



IN BISTRO TREFFEN SICH DIE SPIELER IN DER KNEIPE UM DIE ECKE. IN GESELLIGER RUNDE TEILEN SIE GUTE LAUNE UND SNACKS UND VERSUCHEN, SO WENIG GETRÄNKE WIE MÖGLICH ZU SAMMELN, DA SIE SONST ZUR KASSE GEBETEN WERDEN UND DIE RECHNUNG BEZAHLEN MÜSSEN.

SPIELPRINZIP

Eine Runde besteht aus einer Abfolge von Spielzügen, die so lange fortgesetzt werden, bis ein Spieler 3 gleiche Getränke oder mindestens 1 Getränk jeder Sorte angesammelt hat. Dieser Spieler nimmt dann ein beliebiges Rechnungsplättchen: Hat er damit 3 oder mehr Rechnungsplättchen vor sich liegen, hat er verloren und das Spiel ist beendet. Alle anderen Spieler gewinnen!

MATERIAL



3-6 Spieler / 8 Jahre / 15 Min.

Übermäßiger Alkoholkonsum gefährdet die Gesundheit ... von Gesellschaftsspielen bekommt man nie genug!

SPIELVORBEREITUNG

DIESE REGELN FÜR EIN ERSTES SPIEL ÜBERSPRINGEN

- Mischen Sie die Getränkekarten und legen Sie sie verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte.
- Jeder Spieler zieht eine Getränkekarte und legt sie offen vor sich ab.
- Jeder Spieler erhält ein zufällig ausgewähltes, verdecktes Snackplättchen. Geben Sie alle verbleibenden Plättchen zurück in die Schachtel.
- Legen Sie die 4 Rechnungsplättchen verdeckt neben den Nachziehstapel.

Der letzte Spieler, der ein Getränk aus dem Kühlschrank geholt hat, beginnt das Spiel.



ABLAUF EINES SPIELZUGS

Für alle folgenden Beispiele gehen wir davon aus, dass Alonso den ersten Zug macht und beschließt, die gerade gezogene Getränkekarte an Betty weiterzugeben.

Ein Spielzug besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Schritten:

- Alonso **zieht die erste Getränkekarte** und schaut sie sich an (oder nicht ...).
- Dann **legt er diese Karte verdeckt vor einen anderen Spieler** seiner Wahl, in diesem Fall Betty, und sagt „Hier ein [...]“ und nennt eines der 6 Getränke:



Hat Alonso noch ein **Snackplättchen**, kann er auch das **verdeckt hinzufügen**. Seine vorherige Ansage ergänzt er dann mit einem der 6 Snacks und sagt „Hier ein [...] mit [...]“:



Wenn Betty eine der unten beschriebenen Möglichkeiten **1, 2 oder 3** wählt, muss sie zuerst sagen, ob sie glaubt, dass Alonso mit seiner Getränkekarte blufft oder nicht. Dann deckt sie die Getränkekarte auf ...

- Wenn Betty sich irrt:** Betty trinkt, d. h., sie legt die Getränkekarte vor sich ab und gibt Alonso das Snackplättchen zurück, ohne es anzusehen.
- Wenn Betty recht hat:** Sie muss nun sagen, ob sie glaubt, dass Alonso bezüglich des Snackplättchens die Wahrheit gesagt hat oder nicht. Dann deckt Sie das Snackplättchen auf ...
- Wenn Betty sich irrt:** Betty trinkt und legt Alonsos Snackplättchen ab.
- Wenn Betty recht hat:** Alonso trinkt und legt das Snackplättchen ab.

Wählt Betty die unten beschriebene **Möglichkeit 4**, gibt sie Alonso das Snackplättchen zurück, ohne es anzusehen. Hat Betty selbst noch ein Snackplättchen, kann sie es verdeckt der Getränkekarte hinzufügen, die sie an Chloé weitergegeben hat.

HINWEIS: SNACKPLÄTTCHEN SIND WERTVOLLE VERBÜNDETE, UM IHRE GEGNER ZU VERWIRREN - SOLANGE SIE WELCHE HABEN!

C. Betty wählt dann eine der folgenden 4 Möglichkeiten:

1. Betty glaubt, dass Alonso die Wahrheit sagt: Sie sagt fröhlich „Ich glaube Dir“, „Ja“ oder was auch immer, um eindeutig ihre Zustimmung zu erklären. Dann deckt sie die Getränkekarte auf ...

✗ **Wenn Betty sich irrt:** Sie trinkt, d. h., sie legt die Getränkekarte vor sich ab.

✓ **Wenn Betty recht hat:** Alonso trinkt, d. h., er legt die Getränkekarte vor sich ab.

2. Betty glaubt, dass Alonso lügt: Sie sagt in einem misstrauischen Ton „Du lügst“, „Nein“ oder was auch immer, um deutlich zu machen, dass sie ihm nicht glaubt. Dann deckt sie die Getränkekarte auf ...

✗ **Wenn Betty sich irrt:** Sie trinkt.

✓ **Wenn Betty recht hat:** Alonso trinkt.

3. Betty glaubt, Alonsos Spiel durchschaut zu haben und beschließt, ein Risiko einzugehen. Sie sagt „Auf keinen Fall, das ist ein [...]“ und nennt eine der anderen 5 Getränkekarten. Dann deckt sie die Getränkekarte auf ...

✗ **Wenn Betty sich irrt:** Sie trinkt.

✓ **Wenn Betty recht hat:** Alonso trinkt UND Betty gibt ihm eine ihrer Getränkekarten.

5

HINWEIS: IN DEM SELTENEN FALL, DASS BETTY KEINE GETRÄNKEKARTE HAT, ZIEHT ALONSO DIE ERSTE GETRÄNKEKARTE UND TRINKT SIE AUF DER STELLE.

4. Betty möchte keine klare Position beziehen und gibt die Getränkekarte - die sie sich vorher anschauen kann (oder auch nicht) - an einen anderen Spieler, z. B. Chloé, weiter und kündigt das gleiche oder ein anderes als das ihr präsentierte Getränk an. Chloé wählt dann eine der 4 zuvor beschriebenen Möglichkeiten ...

✗ ✓ **Chloé hat recht oder nicht - das hängt von der letzten Ansage ab**, in diesem Fall die von Betty ... und Alonso kann nichts mehr passieren, zumindest nicht mehr bei diesem Spielzug.

HINWEIS: WENN ALLE ANDEREN SPIELER DIE GETRÄNKEKARTE SCHON HATTEN, KANN CHLOÉ NICHT DIE MÖGLICHKEIT 4 WÄHLEN.

D. Und schließlich beginnt der Spieler, der gerade die Getränkekarte des aktuellen Zuges getrunken hat, **SOFORT einen neuen Zug**, indem er die erste Getränkekarte zieht.

6

ENDE DER RUNDE & NEUE RUNDE ... ODER ENDE DES SPIELS!

Sobald ein Spieler 3 gleiche Getränkekarten ODER zumindest 1 Getränkekarte von jeder Sorte vor sich liegen hat, zahlt er die Rechnung.

Beim ersten Spiel wird nur eine Runde gespielt. Der Spieler, der das Ende der Runde ausgelöst hat, hat das Spiel also verloren - und alle seine Mitspieler haben gewonnen! **Ihr erstes Spiel ist beendet**, Sie können die folgenden Schritte überspringen.

Er zieht ein Rechnungsplättchen und legt es offen vor sich ab: Zeigt dieses Plättchen 3 Rechnungssymbole oder hat er mindestens 3 Rechnungssymbole auf all seinen Plättchen gesammelt, verliert er das Spiel und alle anderen Mitspieler gewinnen!

Andernfalls beginnt sofort eine neue Runde:

1. Sammeln Sie alle Getränkekarten ein, mischen Sie sie und legen Sie den Stapel verdeckt zurück in die Tischmitte.

2. Jeder Spieler zieht eine Getränkekarte und legt sie offen vor sich ab, außer die Spieler, die mindestens ein Rechnungsplättchen offen vor sich liegen haben.

3. Wenn mindestens ein Spieler sein Snackplättchen verloren hat, werden ALLE Snackplättchen eingesammelt und jeder Spieler erhält ein neues Plättchen. Geben Sie alle verbleibenden Plättchen zurück in die Schachtel.

Der Spieler, der das Ende der vorherigen Runde ausgelöst hat, beginnt die neue.

7

DANKE

Les Galons MagiquES bedanken sich bei den zahlreichen Spieletestern aller Lebensbereiche, Familie und Freunde, sowie bei den „Altehrwürdigen des Bluffs“, angefangen bei dem Spiel Lügen, dem Kakerlaken-Poker, Skull & Roses usw.

POTAM games bedankt sich bei allen Profis des POTAM-Teams, die sich für diese zweite Kreation wieder zusammengefunden haben.

**BISTRO
FINDEN SIE HIER**



Ein Spiel von Les Galons MagiquES,
illustriert von Apolline Etienne

Grafik: Denis Hervouet

Übersetzung: MHL Traductions
Marion Hallouet

©POTAM games, 8 rue des glaïeuls,
17 000 La Rochelle - Frankreich

@potamgames

2024© Alle Rechte vorbehalten.
Vervielfältigung verboten.



8