

HEY WAITER!

Designed by Anthony Rubbo

2 - 4 spelers (meer als je meerdere sets combineert)

Speelduur: 30 minuten

EEN RAADSELACHTIG SPEL OVER MAFFE CULINAIRE CONFLICTEN.

In dit spel stuurt de speler een groep obers en keukenhulpjes aan, die zo snel mogelijk een stapel gerechten aan de klanten moeten bezorgen. De speler (of team) die als eerste al zijn gerechten kan serveren wint het spel!

Hey Waiter is een vlot te spelen en gemakkelijk te begrijpen spel voor de hele familie, met een mix van strategie en geluk. De keuzes die je moet maken het spannend... Help je jezelf vooruit of werk je jouw tegenspeler tegen? Probeer je onmiddellijk te scoren, of probeer je jezelf in een betere positie te krijgen.

Inhoud

48 Gerechten



Soep



Salade



Pizza



Blauwe
bessentaart

4 Bordenstolpen



Wit



Groen



Rood



Blauw

88 Ober kaarten

(22 kaarten in elk van de 4 kleuren)



16 keukenhulpkaarten

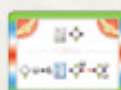
(4 kaarten in elk van de 4 kleuren)



4 Dubbelzijdige overzichtskarten



Voorzijde



Achterzijde


1 zakje



Spelregels



Voorbereiding

- Bij een 4speler spel, speel je het spel in teams, waarvan de partners tegenover elkaar zitten.
- Zet de 4 bordenstolpen in het midden van de tafel. Op de kaarten wordt het midden van de tafel door dit icoontje voorgesteld:

- Elke speler neemt een set keukenhulpjes (Wit, groen, rood en blauw), en legt deze open neer. Elke speler krijgt ook een overzichtskaart (De zijde met het *handen schudden* icoon toont de bijkomende regels voor teamspellen).
- Schud de kaarten grondig en geef elke speler **ZEVEN** kaarten. De spelers mogen hun kaarten bekijken, maar houden deze verborgen voor de andere spelers. De overige kaarten worden als trekstapel in het midden van de tafel gelegd. Als de trekstapel uitgeput geraakt, wordt de aflegstapel geschud, en vormt deze de nieuwe trekstapel.
- Nu ontvang je de gerechten! Doe alle gerechten in de stoffen zak. Trek ongezien **TWAALF** gerechten, en vorm hiermee een stapel, herhaal dit voor elke speler.
 - Bepaal wie de startspeler is. Beginnend met de speler rechts van de startspeler kiest elke speler om beurt 1 van de stapels gerechten. De start speler krijgt dus de laatste stapel.
 - Als de spelers hun stapel hebben gekozen, kiezen ze 1 kaart uit de hand, die ze gedekt voor zich neerleggen als ober, om hun stapel gerechten op te plaatsen (zie gedekte kaarten, pagina 9). Ze houden dus nog 6 kaarten over in de hand.
- Het spel kan beginnen. De startspeler begint, dan is de speler LINKS van hem aan de beurt, enz.



Spelverloop

Een speelbeurt bestaat uit een van de volgende acties:

A) Speel 2 kaarten uit de hand, voer de overeenkomstige actie uit, en trek 2 nieuwe kaarten van de trekstapel. Leg de gespeelde kaarten op de aflegstapel.



Als je de kaarten naast elkaar uitspeelt, vormen de 2 aan elkaar grenzende helften een nieuwe kaart:



Er wordt een nieuwe kaart gevormd door de 2 naast elkaar liggende kaarten. De actie vind je in de linkerkolom, de betreffende kleur in de rechterkolom.

De kaart die LINKS wordt gespeeld bepaald welke actie er wordt uitgevoerd:

GROEN: Iedereen serveert!

BLAUW: Verplaats gerechten

ROOD: Verplaats bordenstolp

WIT: Roep keukenhulp

De RECHTS gespeelde kaart bepaalt voor welke kleur de actie wordt uitgevoerd. In bovenstaand voorbeeld, gebruikt de speler de blauwe "verplaats Gerechten" actie voor een groen gerecht.

- OF -

B) Leg een willekeurig aantal kaarten uit je hand op de aflegstapel. Trek evenveel nieuwe kaarten van de trekstapel.





GROEN: Iedereen serveert!

De groene actie zorgt ervoor dat de klanten de lekkere gerechten krijgen geserveerd.

- De kaart die rechts wordt gespeeld, bepaald welk soort gerecht wordt geserveerd.
- Het bovenste gerecht van alle stapels (ook van de tegenspelers) mag worden geserveerd, als de kleur overeenkomt met de kaart die rechts is gespeeld.
- Ook als de bovenste 2 (of meer) gerechten dezelfde kleur hebben, wordt enkel het bovenste gerecht geserveerd.
- Als het laatste gerecht van een stapel wordt geserveerd, mag je de kaart onder de stapel terug op hand nemen (zie gedekte kaarten, pagina 9).



In dit voorbeeld, zorgt de groene "Iedereen Serveert!" actie ervoor dat alle spelers die een rood gerecht (pizza) bovenaan hun gerechtenstapel hebben liggen, deze mogen serveren.

Als een gerecht is geserveerd, wordt dit uit het spel genomen. Het doel van het spel is om als eerste al je gerechten te serveren, dus dit is een heel belangrijke actie!



ROOD: Verplaats bordenstolp

OH OH, problemen in het restaurant! Een van de gerechten is te koud, heeft extra citroen dressing nodig, of misschien is de pizza verkeerd belegd (Geen ansjovis a.u.b.!).

De rode actie stelt een manager voor die op zulke fouten wijst of ze oplost.



Om aan te geven dat er een probleem is, wordt de bordenstolp van een van de 4 kleuren op het bovenste gerecht van een stapel geplaatst. Het overeenkomstige keukenhulpje (of de manager) zal het probleem moeten oplossen alvorens het gerecht kan worden geserveerd. Je kunt de rode actie dus gebruiken om een tegenspeler te hinderen, of een stapel gerechten terug beschikbaar te maken.

- De kaart die rechts wordt gespeeld, bepaald welk soort gerecht wordt geserveerd.
- De bordenstolp mag worden verplaatst vanuit het midden van de tafel op een stapel gerechten OF van een stapel gerechten terug naar het midden van de tafel.
- De bordenstolp moet NIET dezelfde kleur hebben als het gerecht waar deze op wordt geplaatst - Elke bordenstolp mag op elk soort gerecht worden geplaatst!
- Een bordenstolp mag nooit van gerecht naar gerecht worden geplaatst. Deze moet altijd eerst terug naar het midden van de tafel worden gezet, alvorens je deze op een andere stapel gerechten kan plaatsen.



In dit voorbeeld, zorgt de rode "Verplaats bordenstolp" ervoor dat je de blauwe schaal vanuit het midden van de tafel op een stapel gerechten naar keuze kan plaatsen, of van op een stapel naar keuze, terug naar het midden van de tafel.

BELANGRIJK: Een gerecht onder een bordenstolp mag nooit worden geserveerd tot de schaal weer is weggenomen. Er zijn 2 mogelijkheden om dit te doen:

- De schaal mag terug naar het midden van de tafel worden gezet door de overeenkomstige keukenhulp (zie onder: Roep Keukenhulp").
- Een manager kan het probleem oplossen. Speel de rode actie "Verplaats bordenstolp" om de schaal terug naar het midden van de tafel te verplaatsen.

Teamspel: Deze actie kan ook worden gebruikt om de schaal van de stapel van je partner te verwijderen.





WIT: Roep keukenhulp

Met de witte actie roep je de hulp in van een keukenhulpje. Zij kunnen worden gebruikt om problemen in het restaurant op te lossen (schalen verplaatsen), of zelfs gerechten te serveren.

De witte kaarten hebben een dubbele functie - één van beide of beide acties worden uitgevoerd. Ze worden uitgevoerd in onderstaande volgorde.

- Het keukenhulpje mag een schaal van één van je EIGEN stapels terug naar het midden van de tafel verplaatsen. De kaart die rechts wordt gespeeld bepaald welke kleur schaal mag worden verzet.
- Het keukenhulpje kan ook klaar zijn om een gerecht te serveren.
 - De kaart die rechts wordt gespeeld, bepaald welke kleur keukenhulp kan worden ingezet.
 - Als deze keukenhulp met de "aangezichtzijde" zichtbaar ligt, wordt de kaart omgedraaid met de "serveerzijde" zichtbaar, dan eindigt je actie. (De keukenhulp maakt zich klaar)
 - Als de keukenhulp met de "serveerzijde" zichtbaar ligt, mag je een willekeurig gerecht kiezen van één van je eigen stapels (waar geen schaal op staat), en dit gerecht serveren. De keukenhulp kaart wordt vervolgens omgedraaid. (terug naar de keuken).



In dit voorbeeld, zorgt de witte actie "Roep keukenhulp" ervoor dat je ofwel een rode bordenstolp mag verplaatsen van een van je stapels naar het midden van de tafel, ofwel je jouw rode keukenhulp inschakelt of allebei.





Aangezichtzijde Serveerzijde

De actie die de keukenhulp wordt bepaald door de zichtbare zijde van de kaart.

Als een speler een schaal op een van je stapels zet kan je daar met deze actie toch nog voordeel uit halen! Als je tegenspeler zijn actie gebruikt om bij jou een schaal te plaatsen, kan jij in jouw beurt de schaal verwijderen en misschien toch nog een gerecht serveren!

Teamspel: keukenhulpjes verwijderen enkel schalen van je eigen stapels gerechten, en kunnen enkel je eigen gerechten serveren, niet die van je partner (of andere spelers).



BLAUW: Verplaats gerechten

De blauwe actie laat je toe je stapels gerechten te herorganiseren. Je kunt nieuwe obers inzetten om te helpen - de stapels voor je splitsen, verplaatsen of terug samenvoegen.

- De kaart die rechts wordt gespeeld, bepaald welk soort gerecht wordt verplaatst.
- Kies een willekeurig gerecht van de overeenkomstige kleur. Verplaats het gekozen gerecht samen met alle daarboven liggende gerechten (als erboven liggen).
 - Je mag met de gerechten een nieuwe stapel maken, leg een kaart uit je hand neer als ober, en leg de gerechten daarbovenop (zie gedekte kaarten, pagina 9).



- Een andere mogelijkheid is dat je deze stapel verplaatst bovenop een andere al bestaande stapel.
- Als je ervoor kiest om het onderste gerecht van een stapel te verplaatsen, verplaats je de volledige stapel, waardoor de kaart onder de stapel terug ter beschikking is (zie gedekte kaarten, pagina 9). Het is ook toegestaan om een volledige stapel van oberkaart naar een andere oberkaart uit je hand te verplaatsen, om de eerste oberkaart terug te krijgen.
- Het is toegestaan een stapel gerechten met bordenstolp bovenop te verplaatsen - verplaats de stapel met de schaal erbovenop. Maar het is niet toegestaan gerechten te verplaatsen bovenop een stapel gerechten waar een schaal opstaat (dat zou voor problemen zorgen).



In dit voorbeeld, zorgt de blauwe actie "Verplaats gerechten" dat je een blauw gerecht (taart), met alle bovenliggende gerechten mag verplaatsen.



Teamspel: Als je geen gerechten meer over hebt (en enkel dan), mag je met de blauwe actie gerechten van je partner overnemen, waardoor jij opnieuw een stapel gerechten krijgt.



Gedekte kaarten

Onder elke stapel gerechten moet een gedekte kaart liggen. De gerechten worden op de achterzijde van deze kaart op het dienblad van de ober geplaatst. Je mag deze gedekte kaart te allen tijde bekijken.

- Als je een blauwe actie gebruikt om een nieuwe stapel gerechten te maken, moet je een kaart uit de hand gedekt neerleggen om de stapel daarop te plaatsen. Aangezien je aan het einde van je spelbeurt slechts 2 nieuwe kaarten trekt, zal je hierdoor dus je handkaarten met 1 verminderen.
- Als een stapel volledig wordt verplaatst of is geserveerd, neem je de vrijgekomen oberkaart onmiddellijk op hand, hierdoor heb je terug 1 kaart meer op hand. Dit kan ook gebeuren als je niet zelf aan de beurt bent.



De som van het aantal oberkaarten en kaarten op hand, moet steeds 7 zijn aan het einde van je spelbeurt.

Je mag maximum 5 stapels gerechten hebben. Opgeliet, meer stapels gerechten wil zeggen meer mogelijkheden om gerechten te serveren, maar minder mogelijkheden om kaarten uit te spelen!



Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler (of team) alle gerechten heeft geserveerd. Deze speler (of team) wint het spel! Als meerdere spelers (of teams) gelijktijdig klaar zijn met het serveren van hun gerechten, bepaalt de speelvolgorde wie de winnaar is, eerst de actieve speler, gevolgd door de spelers in de richting van de wijzers van de klok.

Smakelijk!

Samenvatting Teamspel

Bij het teamspel, wint het team van zodra alle teamleden al hun gerechten hebben geserveerd. Bovenstaande spelregels gelden ook voor het teamspel, met volgende aanpassingen:

- De witte actie "Roep keukenhulp" laat je enkel toe schalen van je eigen stapels gerechten te verwijderen, en eigen gerechten te serveren, niet die van je partner (of andere spelers).
- De blauwe actie "Verplaats gerechten" geeft je de mogelijkheid om gerechten van je partner over te nemen als je zelf geen gerechten meer over hebt (en enkel dan), waardoor jij dus opnieuw een stapel gerechten krijgt.



- De rode actie "Verplaats bordenstolp" laat je net zoals in het gewone spel toe een schaal te verplaatsen van een willekeurige stapel verwijderen (dus ook van je partner). De groene actie "Iedereen serveert!" zorgt ervoor dat iedereen mag serveren (ook je partner en tegenspelers).



Regel varianten

Aangepast aantal gerechten

Je kunt voor een korter spel, starten met minder gerechten, of meer gerechten voor een langer spel. Je kunt sommige spelers als nadeel meer gerechten geven dan andere spelers.

Dubbele schift (3 spelers: 2 Vs. 1)

Tijdens de voorbereiding van het spel worden 4 stapels gerechten getrokken zoals in een 4speler spel. Leg een kaart neer met daarop een stapel waar normaal de 4de speler zou plaats nemen, deze wordt nu door de speler tegenover de stapel gereserveerd, hij werkt een dubbele shift.

Als je een dubbele shift afwerkt voer je gewoon je eigen spelbeurt uit, en de spelbeurt voor de virtuele 4de speler. Dit geldt ook voor het kiezen van stapels gerechten bij het spelbegin. Je neemt dus 2 stapels gerechten, en plaatst 2 kaarten uit je hand van 7 kaarten, hierdoor houd je nog slechts 5 kaarten in de hand.

Je krijgt dus dubbel zoveel spelbeurten (en dubbel zoveel gerechten), maar slechts 1 set kaarten, en 1 set keukenhulpjes. Beide stapels zijn telkens beschikbaar. De 2 andere spelers vormen een team en zijn je tegenspelers.

Meerdere sets gebruiken

Met meerdere sets van het spel, kan je met meer spelers aan de slag! De spelers gaan zo zitten dat ze niet naast hun partner(s) zitten. Schud alle kaarten samen, en mix alle gerechten samen tijdens de voorbereiding.



Voorbeelden

- 3 Vs. 3, 2 Vs. 2 Vs. 2, 4 Vs. 4
- 3 Vs. 2, 2 Vs. 2 Vs. 1, 4 Vs. 3, 3 Vs. 3 Vs. 2. In dit geval speelt een van de spelers in het team met minder spelers een Dubbele shift.

Je kunt om een meer chaotisch restaurant te hebben, de extra bordenstolpen ook gebruiken, leg deze bij de spelvoorbereiding mee in het midden van de tafel.

Ieder voor zich

Als de spelers geen zin hebben in samenwerking, kan je met 4 of meer spelers ook gewoon ieder voor zich spelen (zoals het standaard 3speler spel).

Eigen variant

Je kunt het spel spelen met een combinatie van bovenstaande varianten, of experimenteren met eigen spelmethododes! 8-gerechten 2 Vs. 1 Vs. 1 met 2 speler die een dubbele shift spelen of 3 Vs. 1 met 1 speler die een 3dubbele shift speelt... 14-gerechten 5 Vs. 5 met 3 sets bordenstolpen... geheime teams die pas worden bekendgemaakt als een speler zonder gerechten komt te zitten... wees creatief!

Credits

Chef de Cuisine: Anthony M. Rubbo, Jr.

Chef d'Edition: Frank DiLorenzo

Chef d'Artiste: Jenn Vargas

Visit us online at www.RnRgames.com

2010 Alle Rechten voorbehouden



Vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert

(Christophe.Mannaert@telenet.be)

