Dinner in Paris

De horecawereld in Parijs staat op zijn kop na de opening van een nieuw horecaplein in een razendpopulaire wijk onder Parijzenaren en toeristen uit de hele wereld. Dit is een uitgelezen kans voor jullie als restauranteigenaren om je zaak op de kaart te zetten en een steentje bij te dragen aan de culinaire veelzijdigheid en reputatie van de Franse hoofdstad. Maar: er is niet genoeg plek voor iedereen, en je tegenstanders kunnen het je erg moeilijk maken! De terrassenstrijd gaat van start!

INHOUD

- 1 DUBBELZIJDIG SPEELBORD
- 4 SPELERSBORDEN
- 48 GRONDSTOFFENKAARTEN
- 24 DOELKAARTEN
- 24 DUIVENKAARTEN
- 8 VERMEERDERINGSKAARTEN
- 8 TRANSPARANTE BLOKJES (4 gele en 4 witte)
- 248 TERRASTEGELS (62 van elke kleur)
- 72 EIGENDOMSBORDJES (18 van elke kleur)
- 60 DAKKAPELLEN
- 18 RESTAURANTS VAN VERSCHILLENDE AFMETINGEN
- 1 STICKERVEL
- 1 SCOREBLOK

VOORBEREIDING

Voordat je gaat spelen, moet je eenmalig de restaurants in elkaar zetten.

- Plaats de dakkapellen op de restaurants zodat het hele dak bedekt is. Op elk pinnetje past een dakkapel.
- Plak de stickers op een of beide kanten van het bijbehorende restaurant.

Hiervoor gebruik je de volgende stickers:

- FRITERIE • 10 'Friterie' stickers voor 5 restaurants van 2 tegels breed
- CRÊPERIE • 4 'Crêperie' stickers voor 2 restaurants van 3 tegels breed
- Pizzeria • 4 'Pizzeria' stickers voor 2 restaurants van 3 tegels breed
- Fruits de mer • 4 'Fruits de mer' stickers voor 2 restaurants van 3 tegels breed
- GRILL • 4 'Grill' stickers voor 2 restaurants van 4 tegels breed
- Bar à vin • 4 'Bar à vin' stickers voor 2 restaurants van 4 tegels breed
- BRASSERIE • 4 'Brasserie' stickers voor 2 restaurants van 5 tegels breed
- Restaurant gastronomique • 2 'Restaurant gastronomique' stickers voor 1 restaurant van 5 tegels breed

De afmetingen van de restaurants worden bepaald door het aantal tegels dat ze in beslag nemen op het bord en hoeveel pinnetjes ze hebben.

OPSTELLING

Opstelling voor 2 spelers

1. Plaats het speelbord in het midden van de tafel op gelijke afstand van alle spelers. 2 spelers kunnen desgewenst de twee-spelerskant van het bord gebruiken, maar dit is niet verplicht.
2. Schud de grondstoffenkaarten en leg de stapel op de daarvoor bestemde plek op het bord. Leg daarnaast een rij van 4 grondstoffenkaarten open op het bord. Het lege vak links van de stapel wordt gebruikt als aflegstapel.
3. Schud de doelkaarten en leg ze op de daarvoor bestemde plek op het bord.
4. Schud de duivenkaarten en leg ze op de daarvoor bestemde plek op het bord.
5. Schud de vermeerderingskaarten, pak een willekeurige kaart van de stapel en leg deze kaart open op de daarvoor bestemde plek op het bord. Leg de rest van de kaarten terug in de doos.
6. Zet de 18 restaurants in oplopende volgorde van grootte naast het bord zodat alle spelers ze kunnen zien.

ELKE SPELER ONTVANGT:

7. 1 spelersbord;
8. 1 transparant geel blokje op vakje '1' van de inkomensbalk op het spelersbord;
9. 1 transparant wit blokje naast het spelersbord;
10. 52 terrastegels van één kleur op de lege vakjes van het spelersbord (de extra terrastegels worden alleen gebruikt als je ze kwijtraakt);
11. 18 eigendomsbordjes van dezelfde kleur naast het spelersbord;
12. 4 grondstoffenkaarten;
13. 2 doelkaarten: elke speler houdt een kaart gesloten voor zich en legt de ander open naast de stapel doelkaarten.

DOEL VAN HET SPEL

In *Dinner in Paris* proberen spelers de beste restauranthouder van dit nieuwe horecaplein in Parijs te worden door de meeste overwinningspunten te halen aan het eind van het spel. Daarvoor moeten ze restaurants openen, terrassen bouwen, meerderheden winnen en doelen behalen.

HET SPELERSBORD

Het spelersbord geeft een overzicht van de volgende informatie:

DE RESTAURANTS 1, opgedeeld in categorieën op basis van hun grootte, waaronder:
- Welke ingrediënten er nodig zijn om ze te openen 2
- Hoeveel inkomen ze opleveren per beurt als ze eenmaal open zijn 3
- Hoeveel overwinningspunten ze waard zijn aan het eind van het spel 4

DE TERRASSEN 5 voor elke restaurantcategorie, waaronder:
- Hoeveel elk terras kost 6
- Hoeveel bonusinkomen ze opleveren tijdens het spel 7
- Hoeveel overwinningspunten ze waard zijn aan het eind van het spel 8

DE INKOMENSBALK 9 geeft aan hoeveel inkomen je per beurt ontvangt.

1e categorie: *Friterie*[1]
2e categorie: *Fruits de mer*[2], *Crêperie*, *Pizzeria*
3e categorie: *Grill*, *Bar à vin*[3]
4e categorie: *Brasserie*, *Gastronomique*[4]

[1] Cafetaria / [2] Visrestaurant / [3] Wijnbar / [4] Sterrenrestaurant

DE SPELRONDE

De speler die voor het laatst uit eten is geweest begint, gevolgd door de overige spelers met de wijzers van de klok mee.

Elke spelronde heeft 2 fases:

1. De speler voert de volgende actie uit: 1 PAK EEN GRONDSTOFFENKAART
2. Daarna moet de speler uit 2 van de volgende 4 acties kiezen:
   - 1 PAK EEN GRONDSTOFFENKAART
   - 2 OPEN EEN RESTAURANT
   - 3 BOUW TERRASSEN
   - 4 BEHAAL EEN PERSOONLIJK OF GEMEENSCHAPPELIJK DOEL

Spelers mogen desgewenst twee keer dezelfde actie uitvoeren, behalve de actie 'Terrassen bouwen': deze mag maar één keer uitgevoerd worden. Spelers kunnen dus bijvoorbeeld 3 grondstoffenkaarten per beurt trekken als ze dat willen.

1 PAK EEN GRONDSTOFFENKAART

De speler pakt een grondstoffenkaart uit de rij open kaarten op het bord of van de grondstoffenstapel.

Er zijn twee soorten grondstoffenkaarten:

- **Kaarten met één of meerdere ingrediënten om een restaurant mee te openen**
  Als de kaart meerdere ingrediënten bevat, kan de speler kiezen welk ingrediënt wordt gebruikt als de kaart wordt ingezet.
- **Kaarten met een munt**
  Deze kaart kun je éénmalig gebruiken om je koopkracht tijdelijk te verhogen wanneer je de 'Bouw terrassen'-actie uitvoert. Deze kaart verhoogt niet het vaste inkomen op de inkomensbalk. Leg de kaart af zodra deze gebruikt is.

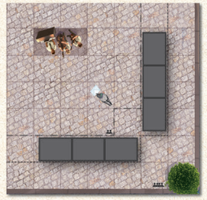
- Als deze actie meerdere keren wordt uitgevoerd, vul je de kaartenrij tussen elke actie aan.
- Een speler kan niet meer dan 7 grondstoffenkaarten bezitten aan het eind van de actie. Het is wel mogelijk om deze limiet tijdelijk te overschrijden en daarna meteen het teveel aan kaarten weg te leggen voordat de beurt voorbij is.
- Als er minstens drie dezelfde ingrediënten in een rij liggen, moet je de rij verversen door alle 4 de kaarten af te leggen en ze te vervangen door 4 nieuwe kaarten.
- Zodra de grondstoffenstapel leeg is, schud je de weggelegde kaarten en maak je een nieuwe stapel.

2 OPEN EEN RESTAURANT

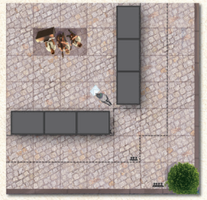
Om een restaurant te openen moet de speler de benodigde ingrediënten (zoals aangegeven op het spelersbord) afleggen. Daarna pakt hij het bijbehorende restaurant en zet hem neer op een rij rondom het plein. De rij waar gebouwen geplaatst worden verschilt, afhankelijk van hoeveel spelers er in het spel zijn:

Voor 4 spelers: gebruik de rij dichtst bij de rand

Voor 3 spelers: gebruik de op een na laatste rij van de rand



Voor 2 spelers: gebruik de op twee na laatste rij van de rand (of de rij het dichtst bij de rand als je de kant van het bord voor 2 spelers gebruikt)



Daarna legt de speler een eigendomsbordje in de eigen kleur neer met de naam van het restaurant op het dak. Dit restaurant zorgt voor een vast inkomen voor deze speler, zoals aangegeven op het spelersbord. Zet het gele blokje op de juiste plaats op de inkomensbalk.
Van nu af aan krijgt de speler dit inkomen bij **elke beurt**. Dit kan hij inzetten om de 'Bouw terrassen'-actie uit te voeren (*zie* 3). Dit restaurant zal voor de speler ook overwinningspunten opleveren aan het eind van het spel.

Voorbeeld: Max heeft 4 kaarten in zijn hand en legt 2 meelkaarten en 1 kaaskaart weg om een Crêperie *te bouwen. Hij pakt 1 van de 2 beschikbare* Crêperies *en zet deze neer op het basisbord op de aangegeven rij voor een 3-spelerspel. Daarna zet hij een eigendomsbordje van zijn kleur op het dak van het restaurant en schuift hij zijn gele blokje een vakje verder op zijn inkomensbalk. Hij heeft nu een inkomen van 2 (1 basisinkomen + 1 extra inkomen dankzij zijn* Crêperie*).*

3 BOUW TERRASSEN

Met deze actie kan de speler terrassen bouwen op alle restaurants die ze hebben geopend op basis van **het inkomen waarover ze beschikken.** De restaurants vallen onder 4 categorieën, elk met een **gezamenlijke voorraad terrassen.**

Als spelers een of meerdere terrassen willen toevoegen aan een bepaald restaurant, moeten ze deze pakken uit de reservevoorraad die bij die restaurantcategorie hoort, **beginnend bij de terrastegel(s) aan de linkerkant van de rij.**

Elk terrasvakje geeft aan:

1 HOEVEEL ELK TERRAS KOST

Een speler kan tijdens zijn of haar beurt net zo veel terrassen bouwen als het inkomen en de prijs van de terrassen dat toelaten. Hoe meer terrassen een speler bouwt van een bepaald type, hoe duurder die terrassen zullen worden.

⚠ Met de grondstoffenkaarten met **1 MUNT** en de duivenkaarten met **2 MUNTEN** kunnen spelers tijdelijk hun koopkracht verhogen zonder hun vaste inkomen aan te passen.

DE INKOMENSBALK

Tijdens de 'Bouw terrassen'-actie beweegt het gele transparante blokje op het vaste inkomensvakje niet. Met het witte transparante blokje kunnen spelers hun uitgaven bijhouden tijdens deze actie. Tijdens het kopen en plaatsen van terrassen kunnen spelers het witte blokje opschuiven met als beginpunt dezelfde plek als het gele blokje (beschikbaar inkomen) om te zien hoeveel geld ze op dat moment nog kunnen besteden.

2 DE OVERWINNINGSPUNTEN

Aan het einde van het spel tellen alle spelers de overwinningspunten op die te zien zijn onder het laatst vrijgespeelde terrasvakje (dus het meest rechtse lege vakje) van elk type restaurant. Als dit vakje een inkomensbonus aangeeft, moet de speler de overwinningspunten van het voorlaatste lege vakje meetellen.

3 INKOMENSBONUS (alleen op sommige vakjes)

Als een speler een terras bouwt op een vakje met dit symbool, kan hij zijn vaste inkomen op de inkomensbalk verhogen met één punt. Dit extra inkomen is pas beschikbaar bij **de volgende beurt.**

⚠ Het aantal beschikbare terrassen per restaurantcategorie is beperkt; spelers zullen dus moeten opletten waar ze welk terras neerzetten tijdens het spel.

PLAATSINGSREGELS

Als een speler één of meer terrassen wil bouwen, dan gelden de volgende regels:

- De eerste terrassen moeten altijd vóór een restaurant gebouwd worden en moeten elkaar altijd aan tenminste één zijde raken.
- Terrassen mogen niet gebouwd worden op de gebouwenrij die gereserveerd is voor restaurants of op een decoratief element (fontein, orkest, lantaarnpaal of bloemperk).
- Een terras mag wel op een vakje met een duif geplaatst worden *(zie 'Duivenkaarten' op bladzijde 6)*.
- Terrassen die bij hetzelfde restaurant horen, moeten elkaar altijd aan één zijde raken.
- **De terrassen van twee verschillende restaurants mogen elkaar nooit aan een zijde raken (ze mogen wel met de hoeken tegen elkaar aanliggen), ook al zijn beide restaurants van dezelfde speler** (tenzij speciaal aangegeven op een duivenkaart).
- Zolang alle bovenstaande regels worden toegepast, mag een speler een terras bouwen vóór het restaurant van een andere speler.

Toegestane en niet-toegestane plaatsingsmogelijkheden voor het eerste terras.

Toegestane en niet-toegestane plaatsingsmogelijkheden voor een nieuw terras.

Toegestane en niet-toegestane plaatsingsmogelijkheden voor een nieuw blauw terras.

Niet-toegestane plaatsingsmogelijkheden voor een nieuw blauw terras.

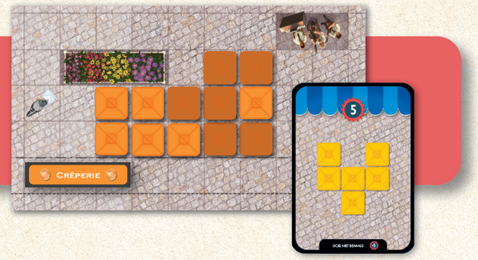
Voorbeeld: Max heeft een Crêperie *en een* Bar à vin *geopend en heeft daarom een inkomen van 4 (1 basisinkomen + 1 van zijn* Crêperie *+ 2 van zijn* Bar à vin*). Hij heeft ook een grondstoffenkaart met een munt in zijn hand die hij wil inzetten voor zijn 'Bouw terrassen'-actie. Dus Max kan deze beurt een totaal van 5 punten inzetten.*
Hij bouwt 1 terras voor zijn Crêperie (1) *en 1 terras voor zijn* Bar à vin (2)*.*
De totaalkosten voor beide terrassen zijn 5.
Opgelet! Zijn terras voor de Crêperie *mag niet aan het terras van de* Friterie *van Alice grenzen omdat ze al een terras heeft gebouwd voor de deur van Max zijn* Crêperie*.*

4 BEHAAL EEN PERSOONLIJK OF GEMEENSCHAPPELIJK DOEL

Elke speler pakt twee doelkaarten aan het begin van het spel. Een daarvan blijft bedekt in de hand (persoonlijk doel) en de andere doelkaart wordt open op de daarvoor bestemde plek op het speelbord naast de doelkaartenstapel geplaatst (gemeenschappelijk doel). Dit doel wordt beschikbaar gesteld voor alle spelers.

Tijdens de beurt kan een speler ervoor kiezen om de actie 'Behaal een persoonlijk of gemeenschappelijk doel' uit te voeren als er is voldaan aan de voorwaarden van de persoonlijke doelkaart of een van de gemeenschappelijke doelkaarten op het bord.
Er zijn verschillende soorten doelkaarten: het aantal terrassen in een gebied of rondom een decoratief element, en terrasvormen.

⚠ Doelen die een bepaalde terrasvorm aangeven kunnen een grotere ruimte omvatten en omgedraaid zijn.



TIJDENS HET SPEL:
- Zodra een speler een persoonlijk doel heeft behaald, legt hij de betreffende doelkaart open voor zich neer. Daarna pakt hij een nieuwe doelkaart en besluit om hem zelf te houden als een persoonlijk doel of om de kaart op het bord te leggen als een gemeenschappelijk doel voor alle spelers, als hij denkt dat het niet gehaald kan worden vóór het eind van het spel.
- Zodra een speler een gemeenschappelijk doel behaalt, dan haalt hij deze kaart van het bord en legt deze voor zich neer. Het doel is niet meer beschikbaar voor de andere spelers en wordt ook niet vervangen.

PUNTENTELLING:
- Aan het einde van het spel wordt het aantal punten dat op de doelkaart staat voor elk behaald doel toegevoegd aan de puntentelling.
- Aan het einde van het spel wordt het aantal punten dat op de doelkaart staat voor elk niet-behaald doel van het puntentotaal afgetrokken.

Voorbeeld: Max heeft een doelkaart in zijn hand met een terrasvorm.
Tijdens zijn eerste actie bouwt hij de terrassen die nodig zijn om deze vorm te maken. Tijdens zijn tweede actie plaatst hij zijn doelkaart open voor zich. Hij krijgt nu 4 punten aan het eind van het spel.
Max pakt daarna een nieuwe doelkaart van de stapel. Hij kan ervoor kiezen om hem zelf te houden als een persoonlijk doel, of hem open op het bord te leggen als een gemeenschappelijk doel voor alle spelers. Max kiest ervoor om de kaart te houden. Als hij dit doel niet behaalt tijdens het spel, krijgt hij minpunten aan het eind van het spel.

DUIVENKAARTEN

Spelers die een terrastegel op een vakje met een duif plaatsen, pakken een duivenkaart. Deze kaart geeft hun óf een onmiddellijke bonus ⚡ óf een bonus die gebruikt kan worden in een latere ronde ⌛.

⚠ Een duivenkaart inzetten telt niet als een actie. Leg de kaart af zodra deze gebruikt is.

Er zijn twee verschillende soorten duivenkaarten. Het spel bevat 4 kaarten van elke soort:

⚡ De kaart wordt onmiddellijk ingezet:
- **Pak 2 grondstoffenkaarten**
- **Zet gratis een extra terras bij hetzelfde restaurant**

⌛ De speler houdt de kaart en zet hem in op een later moment:
- **2 munten**
  Deze kaart werkt op dezelfde manier als een grondstoffenkaart. Hiermee kun je tijdelijk jouw koopkracht verhogen, maar het verhoogt niet het vaste inkomen of de plaats van het blokje op de inkomensbalk.
- **Je kunt een doelkaart pakken of een tweede doel behalen tijdens je beurt**
  Als je een doelkaart pakt: je kunt ervoor kiezen de kaart zelf te houden als een persoonlijk doel, of op het bord te leggen als een gemeenschappelijk doel. Als je een tweede doel behaalt: deze bonus is een aanvulling op 'Behaal een persoonlijk of gemeenschappelijk doel', waardoor je twee doelen in één actie kunt behalen.
- **Je kunt een restaurant openen met één ingrediënt minder**
  Je kunt niet meerdere van deze kaarten bijeenvoegen om één restaurant te openen.
- **Je kunt terrassen plaatsen naast terrassen van andere spelers en tot 2 terrassen bedekken**
  · Deze kaart kan alleen op één restaurant ingezet worden. Het bedekte terras gaat niet terug naar de andere speler, maar telt ook niet mee voor de vermeerdering.
  · Het is niet toegestaan om de link tussen de terrassen en de restaurants waarbij ze horen te verbreken.
  · Terrassen van twee verschillende restaurants van dezelfde speler moeten altijd uit elkaar liggen.

Voor

Na

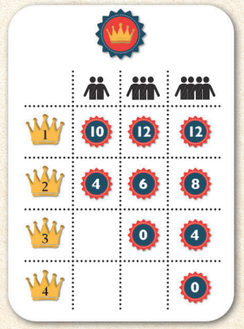
Met deze duivenkaart heeft Max een terras naast de terrassen van Alice geplaatst en twee van haar terrassen overgenomen.

VERMEERDERINGEN

Aan het begin van het spel wordt een vermeerderingskaart getrokken met drie vermeerderingen die meetellen voor de puntentelling aan het einde.

Er zijn 5 soorten vermeerderingen:
- **De meeste terrassen rondom een decoratief element (fontein, orkest, straatlantaarn of bloemperk)**
  De spelers maken een optelsom van alle terrassen die ze rondom deze decoratieve elementen hebben. Diagonaal aangrenzende vakken tellen mee voor terrasvermeerderingen.
- **De meeste terrassen in een van de gebieden op het bord (Rue Nord, Rue Sud, Rue Est, Rue Ouest)**
  Een gebied omvat de helft van het bord die grenst aan een van de straten rondom het plein.
  Het gebied 'Rue Nord' omvat bijvoorbeeld de helft van het bord die grenst aan Rue Nord.

- **De meeste restaurants**
- **Het meeste geld**
  Dit is inclusief de inkomensbalk, de grondstoffenkaarten en de duivenkaarten waar een munt op staat.
- **De meeste duivenkaarten**
  De spelers leggen hun ingezette duivenkaarten voor zich op tafel neer. Duivenkaarten die nog steeds in de hand zijn aan het eind van het spel tellen mee voor de puntentelling.



Elke vermeerdering wordt **per speler opgeteld** en varieert afhankelijk van het aantal spelers, zoals aangegeven op de tabel aan de rechterzijde. Spelers scoren het aantal punten op basis van hun positie. Dus de speler op de eerste plaats in een spel met 3 spelers ontvangt 12 punten, de speler op de tweede plaats ontvangt 6 punten, enzovoorts.

⚠ Om in aanmerking te komen voor vermeerderingspunten voor terrassen moet je minstens één terras rond een decoratief element of in dat bepaalde gebied hebben.

In geval van een gelijk spel bij een vermeerdering: beide spelers delen het aantal behaalde punten van hun positie op de ranglijst en de positie(s) eronder. De andere spelers verdienen de punten op basis van hun plek op de ranglijst.

Voorbeelden bij een spel met 4 spelers:

- *Als twee spelers beide in aanmerking komen voor de 1e plek, tellen ze het aantal punten van de 1e en de 2e plaats op (20) en delen ze dat getal door 2. De twee spelers krijgen ieder 10 punten. De 3e en 4e spelers krijgen respectievelijk 4 en 0 punten (ervan uitgaande dat ze in aanmerking komen voor deze vermeerdering).*
- *Als drie spelers in aanmerking komen voor de 1e plek, tellen ze het aantal punten van de 1e, 2e en 3e plaats op (24) en delen ze dat getal door 3. Alle drie de spelers krijgen ieder 8 punten. De 4e speler krijgt 0 punten.*

HET EINDE VAN HET SPEL EN DE PUNTENTELLING

Het spel eindigt als aan één van de volgende drie voorwaarden is voldaan:

1. De spelers hebben een bepaald aantal restaurants geopend:
   - *11 restaurants in een spel met 2 spelers*
   - *13 restaurants in een spel met 3 spelers*
   - *15 restaurants in een spel met 4 spelers*
2. Een speler heeft al zijn of haar terrastegels van 2 restaurantcategorieën geplaatst.
3. Het is niet meer mogelijk om restaurants of terrassen op het speelbord te plaatsen.

De spelers maken de ronde af en gaan dan door naar de puntentelling volgens de volgende tabel:

	Overwinningspunten van restaurants *De spelers tellen alle overwinningspunten van al hun restaurants op.*
	Overwinningspunten van gebouwde terrassen *De spelers tellen de overwinningspunten op die worden aangegeven onder het laatst verwijderde terrassenvakje (het meest rechtse lege vakje) van elke restaurantcategorie.*
	Vermeerderingen *De punten worden apart geteld voor elk van de 3 vermeerderingen. Spelers scoren het aantal punten op basis van hun positie. In geval van een gelijkspel delen de spelers het aantal behaalde punten van hun positie op de ranglijst en de positie(s) eronder.*
	Behaalde persoonlijke en gemeenschappelijke doelen *X punten voor behaalde doelen/ -X punten voor niet behaalde doelen in de hand* *X: nummer dat op de kaart staat aangegeven*

De speler met de meeste overwinningspunten aan het eind van het spel is de winnaar!

Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste gebouwde terrassen.

Vormgeving: Les Trolls Associés
Illustraties: Alain Boyer
Grafisch ontwerp: Emmanuel Chaspoul en Delphine Lafargue
Development: Funnyfox, Cédric Lefebvre
Vertaling: Textcase, Deventer

MNKY ENTERTAINMENT

10-99 | 2-4 | 40

Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

© 2022 MNKY Entertainment, Noordwijkerhout. © 2020 Funnyfox. Een handelsmerk van Hachette Boardgames. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment.

Volg ons op:
@mnkyentertainment