

HERR DER FRITTEN

Superdeluxe Ausgabe

Willkommen zurück im Friedey's, dem Fastfood-Restaurant der Verdammten.

Es ist ziemlich schwierig, hier etwas Sinnvolles auf die Beine zu stellen, wenn alle bereits tot sind. Aber zerbrich dir nicht den Kopf deshalb. So seltsam es auch klingen mag, aber selbst die Toten können noch leckere Menüs zusammenstellen.

TRUANT SPIELE



Herr der Fritten ist ein Spiel, bei dem man anhand willkürlicher Zutaten Gerichte zusammenstellen muss. Diese Ausgabe beinhaltet eine völlig neue Grafik des klassischen Spiels und zusätzlich ein komplett neues Café-Menü!

Friedeys

Das Fastfood-Restaurant der Verdammten

Spezialregeln:

Bereich D sind Extrawürste. Man kann keine Bestellungen aus Bereich D auswählen. „Extra Fleisch“ kann jede Art Fleisch sein (auch Fisch).



1-2	Bereich A: Beilagen	1-2
Erster Würfelwurf	Zweiter Würfelwurf bestimmt das Gericht	Erster Würfelwurf
1: Kleine Fritten		
2: Kleines Getränk		
3: Fischstäbchen		
4: Käsebrötchen		
5: Zahnloser Veganer		
6: Herr der Fritten		

5	Bereich C: Combos	5
Erster Würfelwurf	Zweiter Würfelwurf bestimmt das Gericht	Erster Würfelwurf
1: Combo einfach		
2: Hühnertod		
3: Cheesecombo		
4: Nautilus		
5: Gemetzelt		
6: Tutti Frutti		

3-4	Bereich B: Hauptgerichte	3-4
Erster Würfelwurf	Zweiter Würfelwurf bestimmt das Gericht	Erster Würfelwurf
1: Hamburga		
2: Schicken™		
3: Cheeseburga		
4: Käseschicken™		
5: Flopper		
6: Nordsee		

6	Bereich D: Extrawürste	6
Erster Würfelwurf	Zweiter Würfelwurf gibt Anweisungen	Erster Würfelwurf
1: Neu beginnen, Extra Brötchen		
2: Neu beginnen, Extra Fleisch		
3: Neu beginnen, Extra Käse		
4: 2x würfeln im Bereich A		
5: Bereich B, Extra Getränk		
6: Bereich C, Extra Fritten		

Mittelaltermarkt

Verpflegung auf dem Mittelaltermarkt

72er Kartensatz:

je 10x Brötchen, Getränk; je 7x Eis, Fritten, Aroma, Kaffee, Obst; je 6x Hähnchen, Rindfleisch; 5x Käse

Der Mittelaltermarkt-Kartensatz besteht aus 72 Karten vom Friedey's und vom McFrye's Menü. Für bis zu 8 Spieler!



1-2	Jeder liebt Dinge am Spieß	1-2
Erster Würfelwurf		Erster Würfelwurf
1: „Ratte“ am Spieß		
2: Putenschenkel		
3: Heißer Hintern		
4: Gemüsefritten		
5: Mixed Fleischdöner		
6: Eis am Stiel		

4	Liebesmüh-Mittagstisch Speisen für den Sänger	4
Erster Würfelwurf		Erster Würfelwurf
1: Sturm im Wasserglas		
2: In der Gass'		
3: Allez Allee		
4: Farmer-Sandwich		
5: Lords und Ladies		
6: Unglücklich Verliebte		

3	McMerchy's Pasteten, Kuchen	3
Erster Würfelwurf		Erster Würfelwurf
1: Kartoffelecken		
2: Topfkuchen		
3: Süße Stückchen		
4: Fleischpastete		
5: Frugales Mahl		
6: Bardeneintopf		

5-6	Vor allem Durst Gasse der Getränkeverkäufer	5-6
Erster Würfelwurf		Erster Würfelwurf
1: Schwarzer Sud		
2: Glühwein, Glühwein		
3: Eisgekühlt		
4: Gedeck		
5: Fruchtcocktail		
6: Santa Maria		

Willkommen zur Superdeluxe Ausgabe von Herr der Fritten. Dieses Spiel beinhaltet zwei Kartensätze: Friedey's Fastfood und McFrye's Café. Jeder dieser Kartensätze kann 2 bis 6 Spieler unterhalten. Außerdem könnt ihr eine Auswahl von Karten beider Sätze kombinieren, um den Mittelalter-Kartensatz zu erstellen. Dieser kann sogar bis zu 8 Spieler unterhalten.

Aufbau

Wählt den Kartensatz und das entsprechende Menü, mit dem ihr spielen möchtet. Wenn ihr mit dem *Friedey's (GRÜN)* oder mit dem *McFrye's (BRAUN)* Menü spielt, dann beinhaltet der Kartensatz 54 Karten. Diese werden gemischt, und es wird die folgende Zahl an Karten an jeden Spieler verteilt. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt:

Spieler:	2	3	4	5	6
Karten (54):	15	12	11	10	9

Wenn ihr mit einem *72er Kartensatz* spielt (wie beim *Mittelalter-Menü* (seht dort für die genaue Zusammensetzung) wird die folgende Zahl an Handkarten verwendet. Die restlichen Karten werden wieder zur Seite gelegt:

Spieler:	2-4	5	6	7	8
Karten (72):	15	12	11	10	9

Das Spiel dauert 4 „Tage“, welche sich aus mehreren Runden zusammensetzen. Der Spieler, der jede Runde als erstes spielt, wird *Kellner* genannt. In der ersten Runde eines jeden Tages ist der *Kellner* der Kartengeber. Nach jedem Tag wird die Kartenausgabe nach links weitergegeben.

In jeder Runde

Am Anfang wählt der *Kellner* eine Bestellung aus dem Menü, entweder durch *Würfeln* oder *Auswählen*. Ausnahme: In der ersten Runde des Tages muss der *Kellner* würfeln.

Würfeln: Um die Bestellung zu erwürfeln, wird mit dem Würfel einmal gewürfelt, um den Bereich zu bestimmen. Dann wird erneut gewürfelt, um ein bestimmtes Gericht aus diesem Bereich zu ermitteln. Das ist die „Bestellung“.

Auswählen: Um eine Bestellung auszuwählen, wird einfach irgendein Gericht frei vom Menü gewählt. Beachte: In manchen Menüs gibt es Bereiche, die nicht gewählt werden können.

Beginnend zur Linken des *Kellners*, darf der Spieler entweder eine Bestellung *erfüllen* oder *passen*.

„**Eine Bestellung erfüllen**“ bedeutet, die passenden Zutaten aus der Hand aufgedeckt auszuspielen. Wer die Bestellung erfüllt, wird der *Kellner* für die nächste Runde.

„**Passen**“ bedeutet, dass man die Bestellung nicht erfüllt und eine Karte weitergibt. Man darf auch passen, obwohl man die Karten zur Erfüllung der Bestellung hat. Wird in der ersten Runde des Tages *gepasst*, werden die Karten nach links weitergegeben. Ansonsten bekommt der Spieler die Karten, der gewürfelt hat, wenn die Bestellung *erwürfelt* wurde. Wurde sie *ausgewählt*, werden die Karten nach links weitergegeben. Wenn der *Kellner* eine Karte an sich selbst weitergibt, zählt das immer noch als „Passen“.

Kleine Bestellungen

Wenn jeder passt, wird der Kunde ungeduldig. Die Bestellung geht erneut um den Tisch und dieses Mal darf man einen Teil weglassen. Zum Beispiel, wenn die Bestellung ein *Hamburga* (Rindfleisch und Brötchen) wäre, könnte man nur Rindfleisch oder nur das Brötchen spielen. Oder man könnte immer noch die komplette Bestellung spielen.

Wenn jeder wieder passt, kann ein weiteres Teil weggelassen und so weiter. Sobald das Gericht *ohne Karten* gespielt werden kann, muss der Spieler zur Linken des *Kellners* die Leitung übernehmen.

Den Tag beenden

Der Tag endet umgehend, sobald ein Spieler keine Karten mehr hat. Dann ist es Zeit, den Tag zu bewerten.

Addiere die Punktwerte aller Karten, die du gespielt hast und subtrahiere die Punktwert der Karten, die du noch auf deiner Hand hältst. (Ja, es ist möglich, dass man einen negativen Wert bekommt.)

Die Kartenausgabe wandert nach jedem Tag nach links weiter. Es werden vier Tage gespielt. Der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt.

Strategie

Mehr Karten zu bekommen, kann sowohl gut als auch schlecht sein. Zu Beginn der Runde, will man wahrscheinlich viele Karten sammeln, dann sollte man die Bestellung erwürfeln. Später wird man wahrscheinlich lieber eine Bestellung auswählen, die man erfüllen kann, um große Kartensätze auf der Hand loszuwerden. Nehmt euch Zeit, um das Menü kennenzulernen, mit dem ihr spielt, und gebt Acht, wenn ihr große Kartensätze auflöst.



Kaffee kochen

Im Kaffee-Bestellungsgenerator bestimmt der „Größen“-Würfelwurf die Größe der Tasse, was die Gesamtheit von Kaffee und Milch beinhaltet.

Zum Beispiel, ein „Einfacher Grande“ beinhaltet 1 Kaffee (Einfach) in der Fassengröße 4 (Grande). Das bedeutet, dass man 3 Milch hinzufügen muss. „Latte“ bedeutet lediglich keine Extras.

Lord of the Fries © und ™ 1998, 2015 James Ernest und Cheapass Games. Friedey's und das „F“ logo sind © und ™ James Ernest und Cheapass Games. Spieldesign James Ernest. Illustrationen Brian Snöddy und Nate Taylor.

Herr der Fritten: Dies ist die zweite deutsche Ausgabe, die auf der vierten amerikanischen Ausgabe basiert. Deutsche Ausgabe 2000: REINER HEEP, WINFRIED HEEP, GOTTFRIED BARTJES, OLIVER GROSS, GERD MÜLLER, TOBIAS MAHLOW, FERDI KÖTHER, MARIO TRUANT

Deutsche Ausgabe 2017: Michelle, Melina, Marc & Mario Truant © 2017 Truant UG (haftungsbeschränkt), Frauenlobstr. 95, 55118 Mainz. Unter Lizenz von CHEAPASS GAMES.

WWW.TRUANT.DE

TRUANT SPIELE



McFrye's

Nur Nachtisch und Kaffee

1-2 Erster Würfelwurf	Bereich A: Schicke Drinks Zweiter Würfelwurf bestimmt das Gericht	1-2 Erster Würfelwurf
1: Single Shot		
2: Triple Shot		
3: Sahnecchino		
4: Kalter Perkins		
5: Monahan		
6: Powerball		

3 Erster Würfelwurf	Bereich B: Nachtisch Zweiter Würfelwurf bestimmt das Gericht	3 Erster Würfelwurf
1: Croissant		
2: Fruchttörtchen		
3: Brotkrusten Smoothie		
4: Guten Morgen Amerika		
5: Lokales		
6: Himmlisches Vergnügen		

4-5 Erster Würfelwurf	Bereich C: Kaffeegetränke Du kannst keine Gerichte aus diesem Bereich wählen	4-5 Erster Würfelwurf	
Würfle dreimal, einmal für die Menge des Kaffees, einmal für die Größe der Tasse und einmal für die Extras.			
Würfelwurf	Kaffee	Größe*	Extras
1:	Einfach	Klein (2)	Latte (-)
2:	Einfach	Klein (2)	Latte (-)
3:	Einfach	Klein (2)	Mocha
4:	Doppelt	Groß (3)	Eis
5:	Doppelt	Groß (3)	Sahne
6:	Doppelt	Grande (4)	Nachtisch
*Die Größe der Tasse gibt die Gesamtmenge von Kaffee und Milch an, z. B.: ein Doppelter Großer (Größe 3) beinhaltet 2 Kaffees und 1 Milch.			

6 Erster Würfelwurf	Bereich D: Smoothies Zweiter Würfelwurf bestimmt das Gericht	6 Erster Würfelwurf
1: Aromatisiert		
2: Hirnfrost		
3: Frappuccino		
4: Hippy Hippy Shake		
5: Fruchtiger als du		
6: Pokal der irdischen Freuden		