vom Entscheidungsstapel.

Die Aktionen des Lehrmeisters werden auf den folgenden Seiten erklärt.

Aktionen des Lehrmeisters



1. Rezepte nehmen

Der Lehrmeister nimmt kostenlos genau 2 Rezepte und legt sie von links nach rechts auf freie Felder oben an seiner Anrichte.

Decke die oberste Karte des Entscheidungsstapels auf. In der abgebildeten Rezeptauslage ist das Rezeptfeld markiert, von dem der Lehrmeister ein Rezept nimmt; der Pfeil gibt die Richtung an, in der er weiter sucht, falls das markierte Feld leer sein sollte (siehe *Beispiel rechts*). Decke so viele Karten wie nötig auf, bis der Lehrmeister 2 Rezepte genommen hat.

Hat er jetzt 4 Rezepte, wirf das mit den wenigsten Prestigepunkten ab. Gibt es mehrere mit gleich wenigen Punkten, wähle eines davon ohne **P** und sonst ein beliebiges davon.

(Nach dieser Aktion prüfst du wie üblich, ob Rezepte aufgerückt und aufgefüllt werden müssen.)

Hinweis: Hat der Lehrmeister bereits 3 Rezeptplättchen, ist die Aktion nicht ausführbar.



2. Zutat(en) erwerben

Der Lehrmeister nimmt sich kostenlos 1-3 Zutatenplättchen.

Decke die oberste Karte des Entscheidungsstapels auf. Der Pfeil in der abgebildeten Zutatenauslage zeigt an, welche Spalte der Lehrmeister wählt (siehe *Beispiel rechts*). Er erhält alle Zutatenplättchen dieser Spalte und legt sie rechts von seiner Anrichte ab, wobei er oben beginnt und weitere Plättchen in eine senkrechte Reihe darunter legt. Zutatenplättchen, die später hinzukommen, legt er immer unten an diese Reihe an.

Ist die gezeigte Spalte der Zutatenauslage leer, decke eine weitere Entscheidungskarte auf.

Ist die Zutatenauslage komplett leer, ist die Aktion nicht ausführbar.



3. Rohstoffe kaufen

Diese Aktion führt der Lehrmeister nie aus.



4. Backen

Der Lehrmeister backt bis zu 2 Rezepte, die er hat (auch welche mit **P**) und legt sie auf freie Abkühlplätze seiner Anrichte. Dafür muss er weder Rohstoffe noch Zutaten abgeben.

Die Ziffern (siehe *Beispiel rechts*) unter dem Aktionssymbol geben an, welche Rezepte er in welcher Reihenfolge backt.

Kann der Lehrmeister kein Rezept backen (keine Rezepte und/oder kein freier Abkühlplatz), ist die Aktion nicht ausführbar.



Der Lehrmeister nimmt das zweite Rezept von links (sofern vorhanden) oder sonst das nächste Rezept von dort ausgehend nach rechts. Liegen in dieser Richtung keine Rezeptplättchen mehr, decke eine neue Entscheidungskarte auf.



Der Lehrmeister nimmt alle Zutatenplättchen aus der rechten Spalte (sofern dort mindestens eins liegt).



Der Lehrmeister backt 1 oder 2 Rezepte in der angegebenen Reihenfolge: zuerst das Rezept auf dem linken Platz (1) an seiner Anrichte, dann das Rezept auf dem rechten Platz (2) und schließlich das Rezept in der Mitte (3). Der Lehrmeister backt höchstens so viele Rezepte, wie er freie Abkühlplätze hat.

Der zuerst gebackene Teller Gebäck kommt auf den obersten freien Abkühlplatz.



Zuerst wird der Teller auf dem unteren Abkühlplatz (1) dekoriert, dann der auf dem oberen (2). Der Pfeil zeigt an, von welcher Richtung aus das erste Zutatenplättchen mit Verzierung genommen wird, um diesen Teller zu dekorieren. Die Verzierung für den zweiten Teller wird ebenso ausgewählt.



5. Dekorieren

Der Lehrmeister dekoriert bis zu 2 Teller auf seinen Abkühlplätzen.

Die Ziffern und der Pfeil (siehe Beispiel links) zeigen an, welcher Teller mit welchem Zutatenplättchen dekoriert wird. Lege das jeweilige Zutatenplättchen über den Teller auf der Anrichte.

Schiebe die verbliebenen Zutatenplättchen wieder nach oben zusammen.

Kann der Lehrmeister keinen Teller dekorieren (keine Teller auf Abkühlplätzen und/oder keine Verzierungen auf seinen gelagerten Zutatenplättchen), ist die Aktion nicht ausführbar.



6. Liefern

Der Lehrmeister liefert alle Teller von seinen Abkühlplätzen (egal, ob verziert oder nicht), wobei er, wenn möglich, serviert und nur im Notfall verkauft.

Decke für jeden Teller eine Karte des Entscheidungsstapels auf. Der Pfeil auf einem der abgebildeten Tische zeigt an, auf welchem Tisch er den Teller serviert und von welchem Ende des Tisches aus gesehen das nächste leere Feld belegt wird (siehe Beispiel links). Gibt es auf dem angegebenen Tisch kein leeres Feld mehr, decke eine weitere Karte vom Entscheidungsstapel auf.

Hat der Lehrmeister einen Teller, der zum Tischbonus-Plättchen passt, serviert er diesen zuerst. Passen beide oder keiner, serviert er zuerst den Teller von seinem oberen Abkühlplatz.

Der Lehrmeister erhält ggf. den **Platzierungsbonus** und die **Belohnung** vom Tischbonus-Plättchen.

(Erhält er ein Rezept als Belohnung, decke Entscheidungskarten auf, um zu entscheiden, welches. Erhält er ein Zutatenplättchen als Belohnung, decke Entscheidungskarten auf, um zu entscheiden, welches: Er erhält das oberste der angezeigten Spalte.)

Zur Erinnerung: Hat der Lehrmeister genug Münzen, wenn er Teller serviert, zahlt er 3 Münzen an Servicekräfte neben dem Tisch, auf dem er serviert, um wie üblich jeweils 1 Prestigepunkt zu erhalten.

Lege Verzierungen des Tellers wie üblich offen links neben seine Anrichte (gelungene Dekorationen) – dies bringt ihm später Zusatzeinkommen. Liegen dort bereits fünf gelungene Dekorationen, wirf die neue stattdessen ab.

Sind alle Tische belegt, verkauft der Lehrmeister den Teller (wie üblich für 5 Münzen pro Prestigepunkt).

Hat der Lehrmeister keinen Teller auf einem Abkühlplatz, ist die Aktion nicht ausführbar.



Der Lehrmeister serviert den Teller, wenn möglich, auf dem ersten leeren Feld von oben auf dem Tisch ganz links auf dem Spielplan.



Diese Symbole sollen daran erinnern, dass der Lehrmeister, wenn möglich, Servicekräfte bezahlt, um Prestigepunkte zu erhalten.



7. Einstellen

Der Lehrmeister stellt kostenlos eine Personalkarte ein.

Überprüfe zuerst, ob er die Bedingung einer der ausliegenden Karten der Stufe * erfüllt (*und noch keine Karte dieser Stufe eingestellt hat*). Wenn ja, stellt er diese Personalkarte ein und legt einen Besitzanzeiger auf ein Feld links neben der Personalauslage. Wenn nicht, stellt er eine Karte von den Personalfeldern ein.

Die dunkle Markierung auf der Solo-Personalkarte zeigt an, welche Personalkarte der Lehrmeister einstellt; der Pfeil gibt die Richtung an, in der er weiter sucht, falls das markierte Feld leer sein sollte (*siehe Beispiel rechts*).

Die eingestellte Personalkarte kommt verdeckt auf den **Personalbestandsstapel** des Lehrmeisters (*der getrennt vom Stapel der Solo-Personalkarten liegt*).

Ziehe außerdem eine Karte vom Entscheidungsstapel und lege sie verdeckt und unbesehen auf die **Handkarten** des Lehrmeisters.

Kann der Lehrmeister niemanden einstellen, ist die Aktion nicht ausführbar.



*Hat der Lehrmeister die Bedingungen für eine Karte der Stufe * erfüllt, stellt er diese ein. Sind die Bedingungen mehrerer Karten erfüllt, dann stellt er diejenige ein, die davon am weitesten rechts liegt.*

*Kann er keine Personalkarte der Stufe * einstellen (oder hat bereits eine), stellt er die Karte auf dem markierten Feld der Personalauslage ein (bzw. nach links weitergehend, falls das markierte Feld leer ist).*

Nach dem Einstellen zieht der Lehrmeister eine Karte vom Entscheidungsstapel und legt sie verdeckt auf seine Handkarten.



8. Kündigen

Diese Aktion führt der Lehrmeister nie aus.



9. Servicekraft/Adligen platzieren

Der Lehrmeister platziert kostenlos eine Servicekraft oder einen Adligen.

Decke eine Karte des Entscheidungsstapels auf. Ein lila Kreis (*siehe Beispiel rechts*) zeigt an, auf welchem Serviceposten oder Feld der Adligenloge der Lehrmeister einen Besitzanzeiger platziert.

Ist das angegebene Feld bereits belegt, decke eine weitere Karte vom Entscheidungsstapel auf. Im Fall einer Servicekraft belegt er, wenn möglich, immer das obere Feld (*das Prestigepunkte bringt*).

Sind alle Felder bereits belegt, ist die Aktion nicht ausführbar.



Der Lehrmeister platziert eine Servicekraft auf dem Serviceposten (oberes Feld) zwischen dem oberen und dem linken Tisch.

Sonderbonus-Plättchen

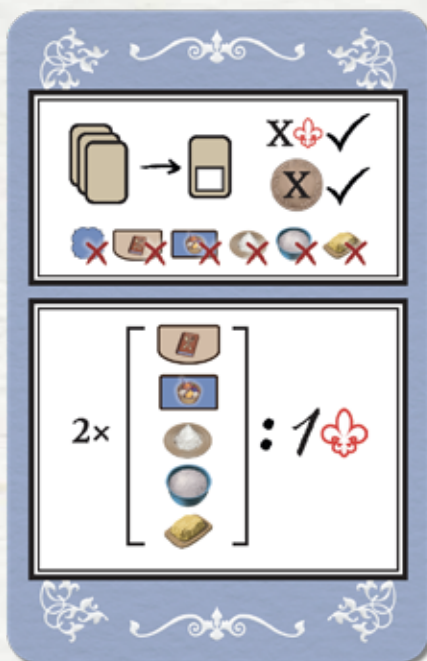
Sobald der Lehrmeister die auf einem ausliegenden Sonderbonus-Plättchen gezeigte Bedingung erfüllt, legt er sofort 1 Besitzanzeiger auf das wertvollste freie Feld dieses Sonderbonus-Plättchens. Er erhält wie üblich die dort angezeigten Prestigepunkte am Ende der Partie.

Phase 4: Einkommen erhalten (auch am Ende der letzten Runde)

Unverändert. Das Einkommen des Lehrmeisters wird wie üblich ermittelt.

Endwertung

Zur Erinnerung: Ihr bekommt euer Einkommen auch am Ende der letzten Runde!



Solo-Endwertungskarte

Vor der üblichen Endwertung deckst du alle Karten des Personalbestands des Lehrmeisters (*also alle während des Spiels hinzugekommenen Personalkarten*) beginnend mit der obersten eine nach der anderen auf und gibst ihm für jede Personalkarte, die ihm als Personalbonus entweder Münzen oder Prestigepunkte bringt, die angegebenen Münzen bzw. Prestigepunkte. Gib dafür, falls gefordert, so viele Münzen, Rohstoffe oder Zutaten aus seinem Vorrat ab wie nötig und möglich. (*Andere Boni werden nicht ausgeführt, d. h. er darf jetzt keine Boni nutzen, die Zusatzaktionen, Rohstoffe oder Zutaten bringen.*)

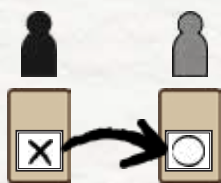
Zähle dann seine ungenutzten Zutatenplättchen, ungebackenen Rezeptplättchen und Einheiten seiner Rohstoffe zusammen. Gib ihm halb so viele Prestigepunkte (*abgerundet*).

Anschließend nimmt der Lehrmeister normal an der **Endwertung** teil. Er kann Teller von Abkühlplätzen verkaufen, erhält Prestigepunkte für Münzen, kann Mehrheiten gewinnen, erhält Prestigepunkte für Adlige, Servicekräfte, Sonderboni und servierte Teller.

Hinweis: Die Tischmehrheiten werden wie beim Spiel zu zweit gewertet, d. h. nur, wer die meisten Teller auf einem Tisch hat, erhält Prestigepunkte.

Du gewinnst das Spiel, wenn du mehr Prestigepunkte hast als dein Lehrmeister. Andernfalls hat er bewiesen, dass er immer noch der Meister ist.

Sobald du etwas Erfahrung hast, versuche deine Höchstpunktzahl zu verbessern. Dabei zählen nur Partien, in denen du den Lehrmeister besiegt hast. 80 Prestigepunkte sind ein gutes Ergebnis, 90 Punkte sind hervorragend, und dein ultimatives Ziel ist es, dreistellig Punkte zu machen!



Änderung dieses Personalbonus im Solo-Spiel

Nutzt du diesen Personalbonus, führst du entweder eine der Aktionen aus, die auf der obersten Solo-Personalkarte des Ablagestapels angegeben sind (*mit den für dich geltenden Regeln*), oder erhältst 4 Prestigepunkte. (*Die gewählte Aktion gilt als von einer Aushilfe ausgeführt.*)

Erweitertes Spiel für 2 Personen

Wenn ihr zu zweit seid, könnt ihr den Lehrmeister auch als virtuellen dritten Spieler dazunehmen. Baut dazu das Spiel einfach wie gewohnt für drei Spieler auf.

Alle Regeln des Lehrmeisters für seine Züge aus dem Solo-Spiel (*siehe oben*) bleiben dafür unverändert. Vor der normalen Endwertung wird die Zusatzwertung des Lehrmeisters aus dem Solo-Spiel durchgeführt.

Hinweis: Die Tischmehrheiten werden wie beim Spiel zu dritt gewertet, d. h. es werden die meisten und die zweitmeisten Teller auf jedem Tisch gewertet.

Regeln für Promo-Material

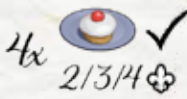
Die vier Promos könnt ihr dem Spiel einzeln oder in beliebiger Kombination hinzufügen.

Promo: 3 neue Sonderbonus-Plättchen

Mischt die 3 zusätzlichen Sonderbonus-Plättchen vor dem Spielaufbau zusammen mit den anderen 6 Sonderbonus-Plättchen. Ansonsten ändert sich nichts an den Regeln für Sonderbonus-Plättchen. Diese drei neuen Bedingungen können jetzt im Spiel sein:



Bedingung: Du hast mindestens 3 Teller mit Nüssen serviert.



Bedingung: Du hast mindestens 4 Teller serviert, die 2, 3 oder 4 Prestigepunkte wert sind.



Bedingung: Du hast mindestens 3 Teller serviert, die 5 oder 6 Prestigepunkte wert sind.

Promo: 3 neue Tischbonus-Plättchen

Mischt die 3 neuen Tischbonus-Plättchen vor dem Spielaufbau zusammen mit den anderen 11 Tischbonus-Plättchen. Ansonsten ändert sich nichts an den Regeln für Tischbonus-Plättchen. Diese 3 neuen Plättchen können jetzt im Spiel sein:



Erhalte 2 Münzen, wenn du hier einen nicht dekorierten Teller servierst.



Erhalte 1 Einheit Mehl, wenn du hier einen Teller mit einem Wert von genau 5 Prestigepunkten servierst.



Erhalte 1 Münze für jede eigene Servicekraft neben diesem Tisch.

Promo: 3 neue Personalkarten der Stufe *

Mischt die 3 neuen Personalkarten der Stufe * vor dem Spielaufbau zusammen mit den anderen 8 Personalkarten der Stufe *. Ansonsten ändert sich nichts an den Regeln für Personalkarten der Stufe *. Diese 3 neuen Voraussetzungen gibt es jetzt:



Voraussetzung: Du hast bereits mindestens 5 Punkte auf der Prestigeleiste erzielt.

3+

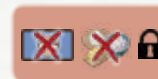
Personalbonus: Erhalte 3 Prestigepunkte.



Voraussetzung: Du hast mindestens 3 Teller serviert, für die du weder Eier noch Honig noch Nüsse verwendet hast.

3+

Personalbonus: Erhalte 3 Prestigepunkte.



Voraussetzung: Du hast aktuell weder Rohstoffe noch unbenutzte Zutatenplättchen gelagert.

2+

Personalbonus: Erhalte 2 Prestigepunkte.

Promo: 10 neue Startpersonalkarten

Zu Beginn des Spiels erhaltet ihr jeweils alle 6 Startpersonalkarten in eurer Farbe. Zu Beginn von Phase 2 der ersten Runde (*Eigenes Personal wählen*) sucht sich jeder geheim 4 dieser 6 Karten aus und nimmt die anderen beiden verdeckt aus dem Spiel.



Promo-Startpersonalkarten

Spielübersicht (4 Runden mit je 4 Phasen)

Phase 1: Vorbereitung

Zutaten und Rezepte auf **X**-Feldern entfernen, Zutaten nach unten, Rezepte nach rechts aufrücken, dann auffüllen.

Phase 2: Eigenes Personal wählen

- 4 Karten aus ungenutztem Personal wählen; genutztes Personal erst wieder nutzen, wenn Stapel leer und Auswahl ansteht.
- Neues Personal von den Backblechen wählen.
- 1 Personalkarte von der Hand aus dem Spiel nehmen; es verbleiben 5 Handkarten.

Phase 3: Aktionen ausführen

 1-2 Rezepte nehmen (P A)	 1-2 Rezepte backen (P A)	 1 neue Personalkarte einstellen (P)
 1 Zutat erwerben (A)	 1-2 Teller dekorieren (P)	 1 Personalkarte kündigen (P A) (mindestens 4 müssen im Personalbestand bleiben)
 1 Sorte Rohstoffe kaufen (A)	 1-2 Teller liefern (P A) Teller verkaufen oder servieren, ggf. Verzierungen links von der Anrichte als gelungene Dekorationen auslegen.	 Servicekraft/Adligen platzieren (P A)

Erfüllst du in deinem Zug **Sonderbonus**-Bedingungen: Lege einen Besitzanzeiger auf das wertvollste leere Feld (1x pro Sonderbonus-Plättchen).

Phase 4: Einkommen erhalten

- 5 Münzen Grundeinkommen
- 2 Münzen pro Adligem
- Zusatzeinkommen durch gelungene Dekorationen

Rundenende

Eine neue Runde beginnt mit Phase 1; außer ihr habt gerade **Runde 4 beendet**: dann folgt die Endwertung.

Endwertung (Details siehe S. 14)

Zu den bereits während der Partie erzielten Prestigepunkten kommen jetzt noch folgende hinzu:

- verbliebene Teller auf Abkühlplätzen verkaufen;
- je 10 Münzen abgeben für 1 Prestigepunkt (Restmünzen behalten);
- Prestigepunkte für meiste und zweitmeiste Teller auf Buffettischen
(bei Gleichstand entscheidet näherer Teller am Tischbonus-Plättchen, im Spiel zu zweit kein zweiter Platz);
- 1 Prestigepunkt pro eigenem Adligem mal Anzahl fremder Farben mit mind. 1 Servicekraft;
- Prestigepunkte von eigenen Besitzanzeigern in der Adligenloge, auf servierten Tellern, auf Serviceposten und Sonderbonus-Plättchen.

Wer die meisten Prestigepunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand mehr Restmünzen bzw. wer in der letzten Runde zuerst an der Reihe war.