

CHAOSTERIA

— Wessen Essen wird vergessen? —



Das beste Restaurant ist nur so gut wie seine Servicekräfte. Von der einfachen Kneipe bis zum Luxusrestaurant – ohne guten Service läuft nichts. Dieses Spiel ist eine Hommage an all diejenigen, die auch im größten Stress die Ruhe und den Überblick über jede einzelne Bestellung bewahren.

Heute befinden wir uns in der Chaosteria, einem Restaurant, in dem manchmal alles etwas durcheinanderläuft. Gut möglich, dass die Beilagen erst nach den Nachspeisen auf dem Tisch landen und die Getränke in die Küche zurückgehen. Kannst du trotzdem den Überblick bewahren und alle Gerichte korrekt servieren?

SPIELZIEL

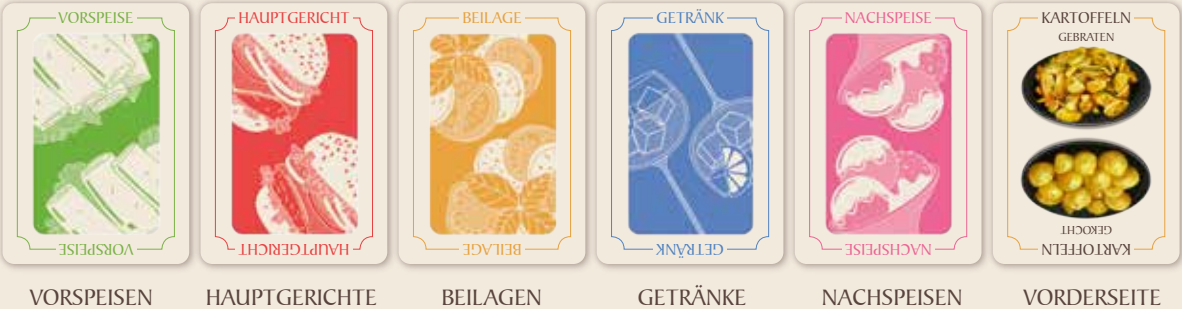
Dein Ziel ist es, die beste Servicekraft zu sein. Dafür musst du Gerichte servieren, ohne dass sich jemand beschwert – oder die Anderen darauf hinweisen, wenn ihnen bedauerlicherweise ein Fehler unterlaufen ist. Denn genau dafür gibt es Punkte.

Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



SPIELMATERIAL

50 Bestellkarten



Es gibt fünf Kategorien von Bestellkarten, die ihr an ihrer Rückseite erkennen könnt. Von jeder Kategorie gibt es zehn Karten, und auf jeder Karte stehen zwei Varianten zur Auswahl.

50 Gerichtkarten



Auf diesen Karten sind die servierbereiten Gerichte abgebildet (die Rahmenfarbe auf der Vorderseite entspricht den Kategorien der Bestellkarten).

1 Klingel



20 Beschwerdemarker



SPIELVORBEREITUNG

Sortiert die Bestellkarten nach ihren Rückseiten und mischt die 5 Stapel dann einzeln durch. Nehmt euch jetzt reihum von jeder Sorte eine Karte und legt sie zunächst verdeckt nebeneinander vor euch ab. Alle nicht genutzten Bestellkarten legt ihr danach unesehen in die Schachtel zurück.

Mischt dann alle 50 Gerichtkarten zu einem verdeckten Stapel zusammen. Stellt die Klingel in die Tischmitte und legt acht verdeckte Gerichtkarten drumherum. Dieser Bereich stellt die „Gerichte in der Küche“ dar.

Den Stapel mit den restlichen Gerichtkarten legt ihr verdeckt daneben.

Legt schließlich noch die Beschwerdemarker griffbereit.

Hinweis: Den vollständigen Aufbau für 4 Personen seht ihr auf der nächsten Seite.



DIE REGELN DES HAUSES

- Sorge dafür, dass du deine eigene Bestellung erhältst. Wenn du am Ende offene Bestellungen hast, gibt es Ärger!
- Macht jemand einen Fehler und du weißt es besser? Schlag auf die Klingel und übernimm!
- Die Philosophie des Hauses verbietet es, sich Bestellungen aufzuschreiben. Also merk sie dir alle gut!

SPIELAUFBAU (4 PERSONEN)



SPIELABLAUF

Während des Spiels übernimmt ihr gleichzeitig die Rolle eines Gastes und einer Servicekraft. Eine Partie Chaosteria besteht aus zwei Phasen:

- 1. Bestellphase
- 2. Servierphase

1. BESTELLPHASE

In dieser Phase seid ihr die hungrigen Gäste, die ihre Bestellung aufgeben. Gleichzeitig seid ihr auch aufmerksame Servicekräfte, die versuchen sich alle Bestellungen zu merken – auch die eigene! Und bekanntlich brauchen gute Servicekräfte sich nichts aufzuschreiben.

Seht euch nun die fünf Karten vor euch an. Jede dieser Karten zeigt zwei Varianten eines Gerichts. Entscheidet euch bei jeder Karte, welche Variante ihr gleich davon bestellen wollt.

Wer zuletzt etwas vergessen hat, beginnt. Reihum verkündet ihr nun deutlich eure Bestellung, indem ihr jedes der fünf Gerichte in der gewählten Variante ansagt. Diese fünf Gerichte bilden zusammen eure Bestellung. Anschließend legt ihr die Karten wieder verdeckt vor euch ab. Achtet dabei darauf, dass die gewählte Seite zu euch hinzeigt.

Beispiel: Daniel verkündet: „Zu trinken hätte ich gern eine Cola mit Zitrone. Als Vorspeise ein Pilzomelett, als Hauptgericht Ente à l'orange, dazu Natureis. Und zum Nachtisch bitte ein Orangentiramisu!“



In der Bestellphase ist es wichtig, sich möglichst alle Bestellungen zu merken. In der nächsten Phase kommen die Gerichte aus der Küche und müssen natürlich den Gästen serviert werden, die sie auch bestellt haben. Und ganz wichtig: Ihr dürft euch keine Notizen machen.

Wenn alle ihre Bestellung aufgegeben haben, deckt ihr die acht Karten mit den Gerichten in der Küche auf. Ihr dürft erst dann wieder unter eure Bestellkarten schauen, wenn euch ein Gericht serviert wird.

2. SERVIERPHASE

In dieser Phase versucht ihr die Gerichte aus der Küche den richtigen Gästen zu servieren. Und sollte jemandem dabei ein Fehler unterlaufen, könnt ihr korrigierend eingreifen und selbst die Punkte einheimsen. Zufriedene Gäste sind schließlich das Wichtigste!

Wer zuerst seine Bestellung verkündet hatte, ist auch in der Servierphase zuerst an der Reihe.

Wenn du dran bist, musst du dich zwischen zwei Aktionsmöglichkeiten entscheiden:

- A) Ein Gericht servieren
- B) Gerichte zurückgehen lassen

Sage deutlich an, für welche der beiden Möglichkeiten du dich entscheidest.

A) EIN GERICHT SERVIEREN

Sieh dir die Gerichte in der Küche an und versuche dich zu erinnern, wer sie bestellt hat. Glaubst du eins richtig zuordnen zu können? Dann sagst du an, wem du es servierst und in welcher Variante. Dann legst du die Gerichtskarte vor die passende Bestellkarte dieses Gastes (achte auf die Rahmenfarbe).

Achtung: Du darfst dir nur in Ausnahmefällen selbst Gerichte servieren! Am Ende des Spiels kann es zum Beispiel vorkommen, dass in der Küche ausschließlich deine eigenen Gerichte liegen. In diesem Fall darfst du dir in deinem Zug dein eigenes Gericht nach den üblichen Regeln servieren. Eine weitere Ausnahme findest du auf Seite 8.

Beispiel: In der Küche liegt die Suppe. Du verkündest: „Ich serviere ein Gericht. Andrea, du hattest Zwiebelsuppe bestellt.“ Du nimmst dir die Suppen-Karte aus der Küche und legst sie vor Andrea.

Der Gast sieht sich die entsprechende eigene Bestellkarte geheim an (das ist der einzige Moment in der 2. Spielphase, in dem man das darf). Dann sagt er an, ob du das Gericht in der richtigen Variante serviert hast.

Alles richtig? Dann nimmst du dir die Bestellkarte und legst sie verdeckt als Punktekarte vor dir ab. Dafür legst du die Gerichtskarte offen an die freigewordene Stelle vor dem Gast.

Wenn du bei dieser Bestellung jedoch einen Fehler gemacht hast, gibt es zwei Möglichkeiten:

Falls du das korrekte Gericht in der falschen Variante serviert hast, also zum Beispiel eine Zwiebelsuppe statt einer Kürbissuppe, sagt der Gast das an. Du legst das Gericht trotzdem bei diesem Gast ab. Allerdings erhältst du nicht die Bestellkarte, sondern legst sie in die Schachtel zurück.

Hast du hingegen ein komplett falsches Gericht serviert, also die falsche Gerichtskarte (zum Beispiel eine Suppe statt Frühlingsrollen)? Dann sagt der Gast nur, dass es sich um das falsche Gericht handelt und die Bestellkarte bleibt verdeckt liegen. Die falsch servierte Gerichtskarte legst du in die Schachtel zurück.

Unabhängig von der Art des Fehlers musst du stets einen Beschwerdemarker nehmen, wenn du einen Fehler machst. Sammelt eure Beschwerdemarker vor euch. Am Ende des Spiels müsst ihr für jeden dieser Marker 2 Punkte von eurem eigenen Ergebnis abziehen.

Du darfst in deinem Zug nur ein Gericht servieren. Nach dem Servieren deckst du eine neue Karte vom Stapel auf, sodass in der Küche wieder acht Karten liegen. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

B) GERICHTE ZURÜCKGEHEN LASSEN

Gelegentlich kann es vorkommen, dass es ein Kommunikationsproblem mit der Küche gibt und Gerichte zubereitet werden, die niemand bestellt hat. Eine gute Servicekraft bemerkt dies natürlich sofort.

Wenn du in deinem Zug kein Gericht servieren möchtest, darfst du stattdessen auch Gerichte zurückgehen lassen, die niemand bestellt hat. Sage dies deutlich an. Du musst dabei jedoch eine bestimmte Anzahl von Gerichten zurückgehen lassen, die von eurer Personenzahl abhängt:

Personenzahl	3 / 4	5 / 6 / 7	8 / 9	10
Gerichte	3	2	1	0*

* Alle Gerichte wurden bestellt.

Wenn du dabei mehrere Gerichte zurückgehen lässt, tust du das einzeln nacheinander. Wähle dafür jeweils eins der ausliegenden Gerichte in der Küche und sage deutlich an, welche zwei Varianten darauf abgebildet sind und dass du dieses Gericht zurückgehen lässt. Sobald du das Gericht angesagt hast, können die Anderen Einspruch erheben, wie auf Seite 9 beschrieben. Erhebt niemand Einwände? Dann nimmst du die Gerichtskarte und legst sie verdeckt vor dir ab. Musst du mehrere Gerichte zurückgehen lassen, benennst du dann direkt das nächste Gericht auf dieselbe Weise.

Sollte sich jemand zu Recht beschweren, endet dein Zug, aber du behältst deine zuvor genommenen Karten. Decke am Ende deines Zugs wieder so viele Karten vom Stapel auf, dass acht Karten in der Küche liegen.



SO ERHEBT IHR EINSPRUCH

Auch wenn die besten Servicekräfte unfehlbar sind, trifft das auf den Rest von uns Sterblichen nicht zu. Das ist der Grund, warum dieses Spiel diebischen Spaß machen kann.



Sollte eine Servicekraft einen Fehler machen, können die anderen klingeln und den Fehler korrigieren. Auf die Klingel hauen dürft ihr, sobald eindeutig feststeht, was mit der aktuellen Gerichtkarte passieren soll. Sollte der Fehler mehreren von euch auffallen, korrigiert ihn die Person, die als Erste klingelt.

Grundsätzlich gilt: Wer klingelt, übernimmt die Kontrolle über die aktuelle Gerichtkarte, also das Gericht, das gerade serviert wird oder das zurückgehen soll. Die Korrektur kann sich immer nur darauf beziehen, was mit dieser Karte passiert. Und sobald jemand klingelt, wird garantiert eine Person einen Beschwerdemarker erhalten! Das ist immer die Person, die einen Fehler gemacht hat.

STOPP, DAS DARF NICHT ZURÜCKGEHEN:

Ist jemand dabei ein Gericht zurückgehen zu lassen, das bestellt wurde? Dann darfst du klingeln und das Gericht stattdessen servieren. Sag dafür an, welchem Gast du es in welcher Variante servierst.

Wichtig: Du darfst auch dann klingeln, wenn es sich um deine eigene Bestellung handelt!
In diesem Fall darfst du dir das Gericht ausnahmsweise selbst servieren!

Klingeln dürft ihr, bis die Person die Karte bei sich abgelegt hat.

STOPP, DAS HAT JEMAND ANDERES BESTELLT:

Ist jemand dabei ein komplett falsches Gericht zu servieren? Dann darfst du klingeln und das Gericht stattdessen bei einem anderen Gast servieren. Natürlich bestimmst du dabei selbst, in welcher Variante du es servierst.

Hinweis: Klingeln dürft ihr auch noch nach der Überprüfung durch den Gast („Nein, das habe ich gar nicht bestellt!“). Sobald das Gericht zurück in die Schachtel gelegt wurde, ist es jedoch zu spät für eine Korrektur.

STOPP, DAS IST DIE FALSCHER VARIANTE:

Ist jemand dabei die falsche Variante zu servieren? Dann darfst du klingeln und das Gericht in der anderen Variante beim selben Gast servieren.

Wichtig: Hierbei müsst ihr jedoch schnell sein! Klingeln dürft ihr nämlich nur bis zu dem Moment, in dem der Gast seine Bestellung überprüft. Denn nach der Überprüfung bleibt das Gericht bei diesem Gast liegen.

STOPP, DAS HAT NIEMAND BESTELLT:

Ist jemand dabei ein Gericht zu servieren, das niemand bestellt hat? Dann darfst du klingeln und das Gericht stattdessen zurückgehen lassen. In diesem Fall ignorierst du die Tabelle auf Seite 7.

Hinweis: Klingeln dürft ihr auch noch nach der Überprüfung durch den Gast („Nein, das habe ich gar nicht bestellt!“). Sobald das Gericht zurück in die Schachtel gelegt wurde, ist es jedoch zu spät für eine Korrektur.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Bestellungen erfüllt wurden oder wenn die Küche schließt (keine Gerichte mehr in der Küche sind).

Zählt eure eigenen Karten und eure Beschwerdepunkte.

Jede Bestellkarte ist 3 Punkte wert.

→ Das sind die von dir korrekt servierten Gerichte.

Jede Gerichtkarte ist 1 Punkt wert.

→ Das sind die Gerichte, die du in die Küche hast zurückgehen lassen.

Für jeden deiner Beschwerdemarker musst du 2 Punkte von deinem Ergebnis abziehen.

Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel und darf sich zu Recht als beste Servicekraft der Chaosteria bezeichnen.



KLARSTELLUNGEN:

- **Ansehen von Bestellkarten:**

Die eigenen Bestellkarten darfst du dir nur in der 1. Spielphase ansehen, wenn du deine Bestellung aufgibst. Erst wenn das Gericht serviert wird und du prüfst, ob es richtig serviert wurde, darfst du deine Bestellkarten erneut ansehen. Falls du zu einem anderen Zeitpunkt eine deiner Bestellkarten ansiehst, erhältst du einen Beschwerdemarker. Solltest du versehentlich eine falsche Karte aufdecken, zum Beispiel deine Getränkekarte, während dir die Nachspeise serviert wird, drehst du sie direkt wieder um. Einen Beschwerdemarker erhältst du natürlich trotzdem.

- **Karten sammeln und zurücklegen:**

Im Laufe des Spiels sammelt ihr Bestellkarten für korrekt servierte Gerichte sowie Gerichtskarten, die ihr habt zurückgehen lassen. Diese gesammelten Karten entscheiden über den Spielsieg. In die Schachtel zurückgelegt (aus dem Spiel genommen) wird eine Bestellkarte nur dann, wenn du ein Gericht dem richtigen Gast servierst, aber in der falschen Variante, und niemand klingelt. In allen anderen Situationen erhält jemand die Karte – entweder die Servicekraft oder die Person, die zu Recht geklingelt hat.

Eine Gerichtkarte wird abgeworfen, wenn du ein komplett falsches Gericht servierst und niemand klingelt bzw. niemand es dem richtigen Gast serviert.

- **Klingeln:**

Jede Korrektur beginnt mit dem Klingeln. Wenn du also die Servicekraft korrigierst, ohne zu klingeln, kann irgendwer anders klingeln, deinen Einspruch wiederholen und die Karte dafür einheimsen. Entscheidend ist, wer zuerst klingelt.

Eine Ausnahme sind Bestellungen, die einem Gast falsch serviert werden. Wenn der Gast seine Karte prüft und ein Fehler vorliegt, braucht er nicht zu klingeln.

Wenn du geklingelt hast, heißt das, dass du die Servicekraft korrigierst. Es reicht nicht, zu klingeln und zu sagen, dass ein Fehler vorliegt! Du musst dazu ansagen, was genau mit der Karte passieren soll. Wenn du dabei deinerseits einen Fehler machst, erhältst du selbst auch einen Beschwerdemarker. Und jemand anderes kann auch deine Korrektur für falsch halten und klingeln.

■ **Merke:** Wenn geklingelt wird, gibt es einen Beschwerdemarker.



- **Regelverstöße**

Jeder Regelverstoß wird mit einem Beschwerdemarker geahndet:

- x eine Karte zeigen, die du nicht zeigen darfst
- x eine Bestellkarte im falschen Moment ansehen
- x klingeln, ohne eine Korrektur vorzunehmen.

■ **Hinweis:** Die Beschwerdemarker sind unbegrenzt. Sollten sie euch ausgehen, nehmt euch bitte einen geeigneten Ersatz.



IMPRESSUM

SPIELAUTOR: Maldón

ILLUSTRATIONEN: Alex Kyrliuk

PRODUKTMANAGEMENT: Hilko Drude

VERPACKUNGSGESTALTUNG: Eva Hook

HERSTELLUNG: Konstanze Laue

Dieses Spiel erschien erstmals 2018 unter dem Namen El Camarero bei Maldón.



Alle Rechte vorbehalten.

1. Auflage 2025

© 2025 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München
produktsicherheit@frechverlag.de

GTIN 4007742186609 • Best.-Nr. 18660

Deine DigiBib – für Korrekturen & Aktualisierungen

Uns ist im Druck ein Fehler unterlaufen? Das tut uns leid! Wenn wir schon davon wissen, findest du die korrekten Informationen in der Digitalen Bibliothek. Falls du hier nichts findest: Melde dich gerne direkt bei uns. Vielen Dank!

www.topp-kreativ.de/digibib

Freischaltcode: 38554

Wenn Du dort nicht fündig wirst, kannst Du Dich auch an uns wenden.

Du erreichst uns unter
hilfe@frechverlag.de oder per
Telefon unter **0711 / 123 757 70***.

(* normale Telefongebühren)

ZUSAMMENFASSUNG DER SERVIERPHASE

