

# BURGER JOINT

Ein Spiel von Joseph Huber  
für 2 Spieler. Spieldauer: 30 Minuten

## Spielmaterial

60 Würfel in verschiedenen Farben (sie stehen für unterschiedliche Arten von Lebensmitteln)

1 Beutel für die Würfel

1 Tafel »Imbiss-Imperium« für den Burger-Spieler

1 Tafel »Imbiss-Imperium« für den Pizza-Spieler

1 Ablageplatte für die Verteilung und Lagerung der Würfel

30 Markierungsplättchen (15 Burger- und 15 Pizza-Plättchen)

2 Plättchen »Fernseher« als Anzeiger für die Werbung  
(1 Burger, 1 Pizza)

2 Plättchen »Plakataufsteller« als Anzeiger für die Siegpunkte  
(1 Burger, 1 Pizza)  
Diese Spielregel

## Spielziel

Es gewinnt der Spieler, der als erster 12 Siegpunkte hat.

## Beschreibung der Tafeln

### Das Imbiss-Imperium des Spielers



Jedes Imbiss-Imperium ist in vier Spalten eingeteilt. In der obersten Zeile (⇒) jeder Spalte sind die Würfel abgebildet, die als Kaufpreis bezahlt werden müssen.

1 Die erste Spalte zeigt an, wie viel **Werbung** der Spieler gemacht hat. Wenn der Spieler zum ersten Mal Werbung macht, legt er den »Fernseher« auf das oberste Feld in dieser Spalte. Wenn er später mehr Werbung macht, schiebt er den »Fernseher« immer weiter nach unten.



2 Die zweite Spalte zeigt die **Stehimbiss-Buden** des Spielers. Die Anzahl der Stehimbiss-Buden des Spielers ändert sich während des Spiels ständig. Auf jeden Stehimbiss, den der Spieler besitzt, wird ein Markierungsplättchen gelegt. Für den dritten, fünften und sechsten Stehimbiss erhält der Spieler so viele Siegpunkte, wie neben dem Imbiss angegeben ist.



3 Die dritte Spalte zeigt die **Spezialitäten-»Restaurants«** des Spielers. Auf jedes »Restaurant«, das der Spieler besitzt, wird ein Markierungsplättchen gelegt. Der Spieler kann ein Spezialitäten-»Restaurant« nur kaufen, indem er einen Stehimbiss zu einem »Restaurant« aufwertet. Spezialitäten-»Restaurants« sind jeweils einen Siegpunkt wert und sie versorgen den Besitzer in der Phase »1. Produktion« mit Würfeln. Außerdem reserviert jedes »Restaurant« für seinen Besitzer die Würfel in der abgebildeten Farbe.



4 Die vierte Spalte zeigt die **Bistros** des Spielers. Auf jedes Bistro, das der Spieler besitzt, wird ein Markierungsplättchen gelegt. Der Spieler kann ein Bistro nur erwerben, wenn er ein Spezialitäten-»Restaurant« zu einem Bistro aufwertet. Das Schild auf dem Dach zeigt an, wie viele Siegpunkte (0–3) das Bistro wert ist. Außerdem versorgt jedes Bistro den Besitzer in der Phase »1. Produktion« mit Würfeln, und er darf die Sonderaktion des Bistros benutzen.



## Die Ablagetafel

Die Ablagetafel wird von beiden Spielern gemeinsam genutzt. Auf ihr werden die Würfel verteilt und gelagert. Außerdem dient sie zur Anzeige der Siegpunkte. Die Ablagetafel ist in mehrer Bereiche unterteilt:

❶ In den drei Gebieten in der **Mitte** werden die Würfel verteilt. Aus dem mittleren, gemeinsamen Gebiet dürfen beide Spieler Würfel nehmen. Aus dem Burger- und aus dem Pizza-Gebiet darf nur der jeweilige Spieler Würfel nehmen.

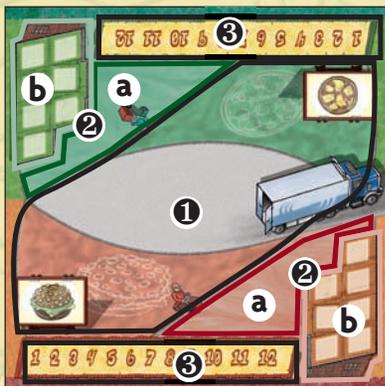
❷ Jeder Spieler besitzt – jeweils rechts unten – sein eigenes **Lager**. Es besteht aus zwei Feldern. Ein Feld (a) ist das Zwischenlager. Hierhin legt der Spieler alle Würfel, die er in der Produktionsphase der laufenden Runde erhalten hat. Das andere Feld (b) ist sein Hauptlager. Der Spieler kann höchstens sieben Würfel für den nächsten Zug aufheben. Diese Würfel legt er in sein Hauptlager. Während eines Zuges gibt es jedoch keine Obergrenze für die Anzahl Würfel, die der Spieler in seinem Lager haben darf.

❸ Auf der jeweils dem Spieler zugewandten Seite der Ablagetafel befindet sich die **Zählleiste** des Spielers. Der Spieler aktualisiert sie nur in seinem eigenen Zug.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die Tafel für sein Imbiss-Imperium, die dazu passenden Markierungsplättchen und ein Fernseher-Plättchen. Der Burger-Spieler nimmt **drei Markierungsplättchen** und legt je eines auf seinen obersten Stehimbiss und auf die beiden auf Schwarz und Gelb spezialisierten »Restaurants«. Der Pizza-Spieler legt drei Markierungsplättchen auf seinen obersten Stehimbiss und auf die beiden auf Grün und Rot spezialisierten »Restaurants«.

Die Ablagetafel wird so in die Mitte



gelegt, dass die jeweils passende Seite zu den Spielern zeigt. Jeder Spieler legt seinen Plakataufsteller auf das Feld 2 auf seiner Zählleiste. Der Burger-Spieler beginnt.



## Spielverlauf

Die Spieler führen immer abwechselnd einen Zug aus. Ein Zug besteht aus den folgenden fünf Phasen:

1. **Produktion**
2. **Tauschen und Sonderaktionen**
3. **Kaufen**
4. **Punktstand aktualisieren**
5. **Überzählige Würfel abgeben**

Nur der aktive Spieler darf Würfel tauschen, Sonderaktionen ausführen und Käufe machen. Beide Spieler erhalten aber in der Phase »1. Produktion« Würfel und müssen in Phase 5 überzählige Würfel abgeben.

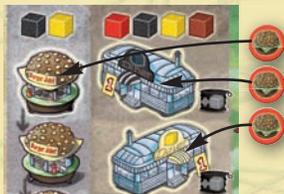
### 1. Produktion

Jeder Spieler zieht für jedes Spezialitäten-»Restaurant« und für jedes Bistro das er besitzt jeweils einen Würfel aus dem Beutel. Jeder Spieler darf aber **höchstens vier Würfel ziehen**. Alle Würfel werden in die Mitte der Ablagetafel gelegt. Falls darunter Würfel in einer oder mehreren Farben sind, von denen **nur ein Spieler** das jeweils entsprechende Spezialitäten-»Restaurant« besitzt, werden diese Würfel in das Gebiet des betreffenden Spielers gelegt. Die Würfel von allen anderen Farben werden in das gemeinsame Gebiet gelegt.

**Beispiel:** Bei Spielbeginn besitzt der **Burger-Spieler** das Spezialitäten-»Restaurant« für **schwarze Würfel** und der **Pizza-Spieler** nicht. Alle **schwarzen Würfel** werden daher in das **Burger-Gebiet** gelegt

Nun nehmen beide Spieler einzeln nacheinander Würfel. Der aktive Spieler beginnt. Jeder Spieler darf den **ersten Würfel**, den er in dieser Phase nimmt, nur aus dem gemeinsamen Gebiet oder aus seinem eigenen Gebiet nehmen. Wenn ein Spieler einen Würfel genommen hat, legt er ihn sofort in sein Zwischenlager.

**Beispiel:** Wenn der **Burger-Spieler** schwarze Würfel in seinem Gebiet hat, darf der **Pizza-Spieler** **keinen** schwarzen Würfel als seinen **ersten Würfel** nehmen.



Start des Burger-Spielers

**Ausnahme:** Wenn der Spieler keinen Würfel entsprechend der Regeln nehmen kann, darf er einen beliebigen Würfel aus dem Gebiet des anderen Spielers nehmen.

**Beispiel:** Der **Pizza-Spieler** darf einen **schwarzen** oder einen **gelben** Würfel nehmen, da weder im **Gemeinschafts-Gebiet** noch in **seinem Gebiet** ein Würfel liegt.



Nachdem jeder Spieler seinen ersten Würfel genommen hat, werden alle Würfel aus den Gebieten der Spieler in das gemeinsame Gebiet gelegt. Beim aktiven Spieler beginnend, nehmen sich die Spieler nun abwechselnd immer jeweils einen Würfel. Jeder Spieler darf höchstens so viele Würfel nehmen, wie er zu Beginn der Phase gezogen hat. Die Würfel legt er in sein Zwischenlager.

**Beispiel:** Der aktive Spieler besitzt drei **Spezialitäten-»Restaurants«** und zwei **Bistros**, also eine Produktionskapazität von 5. Sein Mitspieler besitzt ein **Spezialitäten-»Restaurant«** und ein **Bistro**, also eine Produktionskapazität von 2. Für den aktiven Spieler werden aber nur 4 Würfel gezogen, da dies das Produktionslimit ist. Insgesamt werden also **6 Würfel gezogen**. Der aktive Spieler (A) und sein Mitspieler (M) dürfen wie folgt abwechselnd einen Würfel nehmen: A – M – A – M – A – A. Der aktive Spieler erhält also 4 Würfel und sein Mitspieler erhält 2 Würfel.

## 2. Tauschen & Sonderaktionen

Der aktive Spieler darf beliebig oft Würfel **3-zu-1** tauschen: Er legt 3 gleichfarbige Würfel aus seinem Lager in den Beutel und nimmt sich dafür einen Würfel der gewünschten Farbe aus dem Beutel. Den Würfel legt er in sein Zwischenlager.

Jedes **Bistro** – mit Ausnahme des Bistros, das 3 Siegpunkte wert ist – erlaubt dem Spieler eine bestimmte **Sonderaktion**. Er darf in seinem Zug die Sonderaktionen aller seiner Bistros nutzen, aber er darf jede Sonderaktion **nur einmal** ausführen. Er darf in beliebiger Reihenfolge 3-zu-1 tauschen und Sonderaktionen ausführen.

### Sonderaktionen

-  steht für einen **zufällig** aus dem Beutel **gezogenen Würfel**
-  steht für einen Würfel in der **Farbe nach Wahl** des Spielers

Der Spieler darf einmal in seinem Zug:



– **beliebig viele** eigene Würfel in den Beutel legen und anschließend **dieselbe Anzahl zu-fälliger** Würfel aus dem Beutel ziehen.



– **zwei beliebige** eigene Würfel in den Beutel legen, um **einen Würfel seiner Wahl** aus dem Beutel zu nehmen



– **einen zufälligen** Würfel aus dem Beutel ziehen (das Produktionslimit des Spielers hat hier keinen Einfluss)



– **einen** eigenen Würfel in den Beutel legen, um **einen Würfel seiner Wahl** aus dem Beutel zu nehmen



– **einen Würfel seiner Wahl** aus dem Beutel nehmen (das Produktionslimit des Spielers hat hier keinen Einfluss)

Sonderaktionen dürfen **nur im eigenen Zug** ausgeführt werden.

## 3. Kaufen

Der aktive Spieler darf so viele Käufe tätigen, wie er mit seinen Würfeln bezahlen kann. Der Spieler kann nicht mehr Gebäude oder Werbung kaufen, als ihm auf seinem Spielplan zur Verfügung stehen. In der obersten Zeile jeder Spalte sind die Würfel abgebildet, die er als Kaufpreis abgeben muss. Die Würfel kommen zurück in den Beutel. Der Spieler kann die folgenden vier Dinge kaufen:

### Werbung

Beim ersten Kauf von Werbung in jedem Zug darf der Spieler:

1. seinem Mitspieler **einen Würfel stehlen** und
2. sein **Fernseher-Plättchen** ein Feld weiter nach **unten** schieben.

Bei jedem weiteren Kauf von Werbung in demselben Zug muss er sich jedes Mal neu **entscheiden**, ob er **entweder** seinem Mitspieler einen Würfel stehlen will **oder** ob er sein Fernseher-Plättchen um ein Feld nach unten schieben möchte. Er darf nicht beide Möglichkeiten nutzen.





Steht das Fernseher-Plättchen bereits auf dem untersten Feld der Spalte, kann der Spieler keine Werbung mehr kaufen.



### Stehimbiss-Bude

Wenn der Spieler eine Stehimbiss-Bude kauft, gibt er die Würfel ab und legt ein Markierungsplättchen auf den **obersten noch freien** Stehimbiss in dieser Spalte.



### Spezialitäten-»Restaurant«

Um ein Spezialitäten-»Restaurant« zu kaufen, muss der Spieler die Würfel **abgeben und einen Stehimbiss aufwerten**. Dazu entfernt er das Markierungsplättchen von dem **untersten belegten** Stehimbiss und versetzt das Plättchen auf ein freies Spezialitäten-»Restaurant« seiner Wahl. Der Spieler kann für jede der unterschiedlichen Spezialitäten nur ein »Restaurant« besitzen. Besitzt der Spieler keinen Stehimbiss, muss er zuerst einen Stehimbiss kaufen, bevor er ein Spezialitäten-»Restaurant« kaufen kann.



### Bistro

Um ein Bistro zu kaufen, muss der Spieler die Würfel **bezahlen und ein Spezialitäten-»Restaurant« aufwerten**. Dazu entfernt er das Markierungsplättchen von einem beliebigen »Restaurant« und versetzt das Plättchen auf ein freies Bistro seiner Wahl. Besitzt der Spieler kein »Restaurant«, muss er zuerst eines kaufen, bevor er ein Bistro kaufen kann. Der Spieler kann jedes Bistro nur einmal kaufen.

## 4. Punktestand aktualisieren

Der Spieler zählt die Punkte zusammen, die in seinem Fernseher-Plättchen zu sehen sind und die Punkte, die neben allen Gebäuden angegeben sind, auf denen seine Markierungsplättchen liegen. Die Summe markiert er auf seiner Zählleiste auf der Ablagetafel. Besitzt der aktive Spieler 12 oder mehr Punkte, hat er gewonnen!

**Beispiel:** Der Burger-Spieler erhält **1 Siegpunkt** für Werbung, **2 Siegpunkte** für seine Stehimbiss-Buden, **2 Siegpunkte** für seine Spezialitäten-»Restaurants« und **2 Siegpunkte** für seine

Bistros, also insgesamt **7 Siegpunkte**. Er legt seinen Plakat-aufsteller auf das Feld 7 auf seiner Zählleiste.



## 5. Überzählige Würfel abgeben

Nachdem der aktive Spieler seinen Punktestand aktualisiert hat, zählen beide Spieler ihre Würfel. Jeder Spieler darf jetzt höchstens 7 Würfel in seinem Hauptlager behalten. Hat er mehr Würfel, muss er die überzähligen Würfel abgeben. Er darf selbst entscheiden, welche Würfel er abgibt.

**Hinweis:** Während eines Zuges gibt es keine Obergrenze für die Anzahl Würfel, die ein Spieler in seinem Lager haben darf!

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seinen Punktestand aktualisiert und dabei **12 Siegpunkte oder mehr** erreicht.

Der Verlag bedankt sich bei allen Testspielern und ganz besonders bei Dave Andrews und Tom Lehmann.



**Illustration und Grafik:** Christof Tisch

Vertrieb im deutschsprachigen Raum:

**ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

