# Panic Diner

7 +

2 - 5

20 min

Henri Kermarrec
Maud Chalmel

## Introduction

It's a panic in the restaurant! In this cooperative game, players must find their customers' orders amongst those mixed in the centre of the table, while unlikely events occur around them! Keep your customers happy and you will be too.
Let's hope the week goes well...

## Game Contents

- 1 game board
- 1 dishwasher (lid box)
- 48 Dish tokens (double-sided)
- 15 Star tokens
- 7 Trophy tokens
- 40 Customer cards (round)
- 20 Challenge cards (square)
- 1 90 second hourglass timer

## Objective

**Here we go for a crazy week at the diner!** Together, players try to fulfil customers' orders while completing the day's challenge. Watch out! Don't forget to wash dishes to avoid overflowing!

If your customers are happy then you'll have a good day too. At the end of the week you'll see if your restaurant has a good reputation and whether or not you've won the game!




## Set Up

1. Place the board in the centre of the table and position the timer in the hole in the centre.
2. Place as many Star tokens as there are players on the board (around the timer in the space provided).
3. Shuffle the Customer cards and place these in a pile, empty dish side-up, next to the board.
4. Spread all the Dish tokens around the board so they are visible and easily reachable for all players.
5. Place the lid of the box on one side of the table (this is where Dish tokens will go when sent to be washed).
6. Shuffle the Challenge cards and put the pile of cards face-down next to the lid.
7. Place the remaining Trophy and Star tokens next to the lid.
8. Flip over the top card of the pile and return it to the top of the pile, face-up.
9. Each player now takes one Customer card that they place in front of them. This must always be empty dish side-up.

The game can begin!

## How to Play

The game is played over **7 rounds**.

One round corresponds to one day's work.

However, a day at Panic Diner only lasts **90 seconds**, not one more!

To ensure a successful day, you must manage to collect all of the Star tokens that have been placed around the timer.

But that's not all: every day is livened up by an event or a challenge in addition to your main objective. All this is decided by the Challenge cards.

1. **Challenge cards** with a red warning symbol indicate a change in the rules of the game. These cards are called 'Event' cards.
2. **'Super Customer' Challenge Cards** require you to satisfy a very special customer instead of your regular customers.

## ◆ How does a day work?

Look at the Challenge card you have turned over during Set Up.

Make sure that all players have understood the event or challenge proposed.

Turn the timer upside down to start counting and you're off!

Each player flips their customer card face-up.

At the same time, everyone picks up the tokens on the table with one hand only. As quickly as possible, find the dishes ordered by your customers. Don't hesitate to communicate with your fellow waitstaff if you happen to find a dish that might help them!

To fulfil an order you must place the tokens corresponding to the dishes ordered on the Customer card in front of you. When fulfilling an order you must:
• Take a Star token from the board and place it next to you.
• Put the used Dish Token, as well as the Customer card (empty plate face-up) into the dishwasher (the box lid).
• Then, take a new Customer card and place this in front of you to start a new order.

Note: You can only fulfil the order for your own Customer card, not those of other players unless you have a Challenge card that specifies this. (***See 15 Events cards***)

The day can end in two ways:
• Either the timer runs out, in which case players must immediately stop what they are doing or
• All the Star tokens have been picked up.

## ◆ Washing the dishes

When an order is fulfilled, the tokens and the associated card are placed in the box lid (the dishwasher). As the game progresses, there will be fewer and fewer tokens available at the centre to fulfill customers' orders. You will have to wash the dishes to make tokens available again.

The back of each Customer card shows plates of specific colours. If a player (who is currently playing as the dishwasher) manages to collect the tokens which match the colours indicated on the plates, they can put them back in the centre of the table so that they are available to fulfill customers' orders.

The card used is set aside and will not be used during this round.

Several players can wash the dishes at the same time. In order to do the dishes, players can use both hands. They don't need to abide by the Event cards requirements.

Note: As long as the timer has not run out, you can continue doing dishes, even if you've completed your objective.

## ◆ Timer

Be careful! If the timer falls over while you're playing, put it back in its place. It's a shame for you though, as then you'll lose one of your Star tokens, which you'll have to put back next to the timer. Continue the game to try and end your day in the best possible way!

## ◆ Was the day good?

Yes, if:

1. There's no more Star Tokens on the board and the requirements of the Event card have been respected

**or**

2. The Super Customer is satisfied and their order has been properly fulfilled.

### Success!



Take a Trophy token and place it success side-up on the square of the board corresponding to the played round. Put the Star tokens back on the board.

### Failure!



• If you have failed to adhere to one of the conditions described above, place the Trophy token on the failure side and return the Star tokens to the board.

• If you have not paid attention to the time and you realise that the timer is out of sand, you've lost the round! Place the Trophy token on the failure side and put the Star tokens back on the board.

## ◆ Preparing for next round

**Once the time is up, if you have used Dish tokens for a Super Customer, put these back on the table with the other tokens. The card is removed from the game.**

Then, take a new Challenge card, once again making sure that everyone has understood the proposed objective.

Turn the timer over again and resume the game from where you left off in the last round, now with a new event or challenge.

Note: The cards and tokens in the dishwasher stay there until the following round, which will complicate the game as it goes on.

IMPORTANT: Before starting a new round, check that you have enough Customer cards in the pile. If this is not the case, collect the cards from the clean dishes which have been put to one side and make a new pile with the remaining Customer cards.



## ◆ The 20 Challenge cards

### The 15 Event cards



#### 1. Valentine's Day

Players can only validate their Customer card with another player's card, all while showering them with compliments. **Put the 2 fulfilled cards**, as well as their tokens in to be washed.



#### 2. The Bartender

Choose a player: only they can place the drink tokens on all player's cards during the round. You must call them "Bartender". This player must also fulfil their own order.



#### 3. Chef

Choose a player: only they can place Savoury Dish tokens on all player's cards during the round. You must call them "Chef". This player must also fulfil their own order.



#### 4. Confectioner

Choose a player: only they can place Dessert tokens on all player's cards during the round. You must call them "Confectioner". This player must also fulfil their own order.



#### 5. Happy Hour

To fulfil the order on a Customer Card, players must each add a token which is identical to one of the tokens in their order.



#### 6. Karaoke night

You must communicate with each other only through singing.



#### 7. Cup Final

Yell Gooooooaaaaal whenever you fulfil an order.



#### 8. Penguins

Use both hands to handle Dish tokens but only with one finger of each hand.



#### 9. Broken dishes

You are not allowed to use blue tokens (light and dark) to fulfil your orders.



#### 10. Saint Patrick's Day

Choose a player: only they can place green tokens on all player's Customer cards during the round. You must call them "Patrick". This player must also fulfil their own order.



#### 11. Christmas Eve

Choose a player: only they can place red tokens on all player's Customer cards during the round. Call them "Santa Claus". This player must also fulfil their own order.



#### 12. Heat wave

You must add an extra drink token (one of your choice) to each Customer card to fulfil their order and wipe your forehead at the same time.



#### 13. New Manager

You can only fulfil the Customer cards of your neighbours on your left and right, and not yours.



#### 14 Saturday Night Fever

Each time you fulfil the order of a Customer card, you must tap the palms of your 2 neighbours before starting a new order.



#### 15. Acrobatic Service

Throughout the whole round, you must balance the Customer card you are trying to complete on the fingertips of whichever hand you're not using (as if you were balancing a tray).

## 5 «Super Customer» cards




### 1. Superman

Fries x4,
Burger x2,
Coke x1




### 2. Alien

Sushi x4,
Orange Juice x2
Strawberry Pie x1




### 3. Ninja Turtle

Pizza x4,
Donuts x2,
Cup of Coffee x1




### 4. Batman

Cup of Coffee x4,
Teapot x2,
Chocolate Cake x1




### 5. The Torch

Jug of water x4,
Cocktail x2,
Ice Cream x1

Note: If one of the Dishes ordered by your Super Customer is stuck in the dishwasher (there's not enough tokens or not enough of the right colour) your are allowed to quickly fulfill your customers' orders and do the dishes to free up the required tokens.

## End of the Game

The game ends after 7 rounds. This marks the end of the week and it's time to check your restaurant's reputation.

To find this out, count the number of Success Trophies you have obtained:

**0 to 3 trophies:** Close your doors, your restaurant is a disaster! You have lost the game. You can always try to open another restaurant under another name and maybe you'll do better...

**4 or 5 trophies:** Not a bad restaurant, but the service sometimes takes a while. You've won the game but you're still lacking some training before you can open a more prestigious restaurant. Try your luck again next week and see if you're capable of doing better!

**6 or 7 trophies:** Well, congratulations! You've earned all these good reviews. Your team's good mood and positive attitude are a credit to you! You've passed with flying colours!





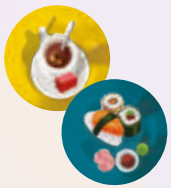
Add even more fun and challenge to the game: download the Blue Orange Companion App and play using the **Panic Diner Stopwatch**!

## Variation: Even harder!

If you are playing with experienced players and you find you're easily completing your objectives, you can try playing at a harder level! For each additional level of difficulty, you must place more Star tokens on the centre of the board than there are players.

For example, if you have 4 players playing at level 2 difficulty, the objective of a round will be to collect 6 tokens from the centre of the board (4 for the number of players + 2 extra for the level of difficulty)

Or, if you have 3 players playing at level 3 difficulty, the objective will be to collect 6 tokens from the centre of the board.



# Panic Diner

7 +

2 - 5

20 min

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 ...

## 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

## 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 !

## 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 devrez 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'événement 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 (couvercle 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 utilisez 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 événement 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, vérifier que vous avez assez de cartes Client dans la pioche. Si ce n'est pas le cas, récupérez les cartes de la vaisselle faîte 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 Cuisto. 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 : "Gooooaaaaaal !", 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 essuyant 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'entrainement 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.





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

## 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.


## 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 Henrish Coffee.