



The Ring-a-Ding Diner Game

2 - 6 players · Ages 6 and up

Rules of Play

CONTENTS

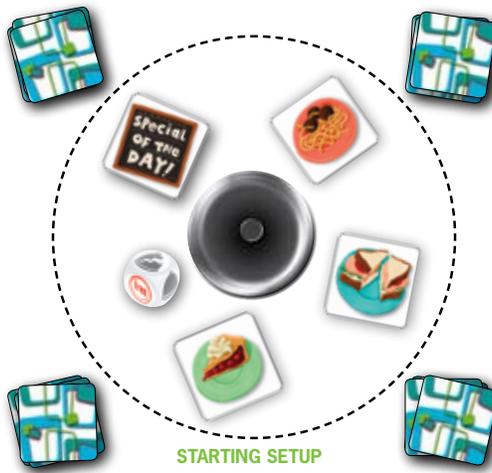
- 64 food tiles
- 16 guest checks
- 1 diner die
- 1 call bell

OBJECT

Be the first player to complete your guest checks by following the die actions and grabbing dishes from the center of the playing area that match your orders.

SETUP

- Place the call bell and diner die in the center of the playing area.
- Shuffle the guest checks and deal two to each player (2 to 3 player game) or one to each player (4 to 6 player game). Arrange your guest checks face up in front of you. Place the remaining out of play.
- Shuffle the food tiles and randomly place four tiles face up around the bell to form the Serving Area. Stack the rest of the tiles face down into four even stacks between the players.



STARTING SETUP

HOW TO PLAY

The last player to eat pie starts the game. On your turn, roll the diner die and take one of the following actions, depending on the outcome of your roll:



Order's Up! – All players race to ring the bell. First player to ring it gets to take one tile from the Serving Area and add it to a matching space on his guest check. If none of the face up tiles match an empty space, draw one tile from any face down stack and add it to your guest check if it matches. Otherwise add it face up to the Serving Area.

Note: *Hands may never hover over the bell!*



Free Meal – Take your choice of any one tile from the Serving Area and add it to a matching space on your guest check. If none of the face up tiles match an empty space, draw one tile from any face down stack and add it to your guest check if it matches. Otherwise add it face up to the Serving Area.



Add Two Tiles – Take two tiles from any stack and add them face up to the Serving Area.



Order Mix Up! – Looks like the chef gave you the wrong order. Take one of your incomplete guest checks (including tiles) and swap it with any opponent's. You must swap a guest check, even if you don't want to. However, completed guest checks are protected and can't be swapped.



Break! – It's your break time. If any other player rolls Order's Up!, you may not ring the bell until your next turn.

After you've completed your turn, pass the die to the player on the left.

WILD TILES



There are four types of wild tiles in the game: Free Entrée, Free Refills, Free Dessert, and Special of the Day. The first three wild tiles may only be substituted for the items pictured on the tiles. However, the Special of the Day may be substituted for any tile. You may move wild tiles around on your guest checks if you later get an actual matching tile from the Serving Area.

RESTOCKING THE SERVING AREA

There should always be at least four tiles in the Serving Area at all times. If there are less than four at the beginning of any turn, add tiles from any stack face-up to the Serving Area.

RING WRONG!

If you ever ring the bell by mistake, you must take one tile from your guest check and return it face up to the Serving Area.

WINNING THE GAME

As soon as you've matched all the items on your guest check(s), shout "Check Please!" and win the game. For a longer game, play with more guest checks per person.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

If you've ever been to a diner during peak hours, you've had a little taste of what you'll experience playing this high energy game of quick reaction and observation. As you race to fill orders, you'll not only serve up yummy dishes, but you'll also hone valuable skills like hand-eye coordination and visual discrimination. Now quick – get playing before the food gets cold!

Game by Myles Christensen
Illustration by Lee Calderon



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
tel: 617-924-6006 | fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2010 Gamewright, a division of Ceaco
All worldwide rights reserved. | Made in China





2 - 6 jugadores · Edades 6 y mayores

Reglas de juego

CONTENIDO

- 64 Fichas de Comidas
- 16 Cheques de Invitados
- 1 Dado de Cena
- 1 Campana de Llamada

OBJETIVO

Ser la primera persona en completar su Cheque de Invitado siguiendo las acciones del dado y cogiendo los platos que van con tus ordenes del medio del área de juego.

INICIO

1. Ponga la Campana de Llamada y el Dado de Cena en el centro del área de juego.
2. Revuelva los Cheques de Invitados y deles a cada jugador (Juego para 2-3 jugadores) o uno a cada jugador (para 4-6 jugadores) Organice los cheques boca arriba en frente de cada persona. Deje los cheques restantes fuera del juego.
3. Revuelva las Fichas de Comidas, escoja cuatro al azar y organice las boca arriba alrededor de la campana de Llamada formando el área de servir. Organice el resto de las fichas boca abajo en cuatro torres iguales al lado de cada jugador.



COMO JUGAR

El último jugador en comer cena empieza el juego. En su turno, tire el Dado de Cena y tome una de las siguientes acciones dependiendo en el resultado del tiro:



¡Orden Lista! – Todos los jugadores tratan de sonar la campana. El primer jugador en hacerla sonar toma una Ficha de Comida del área de servir y la junta con el espacio correspondiente a la comida en su Cheque de Invitado. Si ninguna de las fichas va con un espacio en el cheque, el jugador puede coger una ficha de las torres boca abajo y ponerla en el cheque si tiene un espacio que corresponda a la comida. De lo contrario se pone boca arriba en el área de servir.

Nota: Nadie puede tener las manos encima de la campana mientras el dado está rodando.



Comida Gratis – Tome una Ficha de Comida del área de servir y la junta con el espacio correspondiente a la comida en su Cheque de Invitado. Si ninguna de las fichas va con un espacio en el cheque, el jugador puede coger una ficha de las torres boca abajo y ponerla en el cheque si tiene un espacio que corresponda a la comida. De lo contrario se pone boca arriba en el área de servir.



Agregue Dos Fichas – Escoja dos Fichas de Comida de cualquier torre y póngalas boca arriba en el área de servir.



¡Plato Equivocado! – Parece que el chef le dio la orden equivocada. Escoja uno de sus Cheques de Invitado sin completar (incluyendo las fichas de comidas) y cámbielo con cualquier jugador. Debe cambiar un Cheque de Invitado aunque no lo quiera hacer. Los cheques ya completados están protegidos y no pueden ser cambiados.



¡Descanso! – Es su hora de descanso. Si algún otro jugador saca “¡Orden Lista!” usted no puede tocar la campana hasta su próximo turno. Después de completar su turno, pase el dado al jugador a su izquierda.

FICHAS SALVAJES



Hay cuatro tipos de Fichas Salvajes en el juego: Plato Fuerte Gratis, Relleno

Gratis, Postre Gratis y Especial del Día. Cada ficha específica solo puede ser substituida por los platos dibujados en la ficha. Pero, El Especial del Día puede ser substituida por cualquier ficha. Usted puede mover las Fichas Salvajes en varios espacios de su Cheque de Invitado si mas tarde en el juego saca una ficha de comida que corresponda con los espacios del cheque del área de servir.

REABASTECIENDO EL ÁREA DE SERVIR

Siempre debe haber mínimo cuatro Fichas de Comida en el área de servir. Si al principio de un turno hay menos de cuatro escoja fichas de las torres y agréguelas boca arriba al el área de servir.

¡CORRECTO INCORRECTO!

Si en algún momento usted hace sonar la campana por equivocación, debe tomar una ficha de su Cheque de Invitado y devolverla boca arriba al área de servir.

GANANDO EL JUEGO

Tan pronto como usted haya apareado todo los espacios en el Cheque de Invitado con las fichas, grite “¡Cheque por Favor!” y gane el juego. Para un juego más largo juegue con más Cheques de Invitados por persona.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Si usted ha Salido a comer durante las horas pico, usted ha tenido una prueba de lo que va a vivir jugando este juego de reacción rápida y observación. Mientras esta en carrera para llenar las ordenes, usted no solo va a servir unos exquisitos platos, pero también va a agudizar habilidades como coordinación de ojos y manos y discriminación visual. ¡Ahora, Rápido! Empiece el juego antes de que se enfríe la comida.

Juego de Myles Christensen
Ilustraciones de Lee Calderon



GAMEWRIGHT®

Juegos para los infinitamente imaginativos.®

70 Bridge Street, Newton, MA 02458

tel: 617-924-6006 | fax: 617-969-1758

e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2010 Gamewright, una marca registrada de Ceaco

Todos los derechos reservados. | Hecho en China