



Die heiße Schlacht am Speed Snack-Stand ab 8 Jahren

„1x Sushi bitte.“ – „Wo bleibt mein Döner!“ – „Ich hätte dann doch lieber die Spezialität des Tages!“
 Puh, der Alltag eines Schnellimbissbetreibers ist ganz schön fordernd. Launische Kunden, die nörgeln, dass sie ihr Essen noch nicht bekommen haben, und dann auch noch ständig ihre Bestellungen ändern.

„Wird's bald! Wo bleiben meine 3 Portionen Pommes?“ So bleibt dir nichts anderes übrig, als die Bestellungen in die Küche zu rufen, in der Hoffnung, am Ende alle Kunden zufriedenstellen zu können. „Die Pizza ist fertig!“ Das alles wäre viel einfacher, wenn sich nicht auch noch das Gesundheitsamt angemeldet hätte, da ein Kunde eine Kakerlake in deinem Schnellimbiss gesehen haben will. Aber was tut man nicht alles, um als erster Schnellimbiss 5 Hauben* zu erlangen ...

* Bei der Bewertung von Küchen wird in Österreich anstatt von einer bestimmten Punktezahl von Hauben gesprochen.

Spielmaterial

9 Hauben-Karten



5 „Wird's bald!“-Karten



66 Snack-Karten, je 11x folgende 6 Snacks:



Sushi



Döner



Pommes



Pizza



Hamburger



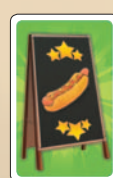
Hotdog



10 Kakerlaken-Karten „Gesundheitsamt“ (Modul 1)



6 Karten „Spezialität des Tages“ (Modul 2)



6 Karten „XXL“ (Modul 3)



15 Karten „Menu“, jeweils 2 Snacks in allen Kombinationen (Modul 4)



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielidee

Du und dein Kontrahent seid stolze Inhaber eigener Schnellimbisse und versucht, die Wünsche eurer Kunden zufriedenzustellen. Dazu zieht ihr gleichzeitig von einem verdeckten, gemeinsamen Zugstapel Karten. Ihr müsst jeweils entscheiden, ob ihr die Karte offen in die Mitte zwi-

schen euch – als 1 von 5 Kundenwünschen – oder verdeckt – als 1 eurer 5 Gerichte – in eure Küche legen wollt. Derjenige von euch, der mehr Kundenwünsche erfüllen kann, gewinnt einen Durchgang und somit seine erste Haube. Wer als Erster seine fünfte Haube erlangt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

(Hier wird der Ablauf des Basisspiels erklärt. Die Verwendung der 4 Module wird am Ende der Anleitung beschrieben.)

Mischt die 66 Snack-Karten zusammen mit den 5 „Wird's bald!“-Karten gründlich und legt sie als verdeckten Zugstapel in die Tischmitte zwischen euch.

Lasst daneben Platz für 5 offene Ablagestapel für die Kundenwünsche.

Legt die 9 Hauben-Karten neben dem Zugstapel bereit. Direkt vor euch benötigt ihr jeweils Platz für 5 verdeckte Ablagestapel – eure Küche.

Und schon kann's losgehen.



Spielablauf

Speed Snacks spielt ihr über mehrere Durchgänge. Startspieler des ersten Durchganges ist derjenige, der weniger Essensflecken auf seiner Kleidung hat, in folgenden Durchgängen immer derjenige, der den Durchgang zuvor verloren hat (bei einem Unentschieden im vorhergehenden Durchgang, wer aktuell weniger Hauben besitzt, und herrscht auch hierin Gleichstand derjenige, der diese Situation schneller erfasst und „Speed Snacks“ ruft).

Als Startspieler legst du deine Hand auf den Zugstapel, mit dem Startsignal „Speed Snacks“ beginnst du den Durchgang, indem du die oberste Karte ziehst.

Hinweise für den Spielablauf

Hinweis 1: Bei Speed Snacks spielt ihr nicht nacheinander, sondern gleichzeitig. Du darfst so schnell, wie du möchtest, jeweils 1 Karte ziehen, ansehen und in deiner Küche oder der Tischmitte ablegen. Dann ziehst du sofort 1 neue Karte. Während du 1 Karte spielst, kann somit dein Kontrahent bereits 3 Karten gespielt haben oder umgekehrt. Entscheidend ist am Ende nur, die Wünsche der Kunden zu erfüllen.

Hinweis 2: Im gesamten Spielverlauf dürft ihr nur mit 1 Hand spielen. Deshalb: Seid ihr ein Links- und ein Rechtshänder, platziert den Kartenstapel so, dass ihr beide eure bevorzugte Hand benutzen könnt. Solltet ihr beide dieselbe Hand bevorzugen, wechselt die Position des Kartenstapels in jedem Durchgang, um den Nachteil auszugleichen.

Hast du 1 Karte gezogen, hältst du nun 1 der folgenden 2 Kartentypen in der Hand:



eine Snack-Karte
ODER



eine „Wird's bald!“-Karte



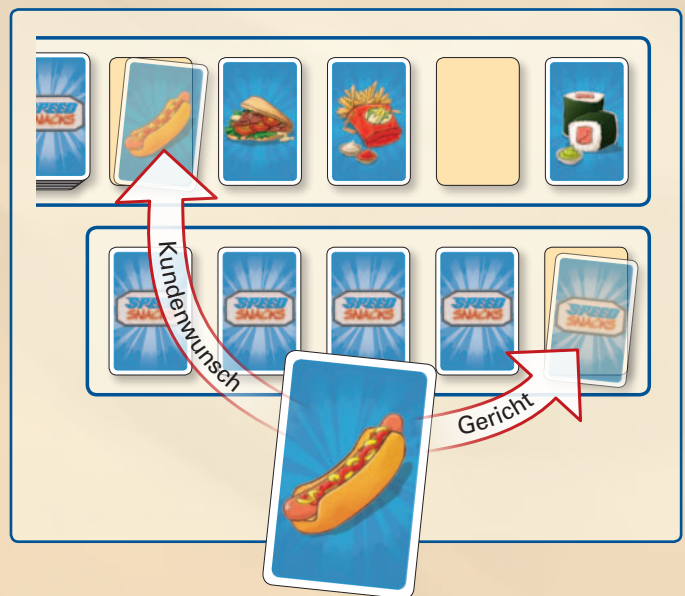
Was darfst du mit einer Snack-Karte machen?

Hast du eine Snack-Karte in der Hand, hast du 2 Optionen, wo du die Karte hinlegen darfst:

offen als Kundenwunsch in die Tischmitte zwischen euch

ODER

verdeckt als Gericht in deine Küche vor dir.



Kundenwünsche in der Tischmitte

Legst du die Snack-Karte **offen** als Kundenwunsch in die Tischmitte, darfst du mit dieser Karte entweder einen neuen Stapel eröffnen oder die Karte oben auf einen bestehenden Stapel legen. Es darf immer nur die oberste Karte eines jeden Stapels sichtbar sein. Maximal 5 Stapel Kundenwünsche dürfen in der Tischmitte liegen.

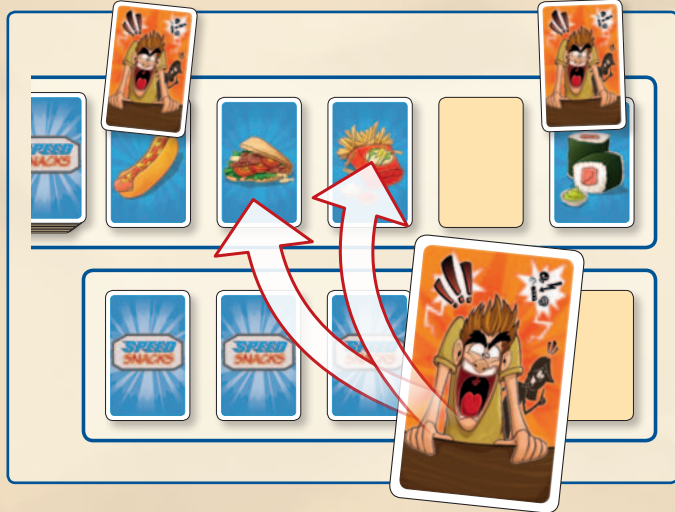
Gerichte in deiner Küche

Legst du die Snack-Karte **verdeckt** als Gericht in deine Küche, darfst du mit dieser Karte entweder einen neuen Stapel eröffnen oder die Karte oben auf einen bestehenden Stapel legen. Maximal 5 Stapel Gerichte dürfen in deiner Küche liegen.

Wichtig: Die Karten in deiner Küche darfst du dir nicht mehr ansehen – merke dir also, welche Snack-Karte du wohin gelegt hast und vor allem, welche jeweils oben auf den Stapeln liegen.

Was darfst du mit einer „Wird's bald!“-Karte machen?

Hast du eine „Wird's bald!“-Karte in der Hand, rufst du sofort laut „Wird's bald!“. Damit unterbrichst du kurz das Spiel – dein Gegner darf die Karte in seiner Hand jetzt nicht auslegen. Nun legst du die „Wird's bald!“-Karte offen und leicht überlappend (sodass man den Snack noch gut erkennen kann) auf einen der Stapel Kundenwünsche. Im weiteren Spielverlauf dürft ihr auf diesen Stapel keine weitere Snack-Karte oder „Wird's bald!“-Karte legen.



Sonderfälle: Gibt es noch keinen Kundenwunsch oder liegt bei allen Kundenwünschen bereits eine „Wird's bald!“-Karte, eröffne mit der Karte einen neuen Stapel Kundenwunsch. 1x in diesem Durchgang darf einer von euch 1 Snack-Karte unter diese „Wird's bald!“-Karte schieben.

Nach dem Legen der „Wird's bald!“-Karte geht das Spiel unverändert weiter.

Jede gezogene Karte müsst ihr auf eine der beschriebenen Arten ablegen – **ihr dürft nie eine Karte einfach abwerfen.**

Sobald einer von euch die 4. „Wird's bald!“-Karte gelegt hat, endet der Durchgang sofort. Hat der andere Spieler noch eine Karte in der Hand, darf er diese nicht mehr legen.

(Sollte die seltene Situation eintreten, dass keiner von euch beiden für einige Sekunden eine Karte legen will, endet der Durchgang vorzeitig.)

Nun folgt die Wertung.

Wertung

Deckt in eurer Küche die jeweils oberste Karte der maximal 5 Stapel Gerichte auf. Vergleicht nun die Snack-Karten in eurer Küche mit den maximal 5 Kundenwünschen in der Tischmitte. Jede Snack-Karte in eurer Küche ist so viele Punkte wert, wie es dafür Kundenwünsche gibt. Liegen in der Tischmitte beispielsweise 3 *Hotdogs*, dann ist jedes *Hotdog* in deiner Küche 3 Punkte wert. Derjenige von euch, der mehr Punkte erringt, gewinnt diesen Durchgang und erhält 1 Hauben-Karte. Solltet ihr beide gleich viele Punkte haben, bekommt ihr beide 1 Hauben-Karte.

	2	0	2	2	0
Küche Spieler A:					
Kundenwünsche:					
Küche Spieler B:					
	1	2	2	0	2

Beispiel: Entsprechend der Kundenwünsche sind *Pizzen* und *Hotdogs* in den Küchen der Spieler jeweils 2 Punkte, *Döner* 1 Punkt wert. *Sushi*, *Pommes* und *Hamburger* sind gar nicht gewünscht und bringen daher keine Punkte ein. Somit erreicht Spieler A $2+0+2+2+0=6$ Punkte und Spieler B $1+2+2+0+2=7$ Punkte. Spieler B gewinnt somit diesen Durchgang und erhält 1 Hauben-Karte.

Mischt danach alle Snack- und „Wird's bald!“-Karten und beginnt einen neuen Durchgang.

Spielende

Derjenige von euch, der **nach** einer Wertung 5 Hauben vorweisen kann, gewinnt das Spiel und kann sich als erster Schnellimbiss mit 5 Hauben rühmen.

Sonderfall: Solltet ihr beide gleichzeitig die 5. Haube erhalten, dann muss ein weiterer Durchgang entscheiden, wer der 5. Haube würdig ist. (Es erhält dann zunächst keiner die 5. Haube.)

Die Erweiterungsmodule

Speed Snacks liegen 4 Module bei, die das Spiel ganz nach euren Wünschen erweitern. Ihr könnt jedes Modul einzeln in einer Partie verwenden, ihr dürft aber auch, für ein besonders opulentes Spielerlebnis, mehrere oder sogar alle Module in einer Partie verwenden. Wenn ihr die Module häppchenweise entdecken wollt, empfehlen wir euch, von Modul 1 zu Modul 4 voranzuschreiten, da Modul 1 sich am einfachsten in den Spielablauf einfügen lässt, während Modul 4 mit Abstand die umfassendsten Neuerungen einführt.

Modul 1: „Gesundheitsamt“

Spielvorbereitung: Mischt die 10 Kakerlaken-Karten in den Stapel mit den Snack- und den „Wird's bald!“-Karten ein.

Spielablauf: Ziehst du im Spielverlauf eine Kakerlaken-Karte, dann **musst** du diese **verdeckt** in deine Küche legen – entweder als erste Karte eines neuen Stapels oder oben auf

einen bereits bestehenden Stapel in deine Küche.

Wertung: Bevor ihr die Wertung durchführt, müsst ihr folgenden Schritt einfügen: Bestimmt jeweils bei eurem Kontrahenten 1 Stapel in dessen Küche, nehmt diesen, dreht ihn um und seht euch die darin befindlichen Karten an. (Verändert dabei nicht die Reihenfolge der Karten und legt den Stapel nach der Kakerlakenzählung verdeckt an seinen ursprünglichen Platz zurück!) Für jede Kakerlake, die ihr darin entdeckt, erhält euer Kontrahent 1 Minuspunkt.



Die so erhaltenen Minuspunkte müsst ihr in der anschließenden Wertung jeweils von euren Punkten abziehen, erst danach steht das Ergebnis fest. Liegt bei der Wertung eine Kakerlake offen in deiner Küche, hat dies keine Auswirkung, außer dass du für diese Karte keine Punkte erhalten kannst.

Modul 2 „Spezialität des Tages“



Spielvorbereitung: Legt alle 6 Karten „Spezialität des Tages“ zu Beginn eines jeden Durchgangs in der Tischmitte aus.

Spielablauf: Jeder von euch darf 1x pro Durchgang 1 dieser Karten nehmen. Lege sie neben deine Küche.

Wertung: Für deine „Spezialität des Tages“ erhältst du so viele Punkte, wie du diesen Snack in der Wertung offen oben auf den bis zu 5 Stapeln in deiner Küche liegen hast. Hast du als „Spezialität des Tages“ den *Döner* gewählt und in deiner Küche liegen 3 *Döner* obenauf, dann erhältst du 3 Punkte zusätzlich zu den übrigen erzielten Punkten hinzu. Die Kundenwünsche in der Tischmitte sind für die „Spezialität des Tages“ ohne Bedeutung.

Modul 3 „XXL“

Spielvorbereitung: Mischt zu Beginn eines jeden Durchgangs die 6 „XXL“-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Zugstapel.

Spielablauf: Im Spielverlauf darfst du nun auch die oberste Karte dieses Stapels ziehen. Tust du das, sieh dir die Karte an und lege sie **verdeckt** neben deine Küche. Du darfst so viele „XXL“-Karten, wie du möchtest, bei dir liegen haben. (Doch aufgepasst: Wie alle verdeckten Karten in deiner Küche darfst du dir die „XXL“-Karten

im weiteren Spielverlauf nicht mehr ansehen. Die „XXL“-Karten zählen nicht zu den 5 Stapeln in deiner Küche.) Dein Ziel ist es nun, diese „XXL“-Bestellungen bis zum Ende des Durchgangs zu erfüllen. Dazu musst du **genau** 3 der geforderten Snack-Karten **verdeckt** auf die Karte legen.

Wertung: Liegen auf einer „XXL“-Karte genau 3 der geforderten Snack-Karten, erhältst du 3 Punkte zusätzlich zu den übrigen erzielten Punkten hinzu. Liegen dort weniger oder mehr als 3 Karten oder auch nur 1 Snack, der nicht der „XXL“-Bestellung entspricht, kassierst du 3 Minuspunkte.



Modul 4 „Menu“

Spielvorbereitung: Mischt die 15 Karten „Menu“ und teilt jedem von euch 7 Karten aus. Legt die 7 Karten als verdeckten Stapel neben eure Küche, die 15. Karte benötigt ihr für diese Partie nicht. Zieht vor Beginn des ersten Durchgangs 2 Karten auf die Hand. Vor nachfolgenden Durchgängen füllt eure Hand gegebenenfalls auf 2 Karten auf. (Haltet die Karten in der Hand, mit der ihr nicht spielt. Ihr dürft sie auch verdeckt vor euch ablegen – im Gegensatz zu allen anderen verdeckt in eurer Küche liegenden Karten dürft ihr die „Menu“-Karten jedoch jederzeit ansehen.)

Spielablauf: Es gibt keine Änderungen im Spielablauf.

Wertung: Kontrolliert vor der Wertung, aber nachdem das Gesundheitsamt nach Kakerlaken bei euch gesucht hat (falls ihr auch Modul 1 verwendet) und nachdem ihr die jeweils oberste Karte der maximal 5 Stapel in eurer Küche aufgedeckt habt, ob ihr 1 oder 2 eurer beiden „Menu“-Karten erfüllen könnt. Um 1 „Menu“ zu erfüllen, müssen beide Snacks des „Menu“ als offene Karten in deiner Küche liegen. Um beide „Menu“ gleichzeitig zu erfüllen, muss für jeden der 4 geforderten Snacks eine eigene Karte in deiner Küche liegen. Sind in der Summe 2 *Hamburger* gefordert, müssen zum Erfüllen der beiden „Menu“-Karten somit auch 2 *Snack-Karten Hamburger* offen in deiner Küche liegen. Legt erfüllte „Menu“-Karten offen neben eure Küche, die *Snack-Karten* in der Küche bleiben für die Wertung liegen.

Nachdem ihr eure Punkte berechnet habt (inkl. der eventuell verwendeten Module 1-3) und bevor 1 *Hauben-Karte* verteilt wird, dürft ihr eure erfüllten „Menu“-Karten einsetzen, um spezielle Vorteile zu erlangen. Derjenige von euch, der bislang in dieser Wertung mehr Punkte erlangt hat, muss als Erster entscheiden, ob er 1, 2 oder 3 „Menu“-Karten abgeben will, im Anschluss der Mitspieler (bei Gleichstand derjenige, der nicht Startspieler des Durchgangs war). Erst danach steht der Gewinner dieses Durchgangs fest und erhält 1 „*Hauben-Karte*“.

Wofür darfst du erfüllte „Menu“-Karten einsetzen?

Gegen Abgabe von 1, 2 oder 3 erfüllten „Menu“-Karten (die Karten sind dann aus dem Spiel, lege sie zurück in die Schachtel) kannst du folgende speziellen Vorteile erlangen:

- Gegen Abgabe von 1 „Menu“-Karte: Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt für deine Wertung.
- Gegen Abgabe von 2 „Menu“-Karten: Werte 1 offene *Snack-Karte* in deiner Küche als wäre es eine andere. Du darfst wählen, was für ein *Snack* es stattdessen sein soll. Berechne danach deine Punkte entsprechend neu.
- Gegen Abgabe von 3 „Menu“-Karten: Nimm dir 1 *Hauben-Karte*. (Ist es die 5. *Haube*, müsst ihr dennoch die Wertung zu Ende durchführen. Bei einem Gleichstand muss dann wie sonst ein weiterer Durchgang die Entscheidung bringen.)

Pro Durchgang dürft ihr 1 dieser 3 Vorteile wählen und nur genau 1x anwenden. (Ihr dürft nicht 4 „Menu“-Karten abgeben, um 2 *Snack-Karten* in der Küche anders zu werten.) Ihr dürft erfüllte „Menu“-Karten ansammeln und zu einem euch günstig erscheinenden Zeitpunkt einsetzen.



Impressum

Autor: Ulrich Blum • **Illustrationen:** Marek Blaha • **Grafikdesign:** H.-G. Schneider, C. Conrad

Realisation: Klaus Ottmaier • © 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele