

Festo!

Ein Spiel von Arve D. Fühler
für 2 bis 5 Spieler



Am Vorabend des Festo im Königreich von Gloutama sind alle Halblinge fleißig beim Kochen und Backen. Denn es naht das alljährliche Fest zu Ehren von Speis und Trank - und wir alle wissen ja, wie sehr Halblinge diese zwei Dinge vergöttern. Schon seit dem letzten Festo fieberten sie auf dieses Spektakel hin. Und nun wollen sich alle gegenseitig mit den köstlichsten Rezepten übertrumpfen, um den Beginn des Herbstes zu feiern.

Aber zuerst müssen sie sich die besten Zutaten für ihre köstlichen Gerichte besorgen. Dabei ist es unnötig zu erwähnen, dass es auf dem Markt niemals geschäftiger zugeht und alle Einwohner des Königreichs in die Hauptstadt strömen, um ihre kostbarsten Spezialitäten feilzubieten: Der Troll preist wunderbar zartes Fleisch an, die Pixies verkaufen bernsteinfarbenen Honig (den sie zweifelsohne irgendwo geklaut haben), der Ork (Orc) hat feinste Gewürze aus dem Süden im Angebot, der Magier (Magician) präsentiert haufenweise wunderschöne Muscheln aus dem verzauberten Wald, der Elf brachte tonnenweise saftige Früchte mit und der Zwerg (Dwarf) hat schmackhafte Kartoffeln herbeigeschleppt.

Nun liegt es an dir: Besorg dir alle nötigen Zutaten, schmeichle den Geschmacksknospen der anderen Halblinge - und gewinne am Ende des Festo den begehrten Titel „Meisterkoch“!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



1 Startspielerkarte



3 Würfel



3 Abdeckplättchen



24 Siegpunktmarker



10x

8x

6x

5 Spielertableaus



14 Ereigniskarten



34 Gerichte

Getränke Vorspeisen Braten



6x



6x



5x

30 Helfer



6x

6x

6x

6x

6x

10 Spezielscheiben



2x

2x

2x

2x

2x

5 Spielerhilfen



Desserts



6x

Beilagen



6x

Hauptgänge



5x

90 Zutatenwürfel

14x  Fleisch

14x  Honig

14x  Gewürze

14x  Muscheln

14x  Früchte

14x  Kartoffeln

6x  Salz

SPIELAUFBAU

- A** Legt den Spielplan in die Tischmitte. Wählt die Seite, die eurer Spieleranzahl entspricht, wie in der Ecke rechts unten abgebildet.
- B** Legt von jeder Farbe 14 Zutaten in die Vorräte der jeweiligen Charaktere. Legt das Salz (weiße Zutatenwürfel) in den Vorrat des Magiers; und zwar immer 1 Salz mehr, als Spieler mitspielen (z.B. 5 Salz bei 4 Spielern). *Beachte: Die Menge aller Zutaten ist begrenzt!*
- C** Sortiert die , , , und  Gerichte nach ihrer Form und Farbe. Mischt jede Sorte separat und legt sie als 4 verdeckte Nachziehstapel rechts vom Spielplan aus. Dann zieht 3 Gerichte von jeder Sorte und legt sie offen von links nach rechts auf die Regalbretter des Buffets.
- D** Nehmt die  und  Gerichte und legt jeweils so viele Gerichte auf die entsprechenden Felder, wie Spieler mitspielen (z.B. 2 x 4 Gerichte bei 4 Spielern). Legt alle übrigen  und  Gerichte zurück in die Schachtel.
- E** Jeder Spieler nimmt sich 1 Spielertableau, 1 Spielerhilfe sowie 6 Helfer und die 2 Spezialscheiben in seiner Farbe.
- F** Bestimmt zufällig einen Startspieler und gibt ihm die Startspielerkarte, die 3 Würfel und die 4 Abdeckplättchen. *Achtung! Bei 5 Spielern nutzt ihr nur 2 Würfel und 2 Abdeckplättchen.*
- G** Legt die Siegpunkt-(SP)-Plättchen neben dem Spielplan aus.
- H** Mischt alle Ereigniskarten. Zieht 4 davon und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan aus. Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück.



SPIELÜBERBLICK

Festo! verläuft über 4 Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

PHASE 1: Vorbereitungsphase: Die Spieler bestücken die Märkte und decken die oberste Ereigniskarte auf.

PHASE 2: Einkaufsphase: Die Spieler würfeln aus, welche Läden offen oder geschlossen sind, und setzen ihre Helfer ein.

PHASE 3: Aktionsphase: Die Spieler nehmen sich Zutaten und nutzen die Fähigkeiten der Charaktere.

PHASE 4: Zubereitungsphase: Die Spieler bereiten mithilfe ihrer Zutaten leckere Gerichte zu.

Das Spiel endet nach 4 Runden (nachdem alle 4 Ereigniskarten genutzt wurden). Dann addieren die Spieler ihre Siegpunkte. Wer die meisten Punkte hat, wird zum Meisterkoch ernannt!

SPIELABLAUF



PHASE 1: VORBEREITUNGSPHASE

Zu Beginn einer Runde legt ihr aus dem Vorrat:

- 3 Zutaten (oder 4 Zutaten bei 5 Spielern) in jedes Marktfeld der Charaktere, bis zu einem Maximum von 5 Zutaten pro Markt.
- 1 Zutat auf jede Reihe des Feinkostladens, bis zu einem Maximum von 3 Zutaten pro Reihe.

Falls sich auf dem Buffet leere Felder befinden, verschiebt zuerst die übrigen Gerichte nach links. Zieht von den jeweiligen Nachziehstapeln neue Gerichte und legt sie offen auf

die leeren Felder. Braten und Hauptgänge werden niemals aufgefüllt.

Nun deckt ihr die oberste Ereigniskarte auf und legt sie offen neben dem Spielplan aus. Deren Effekt gilt für die aktuelle Runde. (Siehe Ereigniskartenübersicht auf einem gesonderten Blatt.)

Zum Schluss darf der Besitzer der Startspielerkarte einen neuen Startspieler bestimmen, indem er die Karte einem Spieler seiner Wahl überreicht (oder bei sich behält). Dieser Spieler nimmt sich jetzt die Würfel und die Abdeckplättchen



Beispiel für ein Spiel mit 4 Spielern: Ihr legt 3 Zutaten auf jeden Markt, mit Ausnahme des Elfenmarkts. Da auf ihm bereits 4 Zutaten liegen, erhält er nur 1 weitere Zutat.



PHASE 2: EINKAUFSPHASE

Die Einkaufsphase besteht aus 2 Teilen: dem Morgen (☀️) und dem Nachmittag (🌆).

„Morgens“ würfelt der Startspieler die 3 Würfel und legt die Abdeckplättchen auf die entsprechenden Würfelfelder. Diese Charaktere

gelten nun als **nicht verfügbar**. Zeigen mehrere Würfel die gleiche Augenzahl, dann stapelt die Abdeckplättchen auf dem entsprechenden Würfelfeld.

Denkt daran: Im Spiel mit 5 Spielern nutzt ihr nur 2 Würfel.



Beispiel: **Sarah** ist Startspielerin. Sie würfelt 4, 5 und noch eine 5. Sie legt 1 Abdeckplättchen auf das Würfelfeld des Magiers und 2 Abdeckplättchen auf das Würfelfeld des Elfen.

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn folgend (dies nennen wir **Spielerreihenfolge**), darf jeder Spieler einmal beliebig viele seiner Helfer (0 bis 6) auf ein oder mehrere Helferzonen der verfügbaren Charaktere und/oder des Händlers setzen.

- Du darfst **keine** Helfer auf Helferzonen nicht verfügbarer Charaktere setzen.
- Du darfst immer Helfer auf den Händler setzen.

Tipp: Wenn du deine Morgenhelfer eingesetzt hast (oder dich entschieden hast, keine einzusetzen), dann teile dies deinen Mitspielern laut mit, damit das Spiel nicht ins Stocken gerät.

Nach dem morgendlichen Teil der Einkaufsphase wiederholt ihr diesen Ablauf am „Nachmittag“: Der Startspieler würfelt erneut die Würfel und versetzt die Abdeckplättchen auf die nun passenden Würfelfelder.

Danach **muss** jeder Spieler in seinem Zug **alle** seine übrigen Helfer einsetzen. Du darfst deine Helfer auf die gleiche(n) Helferzone(n) setzen, auf die du schon am Morgen Helfer eingesetzt hast (falls verfügbar).

Sobald alle Spieler alle ihre Helfer eingesetzt haben, werden die Abdeckplättchen vom Spielplan entfernt und dem Startspieler zurückgegeben. Ab sofort sind für den Rest der Runde wieder alle Charaktere verfügbar.



Beispiel (Fortsetzung): Morgens setzt **Sarah** je 1 Helfer auf den Troll, die Pixies und den Ork **1**, **Toby** setzt 2 Helfer auf die Pixies **2**, **Joy** setzt 2 Helfer auf den Troll und 2 auf den Händler **3** und **Tom** entscheidet sich, keinen Helfer einzusetzen.

Sarah würfelt erneut. Sie würfelt eine 1, 2 und 6 - und somit sind nachmittags der Troll, die Pixies und der Zwerg nicht verfügbar. Das gefällt **Joy** und **Toby**, denn deren Mehrheiten auf dem Troll und den Pixies sind nun gesichert.

Sarah setzt 1 ihrer Helfer auf den Ork, um dort 2 Helfer zu haben **4**, und ihre letzten 2 setzt sie auf den Elf **5**. **Toby** setzt 3 Helfer auf den Magier **6** und 1 auf den Händler **7**. **Joy** hat 2 Helfer übrig und entscheidet sich dafür, sie auf den Elf zu setzen **8**. **Tom** hat noch immer alle seine Helfer, und so setzt er 3 auf der Ork **9** und 3 auf den Händler **10**, wodurch er sich in beiden Zonen die Mehrheit gesichert hat.





PHASE 3: AKTIONSPHASE

Beginnend beim Troll - und dann weiter mit den anderen Charakteren von links nach rechts - führen die Spieler Aktionen bei jedem der **6 Charaktere** und dem **Feinkostladen** aus.

Bei jedem Charakter und beim Feinkostladen **prüfen die Spieler zunächst, in welcher Reihenfolge** sie ihre Aktionen ausführen dürfen.

Dies hängt von der Anzahl platzier-

CHARAKTER-AKTIONEN

Hat ein Spieler die **absolute Mehrheit** in der Helferzone eines Charakters (d.h. mehr Helfer als jeder andere Spieler), dann DARF dieser Spieler **alle** seine Helfer nutzen, um sich **alle** Zutaten vom Markt dieses Charakters zu nehmen (ohne die Fähigkeit des Charakters zu nutzen).

Anschließend DARF jeder andere Spieler, der mindestens 1 Helfer auf diesem Charakter hat (und der Spieler mit der absoluten Mehrheit, sofern er sich nicht alle Zutaten

FEINKOSTLADEN-AKTIONEN

Falls mindestens 1 Helfer auf dem Feinkostladen steht, erhält zunächst der Spieler mit den meisten Helfern die Startspielerkarte.

Bei Gleichstand erhält derjenige die Startspielerkarte, der in Spielerreihenfolge weiter vorn liegt.

Wenn auf dem Händler kein Helfer steht, bleibt die Startspielerkarte beim bisherigen Besitzer.

Der Spieler mit der Startspielerkarte wird als Erster in Phase 4 ein Gericht zubereiten. Außerdem wird

ter Helfer ab:

- Der Spieler mit den meisten Helfern in der Helferzone fängt an (nimmt sich Zutaten und/oder nutzt Fähigkeiten der Charaktere), dann folgt der Spieler mit den zweitmeisten Helfern usw.
- Bei **Gleichstand** führen die betroffenen Spieler ihre Aktionen in **Spielerreihenfolge** aus.

genommen hat), mit genau 1 seiner Helfer die Fähigkeit des Charakters **einmal** nutzen (siehe Erklärung auf Seite 14).

Zum Schluss DARF sich jeder Spieler für jeden seiner übrigen Helfer 1 Zutat vom Charaktermarkt nehmen (falls noch vorhanden).

Es kann vorkommen, dass du 1 oder mehrere Helfer entfernen musst, ohne eine Aktion auszuführen.

Alle genutzten Helfer kommen zurück zu den Spielertableaus.

er in der **nächsten** Runde entscheiden, wer der neue Startspieler sein wird.

Dann nehmen sich die Spieler nach den folgenden Regeln Zutaten vom Feinkostladen:

- Für jeden deiner Helfer darfst du dir 1 Zutat nehmen.
- Alle Zutaten, die du nimmst, müssen die gleiche Farbe haben. Das bedeutet, dass du niemals mehr als 3 Zutaten nehmen kannst.



Beispiel: **Joy** hat in dieser Helferzone die meisten Helfer. Sie wird zuerst ihre Aktion ausführen. **Sarah** und **Tom** sind auf dem zweiten Platz im Gleichstand. Aber **Sarah** liegt in Spielerreihenfolge weiter vorn, daher wird sie als Zweite ihre Aktion ausführen, gefolgt von **Tom**.



Beispiel: **Tom** und **Sarah** haben beide 3 Helfer auf der Helferzone. Keiner hat die absolute Mehrheit um sich alle 4 Gewürze auf einmal zu nehmen. **Sarah** liegt in Spielerreihenfolge weiter vorn und nutzt 3 Helfer, um 3 Zutaten zu nehmen. **Tom** bewegt 1 seiner Helfer auf ein Gericht, nimmt sich mit seinem zweiten Helfer die 1 übrige Zutat und entfernt seinen letzten Helfer ohne Aktion.



Beispiel: **Tom** hat hier die Mehrheit, daher erhält er die Startspielerkarte. Obwohl **Tom** 4 Helfer hat, darf er sich nur 3 Zutaten nehmen, da sie alle die gleiche Farbe haben müssen. Er entscheidet sich für die 3 Muscheln. **Joy** nimmt 2 Honiggläser und **Toby** nimmt 1 Frucht.

PHASE 4: ZUBEREITUNGSPHASE

Diese Phase wird in Spielerreihenfolge gespielt, beginnend beim Spieler, der zu Beginn dieser Phase die Startspielerkarte besitzt.

Wenn du am Zug bist, wähle einfach ein verfügbares Gericht und lege die angegebenen Zutaten in deren Vorrat zurück. Nimm das Gericht und lege es offen vor dir ab. Du darfst in dieser Phase mehr als 1 Gericht zubereiten, aber **immer nur 1 pro Zug**.

Falls du keine weiteren Gerichte zubereiten kannst oder willst, musst du passen.

Auf den -Gerichten auf den unteren 4 Regalbrettern ist 1 Farbe abgebildet, von der du die angegebene Menge Zutaten abgeben

musst. Zusätzlich musst du die angegebene Menge Zutaten (angezeigt durch ) von **genau 1 anderen Farbe** abgeben.

Wenn du Gerichte von der 2. oder 3. Spalte zubereitest, musst du jeweils 1 oder 2 zusätzliche Zutaten abgeben, und zwar in einer der zwei Farben, die du bereits genutzt hast.

Für die -Gerichte musst du 6 Zutaten derselben Farbe abgeben.

Für die -Gerichte musst du 1 Zutat von jeder Farbe abgeben.

Die Zubereitungsphase endet, sobald alle Spieler gepasst haben, und eine neue Runde beginnt. **War dies die 4. Runde, endet nun das Spiel.**



Für dieses Gericht musst du 3 Honig und 2 Zutaten von einer anderen Farbe abgeben. Das könnten zum Beispiel 2 Gewürze sein.



Dieses Gericht würde dich 2 Muscheln, 2 Zutaten deiner Wahl und 2 zusätzliche Zutaten kosten. Würdest du das Gericht zum Beispiel mit 2 Muscheln und Fleisch zubereiten, müsstest du entweder 4 Muscheln und 2 Fleisch oder 2 Muscheln und 4 Fleisch bezahlen.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 4. Runde. Das ist die Runde, in der ihr die letzte Ereigniskarte aufgedeckt habt. Nun addiert jeder von euch seine Siegpunkte:

- Die Siegpunkte, die auf euren Gerichten abgebildet sind.
- Siegpunkte für Sets unterschiedlicher Gerichtesorten: Je nach Anzahl unterschiedlicher Gerichte (1-6) erhaltet ihr für jedes



Set zwischen 1 und 21 Siegpunkte (siehe Tabelle).

- Je 1 Siegpunkt pro übrige Zutat.
- Die Siegpunkte von den Siegpunktmarkern, die ihr während des Spiels gesammelt habt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird zum Meisterkoch ernannt und gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Gerichten. Besteht dann immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der auf seinem Spielertableau die meisten übrigen Zutaten liegen hat. Besteht nun weiterhin Gleichstand, teilen sich die führenden Spieler den Sieg.



Beispiel: **Sarah** erhält 58 SP für ihre 6 zubereiteten Gerichte. Sie erhält weitere 10 SP, weil sie 4 verschiedene Gerichtesorten besitzt, und zusätzlich 3 SP für die 2 verbliebenen unterschiedlichen Gerichtesorten. Außerdem bekommt sie 2 SP für ihre übrigen 2 Zutaten. Zuletzt erhält sie 5 SP für die SP-Marker, die sich während des Spiels verdient hat. Und so hat sie zum Schluss $58+10+3+2+5 = 78$ Siegpunkte.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN



Troll: Du darfst 1 Zutat von 1 Markt oder dem Feinkostladen zu einem anderen Markt oder zum Feinkostladen versetzen. *Im Feinkostladen dürfen von jeder Zutat nur 3 Zutatenwürfel liegen. Dieses Limit musst du einhalten. Wenn ein anderer Spieler eine Zutat versetzt, darfst du diese Zutat in der laufenden Runde kein zweites Mal versetzen.*



Pixies: Du darfst 1 deiner Helfer (oder eine Spezielscheibe) von der Helferzone der Pixies zu einer anderen, weiter rechts gelegenen Helferzone ODER zum Händler bewegen. *Bewege genau den Helfer, den du genutzt hast, um diese Aktion auszuführen.*



Ork: Du darfst 1 deiner Helfer von der Helferzone des Orks auf ein unbesetztes -Gericht bewegen. Dieses Gericht ist nun für deine Mitspieler nicht mehr verfügbar – und wenn du dieses Gericht zubereitest, musst du 1 Zutatenwürfel weniger bezahlen. *Bewege genau den Helfer, den du genutzt hast, um diese Aktion auszuführen. Wenn du das reservierte Gericht in der Zubereitungsphase nicht zubereiten willst (oder kannst), so lasse deinen Helfer einfach darauf stehen, bis du es zubereitest – oder bezahle eine Zutat und nimm den Helfer zurück.*



Magier: Du darfst dir 1 Salz nehmen (weiße Zutatenwürfel). Wenn du Gerichte zubereitest, kannst du Salz wie eine beliebige Zutat verwenden. *Du darfst so viel Salz besitzen, wie du willst.*



Elf: Lege 1 deiner Zutaten zurück in den Vorrat des Elfs und nimm dir im Gegenzug 2 beliebige Zutaten (außer Salz) aus den Vorräten. *Die Zutaten, die du dir nimmst, dürfen die gleiche Farbe haben wie die Zutat, die du bezahlt hast.*



Zwerg: Du darfst sofort deine 2 Spezielscheiben in die Helferzonen von 1 oder 2 Charakteren legen. In der nächsten Runde werden sie so behandelt, als wären sie ganz normale Helfer. *Du darfst Spezielscheiben auf die Helferzone des Zwergs legen, aber nicht auf die des Händlers. In der 4. Runde legst du keine Spezielscheiben aus; nimm dir 2 stattdessen 2 Siegpunkte.*

VARIANTE: MAGISCHE GERICHTE

Ihr wollt noch mehr Pepp?! Dann könnt ihr „Festo!“ mit den folgenden Regeln spielen: Wenn du ein -Gericht erhältst, dann drehe das Plättchen um, damit dessen Bonus sichtbar ist. Für den Rest des Spiels darfst du diesen Bonus nutzen. Die unterschiedlichen Boni sind:



Getränke: Immer wenn du ein Gericht zubereitest, bezahlst du von der angegebenen Zutat 1 weniger.



Desserts: Immer wenn du beim Zubereiten eines Gerichts mindestens 1 Zutat der angegebenen Farbe bezahlst, erhältst du 1 SP-Marker.



Vorspeisen: Immer wenn du dir 1 oder mehr Zutaten der angegebenen Farbe von einem Charakter nimmst, erhältst du 1 SP-Marker. *In jeder Runde kannst du maximal 1 SP bei jedem Charakter erhalten; beim Händler kannst du keine SP erhalten.*



Beilagen: Immer wenn du die absolute Mehrheit bei einem Charakter hast, erhältst du 1 SP-Marker. *In jeder Runde kannst du maximal 1 SP bei jedem Charakter erhalten; beim Händler kannst du keine SP erhalten.*