



Henri Kermarrec
Maud Chalmel

Introduction

C'est la panique au restaurant ! Dans ce jeu coopératif, les joueurs tâchent de retrouver les commandes de leurs clients parmi celles mélangées au centre de la table, alors que des événements improbables se produisent ! Si vos clients sont contents, alors vous aussi. Pourvu que la semaine se passe bien ...

But du jeu

Et c'est parti pour une semaine de folie au Diner ! Tous ensemble, vous allez tâcher de compléter les commandes de vos clients tout en respectant le défi du jour. Attention ! N'oubliez pas de faire la vaisselle pour éviter tout débordement.

Si vos clients sont contents alors vous passez une bonne journée aussi. Découvrez à la fin de la semaine si votre réputation est bonne et si vous avez gagné la partie !

Mise en place

1. Placez le plateau au centre de la table et mettez le sablier dans le trou central.
2. Placez sur le plateau (autour du sablier dans la zone prévue à cet effet) autant de jetons Étoile que le nombre de joueurs.
3. Mélangez les cartes Client et posez-les en pile, face Assiettes vides visible, à côté du plateau.
4. Étalez tous les jetons Plat autour du plateau qu'ils soient visibles et accessibles par tous les joueurs.
5. Placez le couvercle de la boîte de jeu sur un côté de la table (elle va accueillir les jetons envoyés à la plonge).
6. Mélangez les cartes Défi et posez la pile de cartes face cachée à côté du couvercle.
7. Mettez les jetons Trophée et Étoile restants à côté du couvercle.
8. Retournez la première carte Défi de la pile et reposez-la sur la pile face visible.
9. Prenez chacun une carte Client que vous posez devant vous, toujours face Assiettes vides visible.

La partie peut commencer !

MATÉRIEL DE JEU

- ✪ 1 plateau de jeu
- ✪ 1 plonge (couvercle de la boîte du jeu)
- ✪ 48 jetons Plat (recto - verso)
- ✪ 15 jetons Étoile
- ✪ 7 jetons Trophée
- ✪ 40 cartes Client (rondes)
- ✪ 20 cartes Défi (carrées)
- ✪ 1 sablier de 90 secondes



Déroulement du jeu

La partie se joue en **7 manches**.

Une manche correspond à une journée de travail.

Mais une journée chez « Panic Diner » ne dure que **90 secondes** et pas 1 de plus.

Pour réussir votre journée, vous devez parvenir à enlever tous les jetons Étoile qui ont été placés autour du sablier.

Ce n'est pas tout : chaque journée est toujours pimentée par un événement ou un challenge en plus de votre objectif principal. Tout est défini par les cartes Défi.

1. Les cartes Défi portant le symbole « ! » indiquent une modification des règles du jeu. On les appellera les cartes Évènement.
2. Les cartes Défi Super Client vous demandent de satisfaire le client très spécial à la place de vos clients habituels.



◆ Comment se passe une journée ?

Regardez la carte Défi que vous avez retournée dans la phase de préparation.

Assurez vous que tous les joueurs aient bien compris l'évènement ou le challenge imposé.

Retournez le sablier et c'est parti !

Chaque joueur retourne sa carte Client face Plats visible. Tous en même temps, manipulez les jetons présents sur la table mais à l'aide d'une seule main. Trouvez au plus vite les plats commandés par vos clients. N'hésitez pas à communiquer avec vos collègues serveurs si vous trouvez des plats qui leur seraient utiles !

Pour remplir votre commande vous devez placer sur la carte Client se trouvant devant vous les jetons correspondants aux plats commandés. Lorsque vous complétez une commande :

- Prenez un jeton Étoile sur le plateau et posez-le près de vous.
- Mettez les jetons Plat utilisés ainsi que la carte Client face Assiettes vides visible à la plonge (couvrir de la boîte de jeu).
- Puis prenez devant vous une nouvelle carte Client, pour démarrer une nouvelle commande.

Note : vous ne devez remplir que votre carte Client et non celle des autres joueurs sauf si une carte Défi vous l'impose (voir 15 cartes Évènements).

La journée peut se terminer de 2 façons :

- soit le sablier est écoulé et les joueurs doivent immédiatement arrêter toute manipulation,
- soit les jetons Étoile ont tous été récupérés.

◆ Faire la vaisselle

Lorsqu'une commande est remplie, les jetons et la carte associée sont placés dans le couvercle de la boîte de jeu (la plonge). Au fur et à mesure du jeu, il y aura donc de moins en moins de jetons disponibles au centre de la table pour remplir les commandes des clients. Vous allez devoir « faire la vaisselle », afin de rendre des jetons à nouveau accessibles.

Le verso de chaque carte Client indique des assiettes de couleurs spécifiques. Si un joueur (qui joue le rôle du plongeur) arrive à rassembler les jetons des couleurs indiquées sur les assiettes, il les remet au centre de la table afin qu'ils soient disponibles pour remplir les commandes des clients. La carte Client utilisée est mise de côté et ne servira plus durant cette partie.

Plusieurs joueurs peuvent faire la vaisselle en même temps.

Pour faire la vaisselle, les joueurs peuvent utiliser leurs deux mains et ne tiennent plus compte des contraintes de manipulation des cartes Évènements.

Note : tant que le sablier n'est pas écoulé, vous pouvez continuer à faire la vaisselle, même si vos objectifs sont atteints.

◆ Le sablier

Attention ! Si le sablier est renversé pendant vos manipulations, remettez-le à sa place. Mais dommage pour vous, vous perdez un de vos jetons Étoile que vous replacez sur le plateau. Puis reprenez la partie pour finir votre journée du mieux que vous pouvez !

◆ La journée a-t-elle été bonne ?

Oui, si vous avez réussi votre objectif avant la fin du sablier :

1 Il n'y a plus de jetons Étoile sur le plateau et vous avez veillé à ce que la carte Évènement soit bien respectée

ou

2 Le Super Client est satisfait et que sa commande est bien remplie.

Victoire !

Prenez un jeton Trophée et placez-le côté succès dans la case du plateau correspondante à la manche jouée. Remettez les jetons Étoile sur le plateau.



Perdu !

• Si vous avez échoué sur l'une des conditions décrites ci-dessus, placez le jeton Trophée côté échec et remettez les jetons Étoile sur le plateau.

• Si vous n'avez pas contrôlé le temps et que vous vous apercevez que le sablier est écoulé, la manche est perdue ! Placez le jeton Trophée côté échec et remettez les jetons Étoile sur le plateau.



◆ Préparation de la manche suivante

Quand le sablier est complètement écoulé, si vous avez utilisé des jetons Plat pour un Super Client, remettez-les sur la table avec les autres jetons. La carte est retirée du jeu.

Puis, découvrez une nouvelle carte Défi en vous assurant à nouveau que tout le monde ait bien compris l'objectif imposé.

Retournez le sablier et reprenez le jeu là où il en était à la fin de la dernière manche, avec un nouvel évènement ou challenge.

Note : Les cartes et jetons qui se trouvent à la plonge y reste pour la manche suivante, ce qui va complexifier le jeu petit à petit.

IMPORTANT : Avant de démarrer une nouvelle manche, vérifiez que vous avez assez de cartes Client dans la pioche. Si ce n'est pas le cas, récupérez les cartes de la vaisselle faite qui ont été mises de côté et reformez une nouvelle pioche avec les cartes Client restantes.



◆ Les 20 cartes Défi

15 cartes Évènements



1. Saint Valentin

Ne validez vos cartes Client qu'avec celle d'un autre joueur tout en lui faisant des compliments. Mettez les 2 cartes complétées ainsi que leurs jetons respectifs à la plonge.



2. Le Barman

Choisissez un joueur qui lui seul pourra placer les jetons Boissons sur vos cartes Client durant la manche, et appelez-le Barman. Ce joueur devra aussi remplir sa propre commande.



3. Chef Cuisinier

Choisissez un joueur qui lui seul pourra placer les jetons Plats salés sur vos cartes Client durant la manche, et appelez-le Cuisisto. Ce joueur devra aussi remplir sa propre commande.



4. Pâtissier

Choisissez un joueur qui lui seul pourra placer les jetons Dessert sur vos cartes Client durant la manche, et appelez-le Pâtissier. Ce joueur devra aussi remplir sa propre commande.



5. Happy Hour

Pour compléter une carte Client, vous devez chacun ajouter un jeton identique à l'un des autres jetons de votre commande.



6. Soirée Karaoké

Vous devez communiquer entre vous en chantant.



7. Final de la coupe

Criez : "Goouooooooooo !", à chaque fois que vous avez rempli une commande.



8. Pingouins

Utilisez vos 2 mains pour manipuler les jetons Plats mais avec un doigt de chaque main seulement.



9. Vaisselle brisée

Vous n'avez pas le droit d'utiliser les jetons bleus (clairs et foncés) pour remplir vos commandes.



10. Saint Patrick

Choisissez un joueur qui lui seul pourra placer les jetons verts sur vos cartes Client durant la manche, et appelez-le Patrick. Ce joueur devra aussi remplir sa propre commande.



11. Réveillon de Noël

Choisissez un joueur qui lui seul pourra placer les jetons rouges sur vos cartes Client durant la manche, et appelez-le Père Noël. Ce joueur devra aussi remplir sa propre commande.



12. Canicule

Vous devez ajouter un jeton Boisson, (celui de votre choix) à chaque carte Client pour la compléter tout en essayant votre front.



13. Nouveau Manager

Vous ne devez compléter que les cartes Client de vos voisins de gauche et de droite, pas la vôtre.



14. Saturday Night Fever

À chaque fois que vous remplissez une carte Client, vous devez taper dans les mains de vos 2 voisins, avant d'en commencer une nouvelle.



15. Service Acrobatique

Pendant toute la manche, vous devez toujours tenir votre carte Client sur le bout des doigts de votre main non utilisée (comme un plateau).



5 cartes Super Client



1. Superman

Frites x4,
Burger x2,
Coca x1



2. Alien

Sushi x4,
Jus d'orange x2
Tarte aux fraises x1



3. Tortue Ninja

Pizza x4,
Donuts x2,
Tasse de café x1



4. Batman

Tasse de café x4,
Théière x2,
Gâteau au chocolat x1



5. La Torche

Carafe d'eau x4,
Cocktail x2,
Glace x1

IMPORTANT : dans le cas unique où l'un des Plats commandé par votre Super Client est bloqué à la plonge (pas assez de jetons ou pas les bonnes couleurs), vous pouvez remplir des commandes de vos clients pour libérer plus de jetons.

Fin du jeu

La partie s'arrête au bout des 7 manches. C'est la fin de la semaine et vous allez découvrir quelle est la réputation de votre restaurant.

Comptez le nombre de Trophées succès que vous avez obtenus pour connaître la réponse :

0 à 3 succès : Fermeture des portes, votre restaurant est un désastre ! Vous perdez la partie. Vous pouvez toujours tenter d'ouvrir un autre restaurant sous un autre nom, vous ferez peut-être mieux.

4 ou 5 succès : Pas si mal ce restaurant, mais on dit que le service est parfois un peu long. La partie est gagnée, mais vous manquez encore un peu d'entraînement avant de pouvoir ouvrir un restaurant plus prestigieux. Retentez votre chance une nouvelle semaine pour voir si vous êtes capable de faire mieux !

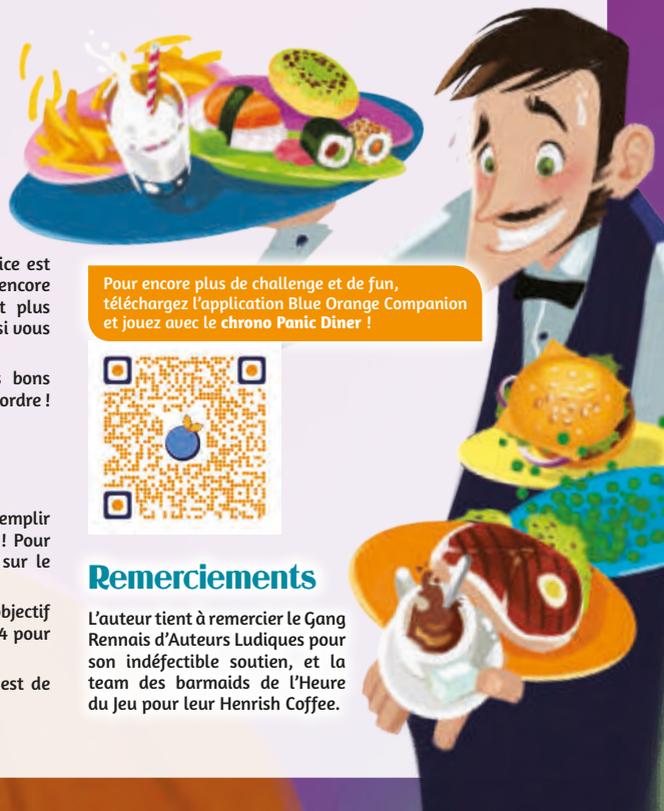
6 ou 7 succès : Alors là bravo ! Vous avez mérité tous ces bons commentaires. La bonne humeur et l'esprit d'équipe c'est votre mot d'ordre ! Vous gagnez la partie haut la main.

Variante : Encore plus dur !

Si vous jouez entre joueurs vifs et aguerris et que vous parvenez à remplir aisément vos objectifs, essayez un niveau de difficulté supérieur ! Pour chaque niveau de difficulté supplémentaire, il vous faut placer sur le plateau central un jeton Étoile de plus que le nombre de joueurs.

Par exemple, si vous jouez à 4 joueurs au niveau de difficulté 2, l'objectif d'une manche est de récupérer les 6 jetons sur le plateau central (4 pour le nombre de joueurs + 2 pour le niveau de difficulté).

Ou si vous jouez à 3 joueurs au niveau de difficulté 3, l'objectif est de récupérer les 6 jetons sur le plateau central.



Pour encore plus de challenge et de fun, téléchargez l'application Blue Orange Companion et jouez avec le chrono Panic Diner !



Remerciements

L'auteur tient à remercier le Gang Rennais d'Auteurs Ludiques pour son indéfectible soutien, et la team des barmaids de l'Heure du Jeu pour leur Henrich Coffee.