The Mix

GUIME

Spielregel

Proudly presented by

HABA

RUSE GAMES

The Mix

GUIME

Bist du bereit, dich an die Spitze der Mixologen zu shaken?

The Mix ist ein strategisches Brettspiel rund um Cocktails, welches Ressourcenmanagement, Worker Placement und Engine Building zu einer geschmackvollen Herausforderung verbindet.

Als neues Teammitglied in der renommierten Foxtrot Bar ist es dein Ziel, unwiderstehliche Cocktails zu mixen, um anspruchsvolle Gäste zufriedenzustellen. Jede Bestellung ist eine Gelegenheit, dein Können unter Beweis zu stellen, deine Techniken zu verfeinern und dir hinter der Bar einen Namen zu machen.

Wähle deine Zutaten überlegt aus und verfeinere deine Engine stetig weiter, um Cocktails jeder Art zu kreieren - von erfrischenden Klassikern bis hin zu mutigen neuen Kreationen.

Ziel des Spiels

Erfülle die Bestellungen deiner Gäste, optimiere deine Aktionen und baue deine Engine auf, um die meisten Siegpunkte zu sammeln und zum besten Mixologen zu werden.

25 min. **16+** **1-4**

Entwickelt von

RUSE GAMES

Inlay entwickelt von

BLACKFORM

Hergestellt von

LongPack GAMES&TOYS

Besonderer Dank & Credits

Danke an alle Unterstützer der Kampagne auf Gamefound - ihr habt dieses Projekt zum Leben erweckt! LUV3, Marie, Maia, Familie, Freunde und die Freli Crew, Francis, MC, Nicoton, alle Spieltester seit 2022, Mathieu Gosselin, Florent Oeil de Lynx, Sergio Soto, Isabelle Girouard, Florian Strüber, Tii, The Labeux, BDL, Max, Patrice, Tao, alle Québec-Boutiquen, Le Majestique, Faces Bar, Remarke Studio, MOB Vanguard, ILO und alle anderen!!!

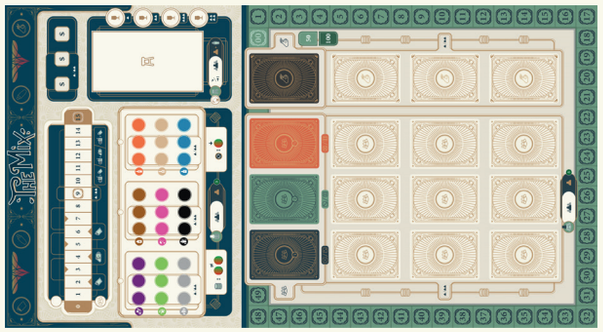
Solo-Modus
Mathieu Gosselin

Lektorat: Isabelle Girouard / Deutsche Version: Florian Strüber, Holger Zimmermann, Markus Singer

Inhalt

Spielmaterial **04**
Spielpläne & Allgemeines Spielmaterial **04**
Persönliches Spielmaterial **05**
& Spielmaterialfür den Solo-Modus **05**
Spielvorbereitung **06**
Allgemeine Spielvorbereitung **06**
Persönliche Spielvorbereitung **08**
Allgemeiner Spielablauf **10**
Zugübersicht **10**
Übersicht der Hauptaktionen **10**
Übersicht der Zusatzaktionen **11**
Jederzeit-Aktion **11**
Kartenübersicht **12**
Gast-Karten **12**
Technik-Karten **13**
Mixologen-Karten **13**
Technik, Trinkgeld & Erfahrung **14**
Technikwürfel **14**
Trinkgeldwürfel **14**
Erfahrung **15**
Hauptaktionen auf deinem Spieltableau **16**
Hauptaktionen auf dem Spielplan **18**
Zusatzaktionen **19**
Persönliches Rundenende **20**
Persönliche Bar-Aktivierung **21**
Spielende **22**
Bedingung für das Spielende **22**
Schlusswertung **22**
Gästeleiste **23**
Boni der Gästeleiste **23**
Ziel-Karten **24**
Erfahrung **25**
Solo-Modus **26**
Spielübersichten **28**
Regelübersicht **28**
Symbolübersicht **28**

Spielpläne



Spielplan (1)

Zutatenladen (1)
(Ladenplan + Schachteleinsatz)

Erfahrungsplan (1)

Allgemeines Spielmaterial

Fuchsmarker (1)

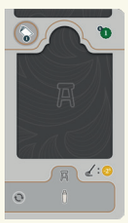
Trinkgeldwürfel (11)

Shaker (30)

„Shaker x 5“
-Plättchen (8)

Straf-
plättchen (10)

Zutaten (9 Sorten x 20 Zutaten)



Bar-Plätze (4)

Gläser (8)

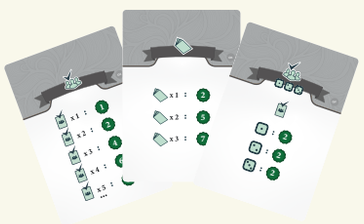
Erfahrungs-
plättchen (15)

Gästebonus-
plättchen (6)

Geld:
25 × $1 / 15 × $5 / 10 × $10
5 × $50

Gast-Karten (48)

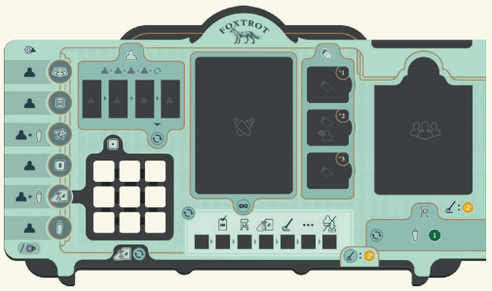
Technik-Karten (15)



Ziel-Karten (6)

Persönliches Spielmaterial

Spielübersichten (4) (doppelseitig)



Persönliche Spieltableaus (4)

Shakertableaus (4)

Technikwürfel (4)

Mixologen (16)

Siegpunktmarker (4)

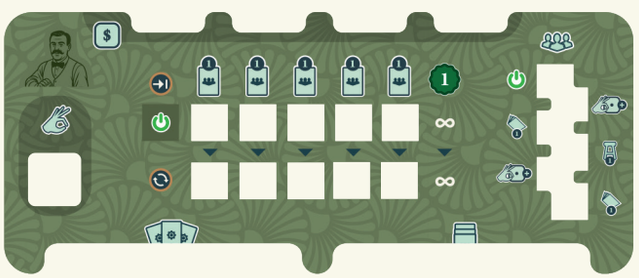
Gästemarker (4)

Markierungssteine (20)

Technikplättchen (doppelseitig) (4)

Mixologen-Karten (8)

Spielmaterial für den Solo-Modus



Solotableau (doppelseitig) (1)

Solo-Karten (22)

Allgemeine Spielvorbereitung

1

Spielplan
Legt den Spielplan in die Tischmitte.

2

Gast-Karten
Sortiert die Gast-Karten nach Schwierigkeitsgrad (1, 2 und 3), mischt sie getrennt und bildet drei separate und verdeckte Stapel. Deckt dann aus jedem Stapel 3 Karten auf und legt sie in die entsprechenden Spalten (2 Karten pro Spalte bei 1-2 Personen). Verwendet für eure erste Partie bei Schwierigkeitsgrad 1 die Karten mit dem Startsymbol.

3

Technik-Karten
Mischt die Technik-Karten zu einem verdeckten Stapel, deckt dann 3 Karten auf und legt sie in die entsprechende Spalte (2 Karten bei 1-2 Personen).

4

Siegpunktmarker
Stellt eure Siegpunktmarker auf Feld 0 der Siegpunktleiste auf dem Spielplan.

5

Barvorrat
Platziert für jede der 9 Zutatensorten auf dem Spielplan:
Je 3 Zutaten bei 3-4 Personen.
Je 2 Zutaten bei 1-2 Personen.

6

Bar-Plätze
Stapelt die Bar-Plätze offen auf das entsprechende Feld.

7

Gläser
Stellt 1 Glas pro Person auf die Felder neben den Bar-Plätzen.

8

Trinkgeldwürfel
Legt 3 Trinkgeldwürfel auf die 3 Felder des Spielplans (2 Würfel bei 1-2 Personen). Das ist die Würfelreserve.

9

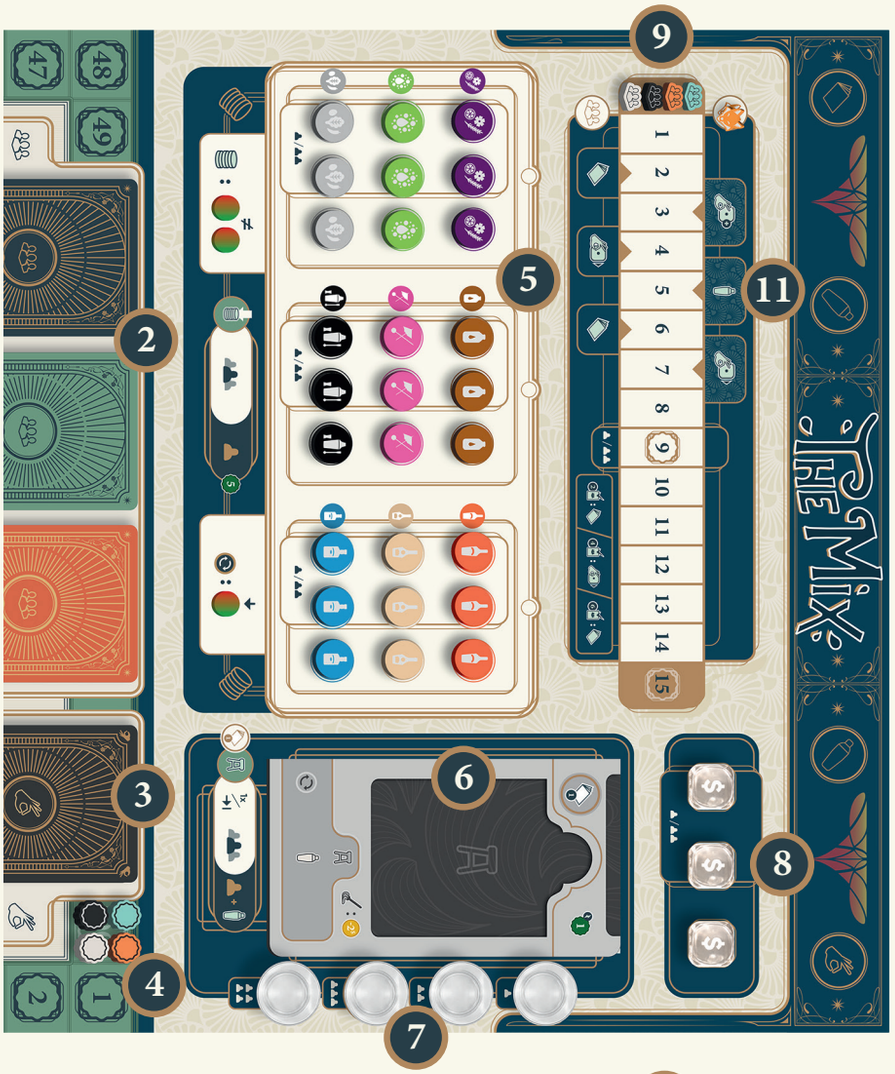
Gästemarker
Stelt eure Gästemarker und den Fuchsmarker auf Feld 0 der Gästeleiste.

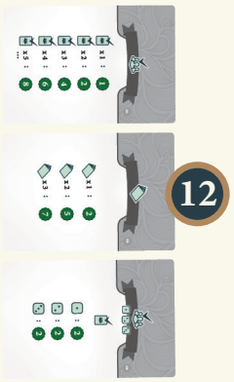
10

Zutatenladen
Sortiert die 9 Zutatensorten und legt sie in die entsprechenden Fächer des Zutatenladens.

11

Gästebonusplättchen *(optional)*
Legt 3 zufällige Gästebonusplättchen auf die 3 Felder der Gästeleiste.





12

Ziel-Karten
Legt 3 zufällige Ziel-Karten offen und für alle gut sichtbar neben den Spielplan.

13

Geld
Sortiert das Geld und legt es als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

14

Shaker
Legt die Shaker und die „Shaker x 5"-Plättchen als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

15

Strafplättchen
Legt die Strafplättchen neben den Spielplan.

16

Erfahrung
Legt den Erfahrungsplan neben den Spielplan und darauf die Erfahrungsplättchen, sortiert nach Level (1, 2 und 3).

Persönliche Spielvorbereitung

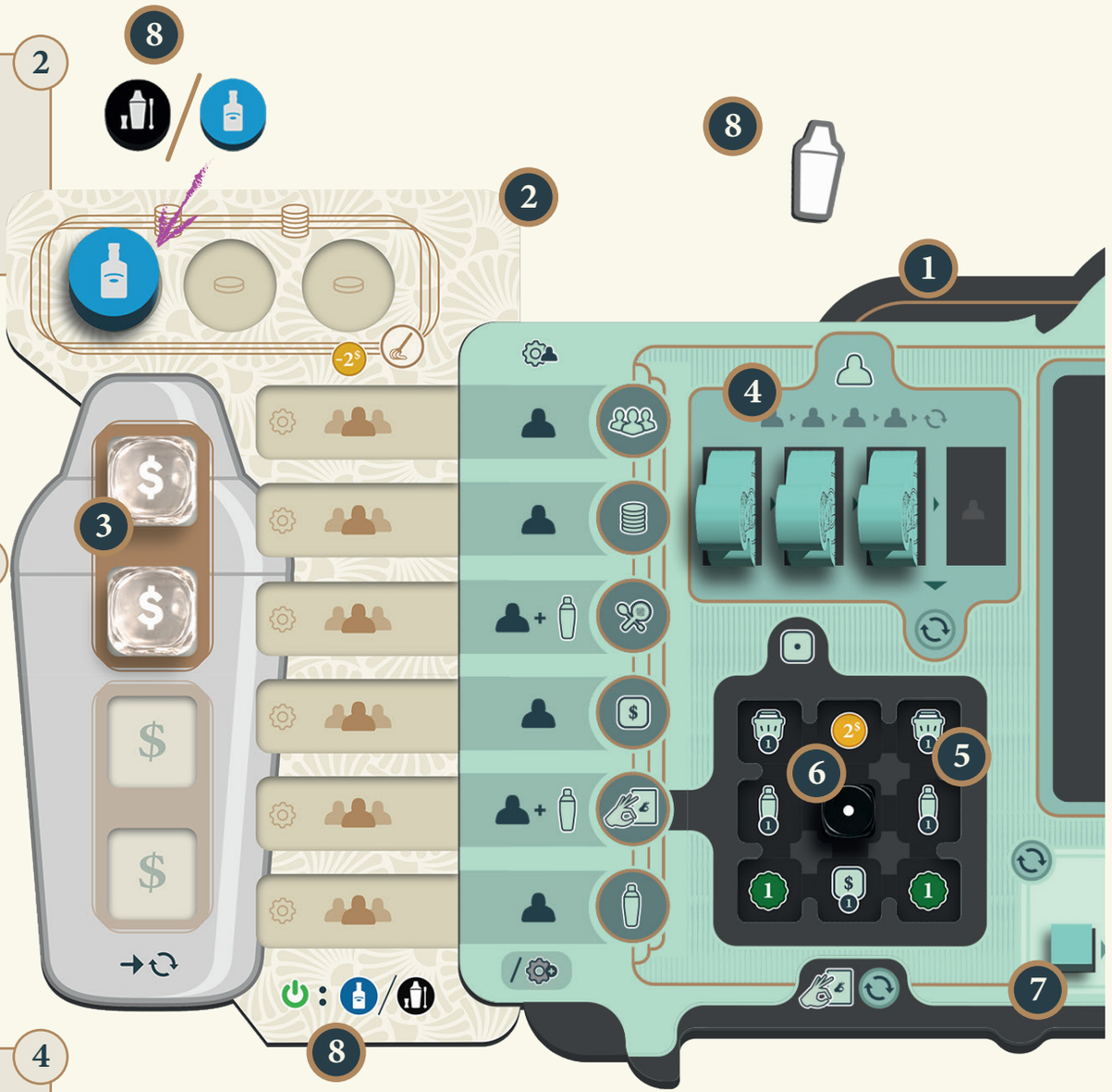
Startmaterial

Wähle eine Farbe und nimm dir das dazugehörige Spielmaterial.
Die Mixologen haben unterschiedliche Fähigkeiten. Falls ihr euch nicht einigen könnt, entscheidet zufällig.

1 Spieltableau
Lege dein Spieltableau vor dir ab.

2 Shakertableau
Lege ein Shakertableau an die linke Seite deines Spieltableaus.

3 Trinkgeldwürfel
Lege 2 Trinkgeldwürfel auf die beiden oberen Felder deines Shaker-Tableaus. Das sind deine permanenten Trinkgeld-würfel.



4 Mixologen
Stelle 3 deiner Mixologen auf die dafür vorgesehenen Felder auf deinem Spieltableau.
Stelle außerdem 1 Mixologen auf das zweite Feld (Level 2) im Bereich der Erfahrungsplättchen.

5 Technikplättchen
Jede Person erhält ein zufälliges Technikplättchen und legt es auf die dafür vorgesehene Stelle des Spieltableaus. Ihr entscheidet gemeinsam mit welcher Seite ihr spielt: mit der einfachen ⏻ oder fortgeschrittenen ★Seite.

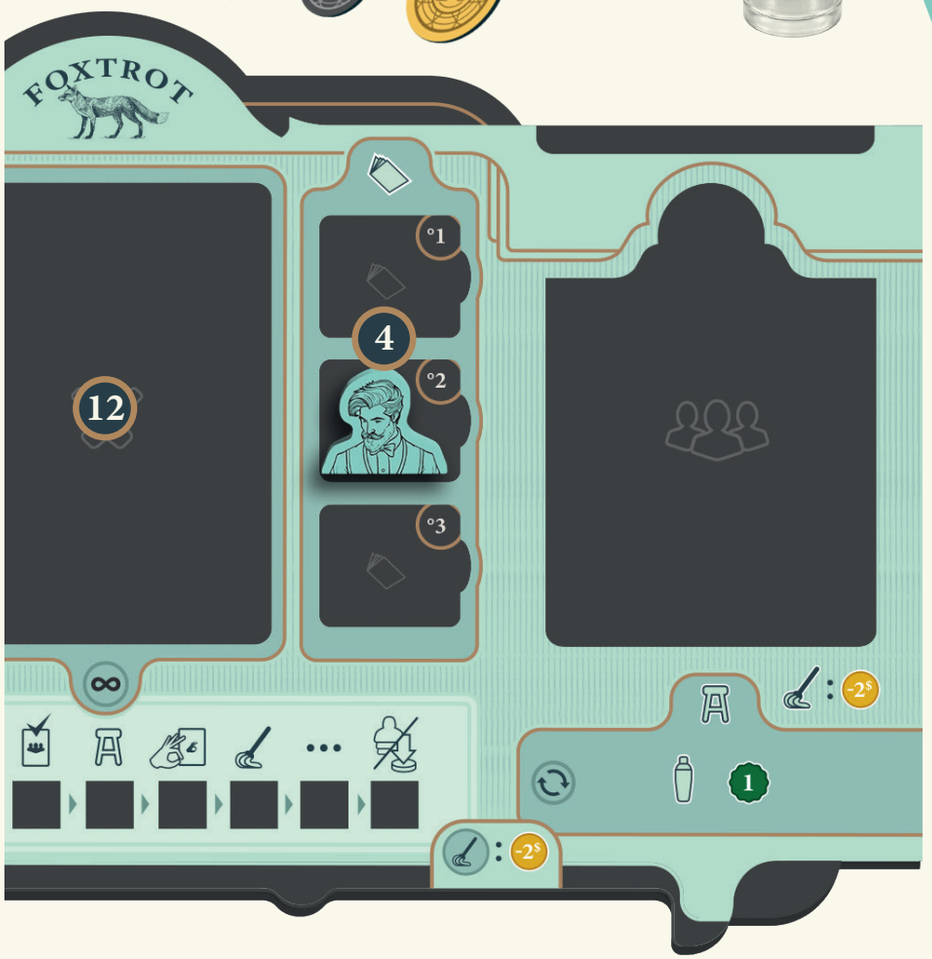
8 Start-Ressourcen
Lege 1 Shaker neben dein Spieltableau. Jede Person startet mit einer Zutat. Lege wahlweise 1 Spirituose (blau) oder 1 Zubehör (schwarz) in den Bereich ganz oben auf deinem Shakertableau. Das ist dein persönlicher Vorrat.

6

Technikwürfel
Lege einen Technikwürfel mit dem Wert 1 auf das zentrale Feld deines Technikplättchens.

7

Aktivierungsleiste
Lege 1 Markierungsstein auf das erste Feld der Aktivierungsleiste auf deinem Spieltableau.



12

Mixologen-Karten
Zu Beginn des Spiels erhält jede Person 2 Mixologen-Karten. Wähle 1 davon aus und lege sie auf dein Spieltableau. Die andere kommt aus dem Spiel.

9

Geld
Jede Person erhält $16.

10

Glas
Stelle ein Glas neben den Bereich für die Cocktailzubereitung auf deinem Spieltableau.

11

Markierungssteine
Lege deine restlichen 4 Markierungssteine neben dein Spieltableau.

Entscheidet zufällig wer beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spielende wird ausgelöst, sobald **insgesamt 15 Bestellungen deiner Gäste** erfüllt wurden (9 Bestellungen bei 1-2 Personen). Die Person, die das Spielende auslöst, **muss** in ihrem nächsten Zug eine letzte Bar-Aktivierung durchführen. Alle anderen spielen normal weiter, bis auch sie jeweils eine letzte Bar-Aktivierung durchgeführt haben. Dann führt ihr die Schlusswertung durch. **Die Person mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.**

Zugübersicht

In deinem Zug führst du **eine einzige Hauptaktion** aus, indem du **einen deiner Mixologen auf ein Aktionsfeld** setzt: Entweder auf deinem Spieltableau oder auf dem Spielplan. Diese Hauptaktion ist der Kern deines Zugs und bestimmt deine strategischen Entscheidungen.
Hinweis: Es können beliebig viele Mixologen auf einem Aktionsfeld stehen.

Zusätzlich kannst du **pro Zug eine Zusatzaktion** ausführen, entweder vor oder nach deiner Hauptaktion. Diese Zusatzaktionen erweitern deine Möglichkeiten, ersetzen jedoch niemals deine Hauptaktion.

Sobald du alle deine Mixologen eingesetzt hast, wird dein persönliches Rundenende eingeläutet. In deinem nächsten Zug musst du eine Bar-Aktivierung durchführen: Deine Engine wird aktiviert, deine Karten lösen ihre Effekte aus und du erhältst verschiedene Boni.

Hauptaktionen auf deinem Spieltableau

Diese Aktionen machen den Kern des Spiels aus. Sie ermöglichen es dir, deine Bar (deine Engine) auszubauen und deine Gäste zufrieden zu stellen. Du sammelst Erfahrung und verbesserst deine Techniken, sodass du immer aufwendigere Cocktails mixen kannst.

Nimm 1 Gast-Karte

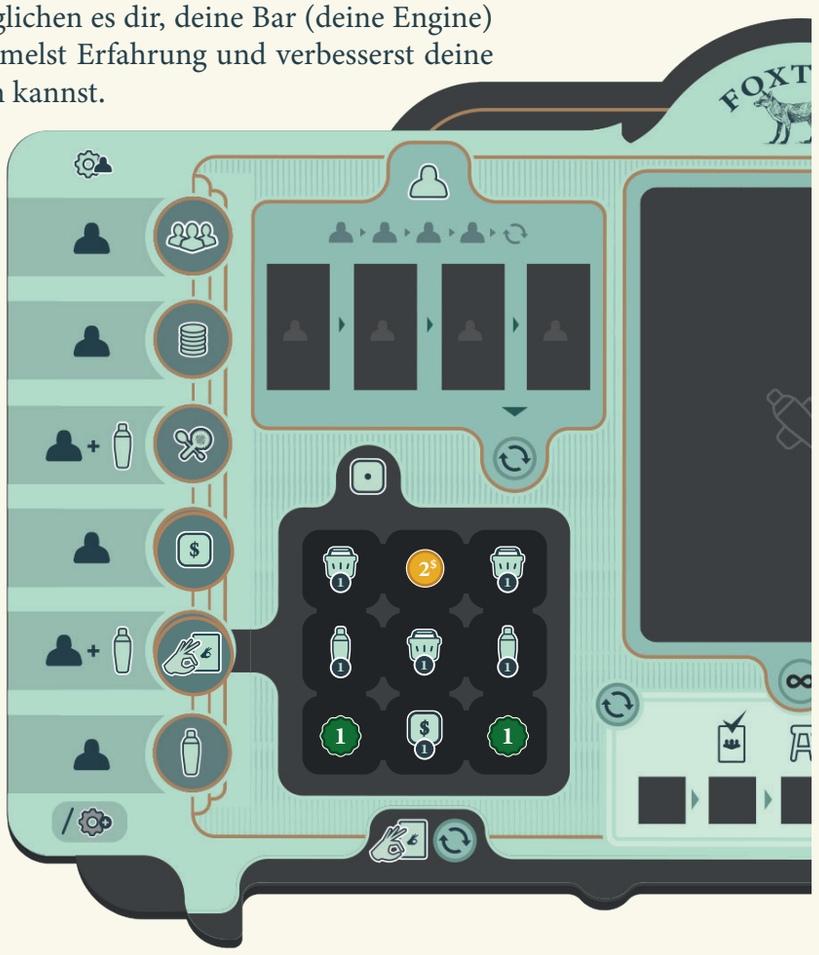
Nimm 2 verschiedene Zutaten aus dem Barvorrat

Bereite 1 Cocktail zu, um eine Bestellung zu erfüllen

Erhalte 1 zusätzlichen Trinkgeldwürfel

Nimm 1 Technik-Karte

Erhalte 1 Shaker



Hauptaktionen auf dem Spielplan

- Erneuere die **Gast-Karten**
- Fülle **alle Zutaten im Barvorrat** auf
- Nimm **1 Bar-Platz** *(nur einmal pro Spiel)*

Zusatzaktionen

Neben deiner Hauptaktion darfst du eine Zusatzaktion pro Zug ausführen.

Diese gezielten Aktionen helfen dir, Ressourcen anzupassen, bevorstehende Züge vorzubereiten oder Effekte auszulösen, die im entscheidenden Moment den Unterschied machen.

Du darfst nur **1 Zusatzaktion pro Zug** ausführen, entweder **vor oder nach deiner Hauptaktion.**

- Kaufe Zutaten aus dem Zutatenladen
- Nimm 2 unterschiedliche Zutaten aus dem Barvorrat
- Erneuere die Gast-Karten
- Fülle alle Zutaten im Barvorrat auf
- Erhalte Shaker
- Nimm 1 Bar-Platz *(nur einmal pro Spiel)*
- Erhalte 1 zusätzlichen Trinkgeldwürfel

Jederzeit-Aktion

: Tausche **2 gleiche Zutaten gegen 1 beliebige Zutat aus dem Zutatenladen** *(beliebig oft)*

Gast-Karten

Benötigte Technikstufe

Schwierigkeitsgrad

Benötigtes Zubehör *

Benötigtes Glas *

Geldbelohnung

Rezept/Zutaten

Sofortbonus

Anzahl der Trinkgeldwürfel

Bar-Aktivierungseffekte

*Erweiterungen

Technik-Karten

Technikwürfel aufwerten

Fähigkeit bei Bar-Aktivierung

Mixologen-Karten

Dauerhafte Fähigkeit

Techniken

Technikwürfel

Jede Person hat einen Technikwürfel auf ihrem Spieltableau liegen. Der Wert dieses Würfels zeigt dir deine aktuelle Technikstufe. Diese bestimmt, auf welche Gast-Karten du Zugriff hat.

Bewegung des Technikwürfels

Bewegst du den Technikwürfel auf deinem Technikplättchen, erhältst du den Bonus, auf dem er landet. Du darfst den Technikwürfel nur orthogonal bewegen.

Einige Effekte gewähren einen ( ), zwei ( ) oder drei ( ) Schritte. In allen Fällen erhältst du nur den Bonus des letzten Feldes, nicht den der Felder dazwischen.

Du musst deine Bewegung aber nicht vollständig ausführen. Wenn du beispielsweise drei Schritte gehen darfst, kannst du dich entscheiden, nur zwei Felder weit zu gehen.

Technikwürfel aufwerten

Im Laufe des Spiels kannst du den Wert deines Technikwürfels durch bestimmte Aktionen oder Kartenboni aufwerten.
Jede Aufwertung verschafft dir Zugang zu weiteren, komplexeren Gast-Karten und vergrößert deine strategischen Möglichkeiten. Die Aufwertung des Technikwürfels erfolgt schrittweise: von Stufe 1 (zu Beginn des Spiels) bis maximal Stufe 6. Diesen Höchstwert kannst du nicht überschreiten, selbst wenn ein Effekt oder Bonus dir eine zusätzliche Aufwertung gewähren würde.

Trinkgeldwürfel $

Die Trinkgeldwürfel stehen für die Großzügigkeit (oder Geizigkeit) deiner Gäste, sobald ihre Cocktails serviert wurden.

Jeder Trinkgelwürfel hat Seiten mit den Werten $1, $2, oder $3.
Du kannst dir durch die Aktion „Erhalte 1 zusätzlichen Trinkgeldwürfel“ neben deinen permanenten Trinkgeldwürfeln vom Spielbeginn zusätzliche Trinkgeldwürfel sichern.

Sobald ein Cocktail fertiggestellt ist:

1. Erhalte die auf der Gast-Karte angegebene Geldbelohnung (z.B. 5$).
2. Würfel die auf der Gast-Karte angegebene Anzahl an permanenten Trinkgeldwürfeln und füge, wenn du willst, bis zu 2 zusätzliche Würfel von deinem Shakertableau hinzu.
3. Das addierte Würfelergebnis aller gewürfelten Trinkgeldwürfel bestimmt dein Trinkgeld. Nimm es dir aus dem allgemeinen Vorrat.

Die permanenten Trinkgeldwürfel auf deinem Shakertableau stehen dir für zukünftige Bestellungen weiterhin zur Verfügung. Die zusätzlichen Würfel kannst du aber nur einmal nutzen. Du legst sie nach ihrer Verwendung sofort auf den Spielplan zurück. Würdest du einen zusätzlichen Trinkgeldwürfel erhalten, aber die Würfelreserve auf dem Spielplan ist leer, darfst du einen Würfel vom Shakertableau einer anderen Person nehmen.

Beispiel
Sasha erfüllt eine Gast-Karte, die ihr $5 einbringt und das Symbol für 2 Trinkgeldwürfel zeigt. Sie hat 1 zusätzlichen Trinkgeldwürfel auf ihrem Shakertableau und entscheidet sich, auch diesen zu verwenden. Zunächst erhält sie $5, dann würfelt sie mit 3 Trinkgeldwürfeln (die zwei auf der Karte plus ihr zusätzlicher Trinkgeldwürfel). Sie würfelt $1, $2 und $3 und erhöht damit ihren Gewinn um $6 auf insgesamt $11.
Da sie ihren zusätzlichen Würfel verwendet hat, legt sie ihn auf den Spielplan zurück.

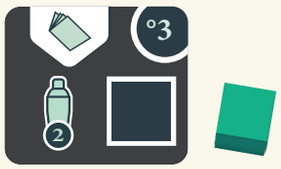
Erfahrung

Die Erfahrungsplättchen stehen für deine Lernerfolge und Fortschritte hinter der Bar. Sie bieten dauerhafte oder einmalige Effekte, die deine Engine stärken und neue strategische Möglichkeiten eröffnen.

Arten von Effekten

Level 1: Permanente Effekte, die ausgelöst werden, wenn du eine Gast-Karte oder eine Technik-Karte nimmst.

Level 2: Permanente Effekte, die ausgelöst werden, wenn du eine Gast-Karte erfüllst, einen Kauf im Zutatenladen tätigst oder eine Gast-Karte nimmst.



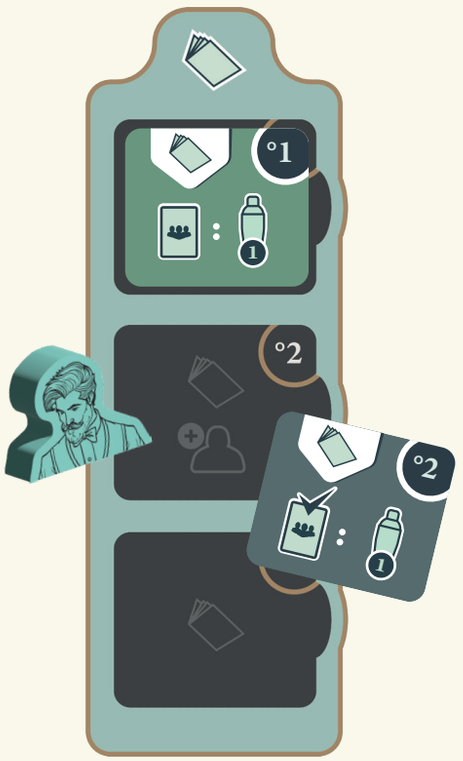
Level 3: Spezialeffekte, die du genau einmal pro Spiel nutzen darfst.

Erfahrungsplättchen erhalten

Durch bestimmte Kartenboni oder Boni auf der Gästeleiste erhältst du Erfahrungsplättchen.

Lege sie direkt auf dein persönliches Spieltableau.
Du erhältst sie immer Level für Level: Du kannst kein Erfahrungsplättchen von Level 3 nehmen, bevor du Level 1 und 2 erhalten hast.

Sobald du das zweite Erfahrungsplättchen erhältst, schaltest du automatisch deinen vierten Mixologen frei. Dadurch kannst du pro Runde eine weitere Hauptaktion und Zusatzaktion ausführen.



Erfahrungsplättchen verwenden

Permanente Effekte werden immer automatisch ausgelöst, sobald ihre Bedingung erfüllt ist.

Spezialeffekte bleiben offen liegen. Du kannst sie zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug nutzen. Sobald du einen Spezialeffekt eingesetzt hast, **legst du einen Markierungsstein auf das Erfahrungsplättchen,** um anzuzeigen, dass du den Spezialeffekt verwendet hast.

Beispiel
Sasha erhält dank eines Bonus auf der Gästeleiste ein Erfahrungsplättchen. Da es ihr zweites Erfahrungsplättchen ist, schaltet sie ihren vierten Mixologen frei und kann somit in jeder Runde eine weitere Hauptaktion und Zusatzaktion ausführen.

Später nutzt sie ein Level 3 Erfahrungsplättchen, bei dem sie ihre Trinkgeldwürfel zweimal würfeln darf, wenn sie ihren nächsten Cocktail fertigstellt (siehe Seite 25). Dabei erhält sie die Belohnungen beider Würfe. Nachdem sie es aktiviert hat, legt sie einen ihrer Markierungssteine auf das Erfahrungsplättchen.

Hauptaktionen auf deinem Spieltableau

Für diese Hauptaktionen musst du einen deiner Mixologen einsetzen.
Du darfst die Hauptaktion entweder vor oder nach einer Zusatzaktion ausführen.

Nimm eine Gast-Karte

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf deinem Spieltableau.
Achtung: Du darfst diese Aktion nur wählen, wenn du einen freien Bar-Platz hast. Du darfst keine Gast-Karte ersetzen.

Nimm **1 Gast-Karte** entsprechend deiner **Technikstufe** (siehe Abschnitt Technikwürfel) **vom Spielplan**. Lege sie zusammen mit einem Glas auf dein Spieltableau. Aktiviere direkt den abgebildeten **Sofortbonus**. *Schiebe danach die verbleibenden Gast-Karten nach unten und fülle den freien Platz auf dem Spielplan sofort mit einer neu gezogenen Gast-Karte vom entsprechenden Stapel auf.*

Beispiel: Sasha setzt einen Mixologen auf die Aktion „Nimm 1 Gast-Karte“.
Anschließend nimmt sie die Gast-Karte für den Paloma-Cocktail der Technikstufe 2, legt sie zusammen mit einem Glas auf ihr Spieltableau und erhält den Sofortbonus: Sie nimmt sich 1 Zutat ihrer Wahl aus dem Zutatenladen.

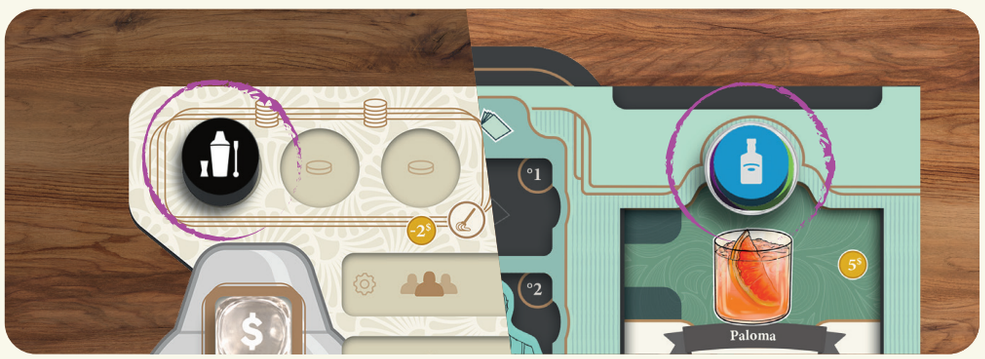
Nimm 2 verschiedene Zutaten aus dem Barvorrat

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf deinem Spieltableau.

Nimm **2 verschiedene Zutaten aus dem Barvorrat**. Lege sie auf dein Spieltableau (in ein Glas, falls du eine Gast-Karte hast, oder in deinen persönlichen Vorrat). Sobald sie in ein Glas gelegt wurden, dürfen sie nicht mehr bewegt werden.

Achtung: Dein persönlicher Vorrat kann maximal 3 Zutaten aufnehmen. Du darfst Zutaten jederzeit aus deinem persönlichen Vorrat in ein Glas legen, wenn dort eine Gast-Karte liegt. Du darfst Zutaten jedoch nicht aus einem Glas zurück in deinen persönlichen Vorrat legen.

Beispiel: Sasha setzt einen Mixologen auf die Aktion „Nimm 2 verschiedene Zutaten aus dem Barvorrat“. Sie nimmt 2 unterschiedliche Zutaten, legt eine ins Glas und legt die andere in ihren persönlichen Vorrat.



Erhalte 1 zusätzlichen Trinkgeldwürfel

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf deinem Spieltableau.

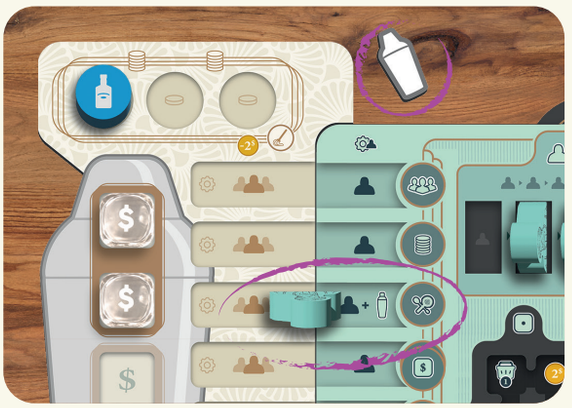
Nimm **1 Trinkgeldwürfel** vom Spielplan. Lege ihn in den Bereich für zusätzliche Trinkgeldwürfel auf deinem Shakertableau.

Bereite 1 Cocktail zu, um eine Bestellung zu erfüllen

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf deinem Spieltableau und **gib 1 Shaker ab.**

Lege die verwendeten Zutaten zurück in den Zutatenladen.
Erhalte die auf der Gast-Karte angegebene Geldbelohnung.
Würfel die auf der Gast-Karte angegebene Anzahl an permanenten Trinkgeldwürfeln und füge, wenn du willst, bis zu 2 zusätzliche Würfel von deinem Shakertableau hinzu. Lege die erfüllte Gast-Karte neben dein Spieltableau.

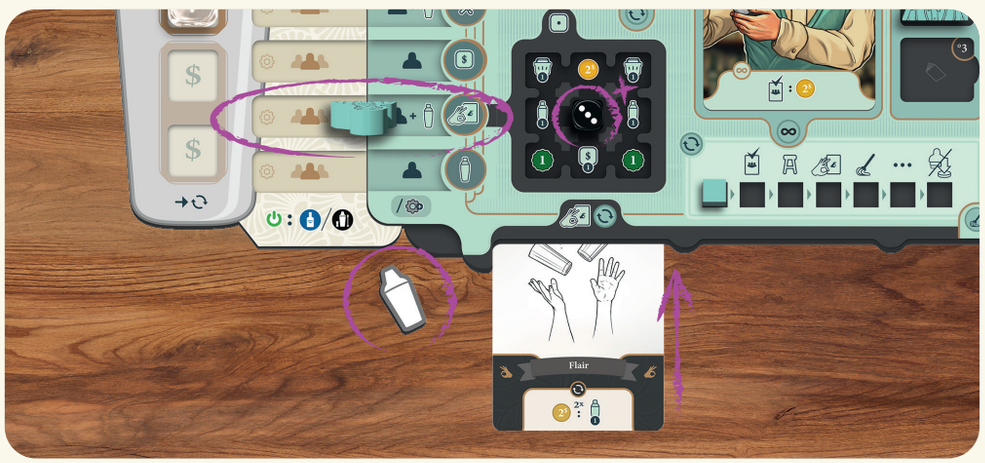
Beispiel: Sasha setzt einen Mixologen auf das entsprechende Feld auf ihrem Spieltableau um eine Gast-Karte zu erfüllen und gibt 1 Shaker ab. Sie legt die Zutaten aus dem Glas in den Zutatenladen zurück, erhält $5 von der Gast-Karte, würfelt 1 Trinkgeldwürfel und erhält weitere $2.
Danach legt sie die erfüllte Gast-Karte neben ihr Spieltableau.



Nimm 1 Technik-Karte

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf deinem Spieltableau und **gib 1 Shaker ab.**

Wähle eine ausliegende Technik-Karte.
Lege sie an einen der 3 Plätze am unteren Rand deines Spieltableaus.
Erhöhe deinen Technikwürfel um +1.
Sind die 3 Plätze belegt, darfst du eine deiner Karten ersetzen. Lege die ersetzte Technik-Karte unter den Stapel zurück.
Schiebe danach die verbleibenden Technik-Karten nach unten und fülle den freien Platz auf dem Spielplan sofort mit einer neu gezogenen Technik-Karte vom entsprechenden Stapel auf.



Beispiel: Sasha setzt einen Mixologen auf die Aktion „Nimm 1 Technik-Karte“ und gibt 1 Shaker ab.
Sie wählt eine Technik-Karte, legt sie unten an ihr Spieltableau und erhöht ihren Technikwürfel von Stufe 2 auf Stufe 3.

Erhalte 1 Shaker

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf deinem Spieltableau.

Nimm 1 Shaker aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn neben dein Spieltableau.

Hauptaktionen auf dem Spielplan

Für diese Hauptaktionen musst du einen deiner Mixologen einsetzen.
Du darfst die Hauptaktion entweder vor oder nach einer Zusatzaktion ausführen.

Erneuere die Gast-Karten *—nur einmal pro Runde* 1x

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf dem Spielplan.

Entferne dann die 3 Gast-Karten am unteren Ende der Spalten.
Schiebe die verbleibenden Gast-Karten nach unten und fülle die oberen 3 Plätze mit neuen Gast-Karten auf.
Erhalte 2 SP.

Beispiel: Sasha setzt einen Mixologen auf die Aktion „Erneuere die Gast-Karten“ auf dem Spielplan. Dann erneuert sie die Auswahl der Gast-Karten. Zudem rückt sie mit ihrem Siegpunktmarker 2 Felder auf der Siegpunktleiste vor.

Fülle alle Zutaten im Barvorrat auf *—nur einmal pro Runde* 1x

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf dem Spielplan.

Fülle alle Zutaten im Barvorrat wieder auf.
Erhalte 2 SP.

Achtung: Du darfst diese Aktion nicht wählen, wenn der Barvorrat bereits vollständig gefüllt ist.

Beispiel: Sasha setzt einen Mixologen auf die entsprechende Aktion des Spielplans, füllt alle Zutaten in der Bar wieder auf und rückt mit ihrem Siegpunktmarker 2 Felder auf der Siegpunktleiste vor.

Nimm 1 Bar-Platz *—nur einmal pro Spiel* 1x

Setze einen Mixologen auf das entsprechende Aktionsfeld auf dem Spielplan und gib **1 Shaker ab.**

Achtung: Du darfst diese Aktion nur ausführen, wenn du Erfahrungslevel 1 erreicht hast (1 platziertes Erfahrungsplättchen auf deinem Spieltableau).

Wähle einen Bar-Platz vom Stapel.
Lege den zusätzlichen Bar-Platz rechts neben dein Spieltableau und stelle ein neues Glas daneben.

Beispiel: Sasha setzt einen Mixologen auf die Aktion „Nimm 1 Bar-Platz“ auf dem Spielplan und gibt 1 Shaker ab. Anschließend wählt sie einen Bar-Platz vom Stapel und legt ihn mit einem zusätzlichen Glas rechts neben ihr Spieltableau.

Du darfst pro Zug nur eine Zusatzaktion ausführen, entweder vor oder nach deiner Hauptaktion.
Du musst in deinem Zug aber keine Zusatzaktion auszuführen.

Nimm 2 unterschiedliche Zutaten aus dem Barvorrat

Gib 2 Shaker ab.

Nimm 2 unterschiedliche Zutaten aus dem Barvorrat

Kaufe Zutaten aus dem Zutatenladen

Zahle $5 pro Zutat.

Lege die gekauften Zutaten in deinen persönlichen Vorrat oder in ein Glas.

Erhalte 1 zusätzlichen Trinkgeldwürfel

Gib 1 Shaker ab.

Nimm 1 Trinkgeldwürfel vom Spielplan.

Lege ihn in den Bereich für Trinkgeldwürfel auf deinem Shakertableau.

Erneuere die Gast-Karten

—nur einmal pro Runde 1x

Gib 1 Shaker ab.
Entferne die 3 Gast-Karten am unteren Ende der Spalten. Schiebe die verbleibenden Gast-Karten nach unten und fülle die oberen 3 Plätze mit neuen Gast-Karten auf.
Erhalte 2 SP.

Fülle alle Zutaten im Barvorrat auf

—nur einmal pro Runde 1x

Gib 1 Shaker ab.
Fülle alle Zutaten im Barvorrat wieder auf.
Erhalte 2 SP.

Achtung: Du darfst diese Aktion nicht wählen, wenn der Barvorrat bereits vollständig gefüllt ist.

Erhalte Shaker

Zahle $5 für jeden Shaker, den du erhalten möchtest.

Nimm die bezahlten Shaker und lege sie neben dein Spieltableau.

Nimm 1 Bar-Platz — *nur einmal pro Spiel* 1x

Gib 2 Shaker ab.

Achtung: Du darfst diese Aktion nur ausführen, wenn du Erfahrungslevel 1 erreicht hast (1 platziertes Erfahrungsplättchen auf deinem Spieltableau).

Wähle einen Bar-Platz vom Stapel auf dem Spielplan. Lege den zusätzlichen Bar-Platz rechts neben dein Spieltableau und stelle ein neues Glas daneben.

Jederzeit-Aktion (beliebig oft)

Tausche 2 gleiche Zutaten

Lege 2 gleiche Zutaten aus deinem persönlichen Vorrat zurück in den Zutatenladen.
Nimm 1 Zutat deiner Wahl aus dem Zutatenladen.

Persönliches Rundenende

Wann endet deine Runde?

Sobald du alle deine Mixologen eingesetzt hast, leitest du dein persönliches Rundenende ein. Schließe zuerst deinen aktuellen Zug ab (deine Hauptaktion und, falls du möchtest, eine Zusatzaktion).

Was passiert als Nächstes?

In deinem nächsten Zug führst du, statt einen Mixologen einzusetzen, deine Bar-Aktivierung durch. Eine Bar-Aktivierung zählt als vollständiger Zug. Nach der Bar-Aktivierung endet deine Runde. Danach ist die nächste Person am Zug. In deinem darauffolgenden Zug beginnst du eine neue Runde, mit allen zurückgenommenen Mixologen.

Wichtige Hinweise

Während der Bar-Aktivierung führst du keine Hauptaktion oder Zusatzaktion aus.
Du führst nur die Schritte deiner Aktivierungsleiste in der vorgegebenen Reihenfolge aus. Innerhalb der einzelnen Schritte kannst du die Reihenfolge der Aktivierungen aber selbst wählen.

Alle **Bar-Aktivierungseffekte** von deinen Gast-Karten, Bar-Plätzen und Technik-Karten werden **während der Bar-Aktivierung** ausgelöst.
Die Bar-Aktivierung ist ein vollständiger Zug: Sobald du fertig bist, ist die nächste Person am Zug.

Beispiel

Sasha hat gerade ihren vierten und letzten Mixologen eingesetzt, um einen Cocktail zuzubereiten. Sie führt die Aktion aus: Sie gibt die benötigten Zutaten ab, erhält $6 und würfelt mit 2 Trinkgeldwürfeln, wodurch sie weitere $3 erhält. Ihr Zug endet. Da sie keine Mixologen mehr übrig hat, führt sie in ihrem nächsten Zug ihre Bar-Aktivierung durch.
In ihrem nächsten Zug setzt Sasha keinen Mixologen ein, sondern führt die Schritte ihrer Bar-Aktivierung aus: Sie aktiviert ihre bereits erfüllten Gast-Karten, ihren Bar-Platz und ihre Technik-Karte. Dann bezahlt sie die Betriebskosten und nimmt sich anschließend ihre Mixologen zurück. Abschließend entscheidet sie sich dafür, die Spirituosen (blau) im Barvorrat auf dem Spielplan aufzufüllen.
Ihre Bar-Aktivierung ist abgeschlossen, ihre Runde ist beendet, und die nächste Person ist am Zug

Ablauf der Bar-Aktivierung

Befolge die Schritte der Aktivierungsleiste auf deinem Spieltableau immer von links nach rechts. Innerhalb eines Schritts darfst du die Reihenfolge der Effekte jedoch selbst wählen (z. B. die Reihenfolge der erfüllten Gast-Karten).

Schritte der Bar-Aktivierung

1. Aktiviere deine schon erfüllten Gast-Karten in beliebiger Reihenfolge.
2. Aktiviere deine Bar-Plätze in beliebiger Reihenfolge.
3. Aktiviere deine Technik-Karten in beliebiger Reihenfolge.
4. Zahle Betriebskosten
   Zahle die angegebenen Geldbeträge:
   › Bar-Plätze: $2, wenn dort eine Gast-Karte liegt (max. $4)
   › Dritte Technik-Karte: $2
   › Dritte Zutat in deinem persönlichen Vorrat: $2

   HINWEIS: Kannst du die Betriebskosten für ein Element nicht bezahlen, musst du dir 1 Strafplättchen für jedes betroffene Element nehmen.
5. ••• Aktiviere die Bar-Aktivierungseffekte von Erweiterungen (Gläser, Shotgläser, etc.).
6. Hol dir deine Mixologen wieder zurück.
7. Wähle 1 **fehlende** Zutat im Barvorrat und fülle diese Zutatensorte im Barvorrat wieder auf.

Spielende

Bedingung für das Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, sobald insgesamt **15 Gast-Karten erfüllt wurden** (9 erfüllte Gast-Karten bei 1-2 Personen).
Die Person, die das Spielende einleitet, muss in ihrem nächsten Zug eine letzte Bar-Aktivierung durchführen.
Alle anderen spielen normal weiter, bis auch sie jeweils eine letzte Bar-Aktivierung durchgeführt haben.

Geht dann zur Schlusswertung über.

Schlusswertung

Addiert am Spielende folgende Siegpunkte zu den bereits auf der Siegpunktleiste verzeichneten Siegpunkten:

2$ = 1 Übriges Geld: $2 = 1 SP

= 1 Übrige Shaker: 1 Shaker = 1 SP

= 1 Übrige Zutaten: 1 Zutat = 1 SP
(egal, ob sie sich in einem Glas oder in deinem persönlichen Vorrat befinden)

= # Technikwürfel: Aktuelle Technikstufe = SP
(zeigt dein Würfel z.B. eine 5, erhältst du 5 SP)

Ziel-Karten: Addiert die SP, die ihr durch die 3 ausliegenden Zielkarten erhaltet

= -1 Strafplättchen: Zieht 1 SP für jedes Strafplättchen ab

Beispiel

 # Erfüllte Gast-Karten
1 Karte = 1 SP
2 Karten = 2 SP
3 Karten = 4 SP
4 Karten = 6 SP
5+ Karten = 8 SP

Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand

Bei Gleichstand gewinnt unter den Beteiligten die Person, die mehr Gast-Karten erfüllt hat.
Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt darunter die Person mit dem höchsten Gesamtwert an Geldbelohnungen auf ihren erfüllten Gast-Karten.
Besteht noch immer Gleichstand, gewinnt darunter die Person mit den meisten übrigen Shakern.
Sollte auch dann noch Gleichstand herrschen, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg …
oder ihr spielt direkt nochmal!

Gästeleiste

Die Gästeleiste wird dazu benutzt, **die Anzahl der erfüllten Gast-Karten festzuhalten,** sowohl **individuell** als auch **insgesamt**.

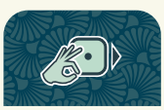
Der Fuchsmarker zeigt die **Gesamtanzahl.**
Jeder Gästemarker zeigt den **individuellen Fortschritt** der jeweiligen Person.
Gemeinsame Boni werden durch den Fuchsmarker freigeschaltet. Persönliche Boni werden durch den eigenen Gästemarker freigeschaltet.

Das Spielende wird eingeleitet, sobald bei 3-4 Personen insgesamt **15 Gast-Karten** erfüllt sind oder bei 1-2 Personen insgesamt **9 Gast-Karten** erfüllt sind.

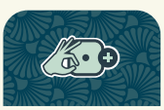
(Optionale Bonusplättchen)

Boni der Gästeleiste

Beim Spielaufbau könnt ihr optional 3 zufällige Gästebonusplättchen auf die Felder für die gemeinsamen Boni legen.



Bewege deinen Technikwürfel



Werte deinen Technikwürfel auf

Nimm eine Zutat aus dem Zutatenladen

Erhalte 1 Shaker

Erhalte 1 Siegpunkt

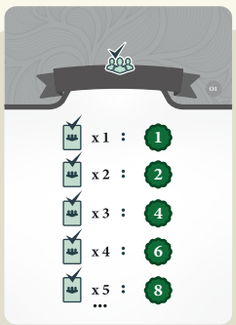
Erhalte $2

Wertung der Ziel-Karten

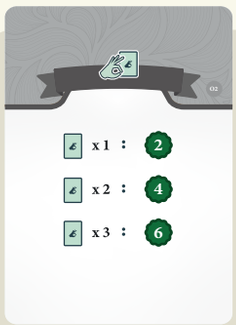
Mit den Ziel-Karten kannst du am Ende des Spiels weitere Siegpunkte bekommen, je nachdem, wie viele der jeweils geforderten Elemente du im Laufe des Spiels gesammelt hast.

Jede Ziel-Karte gibt an was du sammeln musst und wieviel Punkte du dafür bekommst.

Bei der Wertung der Ziel-Karten werden nur erfüllte Gast-Karten berücksichtigt.

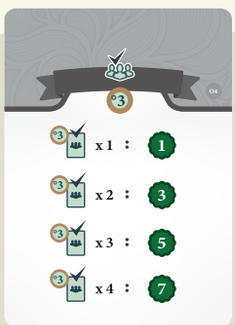


Erfüllte Gast-Karten
1 Karte = 1 SP
2 Karten = 2 SP
3 Karten = 4 SP
4 Karten = 6 SP
5+ Karten = 8 SP

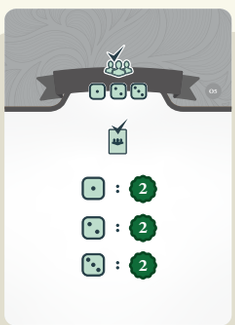


Technik-Karten
1 Karte = 2 SP
2 Karten = 4 SP
3 Karten = 6 SP

Erfahrungs-plättchen
1 Plättchen = 2 SP
2 Plättchen = 5 SP
3 Plättchen = 7 SP



Erfüllte Gast-Karten mit Schwierigkeits-grad 3
1 Karte = 1 SP
2 Karten = 3 SP
3 Karten = 5 SP
4+ Karten = 7 SP



Erfüllte Gast-Karten mit Technikstufe 1 / 2 / 3

2 SP pro Karte

Erfüllte Gast-Karten mit Technikstufe 5 / 6

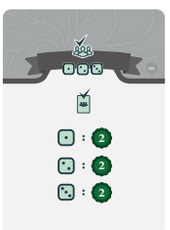
3 SP pro Karte

Beispiel
Am Ende des Spiels wertet Sasha die 3 im Spiel befindlichen Ziel-Karten für sich.

Sie hat **3 Technikkarten**.
Außerdem **5 erfüllte Gast-Karten**, darunter:
2 Gast-Karten mit Technikstufe 1
1 Gast-Karte mit Technikstufe 2
2 Gast-Karten mit Technikstufe 5.
Zudem hat sie **2 Erfahrungsplättchen**.

Ihre 3 Technik-Karten bringen ihr in diesem Spiel keine SP.
Da sie mindestens 5 abgeschlossene Gast-Karten hat, erhält sie dafür **8 SP**.
Zudem erhält sie für die einzelnen Gast-Karten folgende SP:
4 SP für die zwei Gast-Karten mit Technikstufe 1.
2 SP für die Gast-Karte mit Technikstufe 2.
0 SP für die zwei Gast-Karten mit Technikstufe 5.
Ihre **2 Erfahrungsplättchen** bringen ihr insgesamt **5 SP**.

Sie erhält also insgesamt **19 SP** durch die Ziel-Karten im Spiel.



Erfahrungsplättchen

Erfahrungsplättchen bieten Vorteile, die deinen Fortschritt im Spiel unterstützen und optimieren.

Abhängig von ihrem Level gewähren sie entweder dauerhafte Fähigkeiten oder einmalige Effekte, die du in entscheidenden Momenten auslösen kannst. Gut genutzt, helfen sie dir, deine Strategie zu verfeinern, deine Effizienz zu steigern und entscheidende Chancen zu schaffen.

Level °1

Bonus
Erhalte 1 Shaker, wenn du eine Gast-Karte nimmst

Bonus
Erhalte 1 SP, wenn du eine Technik-Karte nimmst

Bonus
Erhalte $2, wenn du eine Gast-Karte nimmst

Bonus
Erhalte 1 SP, wenn du eine Gast-Karte nimmst

Level °2

Bonus
Erhalte 1 Shaker, wenn du eine Gast-Karte erfüllst

Bonus
Erhalte $2, wenn du eine Gast-Karte erfüllst

Bonus
Erhalte 1 SP, wenn du eine Gast-Karte erfüllst

Bonus
Erhalte 1 SP, wenn du eine Aktion im Zutatenladen ausführst

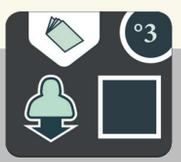
Bonus
Erhalte $2, wenn du eine Gast-Karte nimmst

Level °3 *Erfahrungsplättchen von Level 3 kannst du jeweils nur einmal nutzen. Setze einen Markierungsstein darauf, um anzuzeigen, dass du sie verwendet hast.*

Bonus
Erhalte 2 Shaker

Bonus
Bereite 1 Cocktail zu *Du musst bereits alle benötigten Zutaten haben*

Bonus
Nimm 1 Technik-Karte



Bonus
Nimm 1 Mixologen zurück, den du in dieser Runde bereits eingesetzt hast

Bonus
Reserviere dir eine Gast-Karte auf dem Spielplan*

Bonus
Wenn du einen Cocktail zubereitest, würfle deine(n) Trinkgeldwürfel zweimal.**

**Diese Karte bleibt liegen (bis du sie zur dir nimmst), auch wenn eine andere Person die Gast-Karten erneuert.*
*** Würfle alle Würfel, die du gerade gewürfelt hast, erneut, einschließlich aller zusätzlichen Würfel. Erhalte die Belohnungen beider Würfe.*

So standen sie vor dir: Jerry und Ada, zwei legendäre Mixologen. Ohne lange nachzudenken, hattest du diese Herausforderung ausgesprochen. War es Mut … oder Leichtsinn? Der Anfang wird hart. Sie werden schnell in Führung gehen.

Tritt gegen Jerry **(einfach)** oder Ada **(schwer)** an und versuche, mehr SP zu erzielen als sie.

Spielvorbereitung

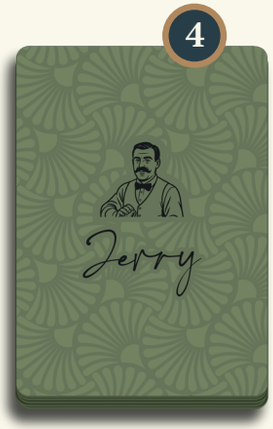
Bereite das Spiel wie für eine Partie für 2 Personen vor (Seiten 6 - 9). Führe anschließend folgende Schritte durch:

1. Lege das Solotableau so aus, dass die Seite mit dem gewählten Schwierigkeitsgrad zu sehen ist: Jerry oder Ada.
Nimm Spielmaterial einer Farbe, um Jerry oder Ada darzustellen.

2. Lege 2 Trinkgeldwürfel oben an das Solotableau. Lege einen Technikwürfel mit Wert 1 auf das Solotableau.

3. Lege je 1 Markierungsstein auf die Gästeleiste und die Rundenleiste des Solotableaus. Lege die restlichen Markierungssteine daneben, um die Siegpunkte zu zählen.

4. Mische die 11 Solo-Karten (Jerry oder Ada) und lege sie verdeckt neben das Solotableau.



Setze den Gästemarker auf Feld 0 der Gästeleiste und den Siegpunktmarker auf Feld 0 der Siegpunktleiste auf dem Spielplan.

Spielablauf im Solo-Modus

Jerry oder Ada ist immer zuerst am Zug.

Beginn jeder Runde

Nimm eine Gast-Karte, die der Technikstufe des Technikwürfels von Jerry oder Ada entspricht, und lege sie offen neben das Solotableau.
Dies ist die aktive Gast-Karte. Sind mehrere Gast-Karten verfügbar, nimm die unterste Gast-Karte aus der Spalte. Andernfalls ziehe eine Gast-Karte aus dieser Spalte.

Zugfolge

In jedem Zug deckt Jerry oder Ada 1 Solo-Karte auf und führt sie aus. Sobald alle Solo-Karten der Runde aufgedeckt wurden, führen sie in ihrem nächsten Zug die Bar-Aktivierung durch.

Ausführen einer Solo-Karte

Führe die Effekte in folgender Reihenfolge aus:
1. Hauptaktion
2. Zusatzaktion
(von der vorherigen Karte)
3. Sofortbonus

Anzahl der Solo-Karten pro Runde

Runde 1 und 2: **3 Solo-Karten**
ab Runde 3: **4 Solo-Karten**

Wichtig

Die Solo-Karten sollten sich leicht überlappen, sodass die Zusatzaktion sichtbar bleibt. Die aktuelle Zusatzaktion stammt immer von der Solo-Karte, die direkt unter der neu aufgedeckten Solo-Karte liegt.
Beim Ausführen der ersten Solo-Karte einer Runde wird keine Zusatzaktion ausgeführt. Ada erhält trotzdem 2 SP, wie auf dem Solotableau angegeben.

Bar-Aktivierung

Nachdem alle Solo-Karten der Runde ausgeführt wurden, führt Jerry oder Ada die folgenden Schritte aus:

1. Fortschritt
Schiebe den Markierungsstein auf der Rundenleiste nach unten.

2. Abwerfen
Lege alle in dieser Runde verwendeten Solo-Karten ab.

3. Gast-Karte
Erfülle die aktive Gast-Karte.

Gib die **Anzahl** an Zutaten ab, die dem Rezept an Zutaten entspricht - die **Art** der Zutaten spielt keine Rolle.
Falls nötig können die Zutaten durch Abgabe von 1 Shaker oder $5 pro fehlender Zutat ersetzt werden.

Würfle die auf der Gast-Karte angegebenen Trinkgeldwürfel sowie gegebenenfalls zusätzliche Trinkgeldwürfel und erhalte die entsprechenden Geldbeträge.

Erhalte auch die auf der Karte angegebene Geldbelohnung.
Je $2 werden jetzt in 1 SP umgewandelt. Wandle das gesamte Geld um und lege es anschließend zurück in den allgemeinen Vorrat.

4. Gäste
Bewege den Würfel auf der Gästeleiste des Solotableaus vorwärts und erhalte sofort den entsprechenden Bonus an. Bewege anschließend den Gästemarker auf der Gästeleiste des Spielplans. Jerry und Ada erhalten aber keine Boni von dieser Gästeleiste.

5. Auffüllen
Fülle 1 Zutatensorte im Barvorrat auf. Beachte dabei diese Priorität: von rechts nach links und dann von unten nach oben.

6. Nächste Runde
Nimm 1 neue Gast-Karte.
Ab Runde 6 erhält Jerry pro Runde 1 SP und Ada pro Runde 2 SP, anstatt eine Gast-Karte zu nehmen.

7. Solo-Karten
Ziehe je nach Runde 3 oder 4 Solo-Karten.
Ist der Stapel leer, mische den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald 9 Gast-Karten erfüllt wurden.
Wer das Spielende auslöst, beendet die eigene Runde sofort und führt im nächsten Zug eine Bar-Aktivierung durch.
Der Gegner oder die Gegnerin spielt die eigene Runde zu Ende und führt anschließend eine letzte Bar-Aktivierung durch.

Schlusswertung

Jerry oder Ada erhalten SP wie eine Person, außer für Geld, das bereits umgewandelt wurde.
Folgende Elemente werden gewertet:

= 1 Zutaten
= 1 Shaker
= 1 Zielkarten
= # Technikstufe

Spielübersichten

Regelübersicht

Zugablauf

In deinem Zug platzierst du 1 Mixologen auf ein Aktionsfeld.
Führe 1 verpflichtende Hauptaktion aus und, wenn du möchtest, 1 Zusatzaktion (vor oder nach der Hauptaktion).
Sobald du alle Aktionen ausgeführt hast, endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

Persönliches Rundenende

Sobald du alle deine Mixologen platziert hast, leitest du dein persönliches Rundenende ein.
In deinem nächsten Zug führst du deine Bar-Aktivierung durch, anstatt einen Mixologen einzusetzen.
Die Bar-Aktivierung zählt als voller Zug.

So bekommst du Punkte

Erfülle **Gast-Karten**
Erhalte Boni durch **Technik-Karten**
Erhalte Boni durch **Erfahrungsplättchen**
Spielende: Führe die Schlusswertung durch

Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, sobald insgesamt 15 Gast-Karten erfüllt sind (9 Gast-Karten bei 1-2 Personen).
Die anderen Personen, die das Spielende nicht eingeleitet haben, spielen ihre Runde jeweils bis zu ihrer abschließenden Bar-Aktivierung zu Ende.
Mit der Schlusswertung wird der ultimative Mixologe ermittelt.

Symbolübersicht

- Garnitur
- Sirup
- Likör
- Mixer
- Sahne
- Verzierung
- Spirituose
- Besondere Zutat
- Zubehör
- Zutat Deiner Wahl
- Während dem Spiel
- Beim Spielende
- Sofort(effekt)
- Bei der Bar-Aktivierung
- Bis zur Bar-Aktivierung
- Bis zum Zugende
- Bis zum Spielende
- Geld
- Siegpunkt (SP)
- Siegpunktstrafe
- Startsymbol
- Hauptaktion
- Zusatzaktion
- Jederzeit-Aktion (beliebig oft)
- Mixologen-Karte
- Mixologe
- Einen Mixologen zurücknehmen
- Gast
- Zutat aus dem Barvorrat
- Trinkgeldwürfel
- Einen Cocktail zubereiten
- 1 Trinkgeld-würfel würfeln
- Technik-Karte
- Shaker
- Erfahrung (-splättchen)
- Betriebskosten
- Zutatenladen
- Bar-Platz
- Zutaten auffüllen
- 1 Zutatensorte auffüllen
- Gast-Karten erneuern
- Eine Technik aktivieren
- Technikwürfel
- Technikwürfel aufwerten
- Technikwürfel bewegen
- Technik
- Technik-Karte
- Gast-Karte
- Erfüllte Gast-Karte
- Reservierte Gast-Karte
- Ziel-(Karte)
- Aktiviere 1 Gast-Kate
- Aktiviere 1 Erfahrungsplättchen

Erweiterungen// Zubehör:

Gläser: