

# BURGER JOINT

Een spel van Joseph Huber  
voor 2 spelers, speelduur 30 min.

## Spelonderdelen

- 60 blokjes (voedsel)
- 1 zakjes voor de blokjes
- 1 Hamburger spelbord
- 1 pizza spelbord
- 1 voorraadbord
- 30 ontwikkelingsfiches  
(15 Hamburger & 15 Pizza fiches)
- 2 Publiciteitsaanduiding, TV vorm (1 Hamburger & Pizza)
- 2 Scoreaanduiding, Clipbord vorm (1 Hamburger & Pizza)
- Spelregels

## Doel van het spel

Spelers trachten als eerste 12 punten te verzamelen.

## Het spelbord

### Ontwikkelingsbord



Elk ontwikkelingsbord is verdeeld in 4 kolommen. Bovenaan elke kolom staat de prijs van het gebouw. (=>)

① De eerste kolom geeft aan hoeveel publiciteit de speler heeft gekocht. Van zodra de eerste publiciteit werd gekocht wordt de aanduiding op het eerste veld van het publiciteitsspoor geplaatst. De aanduiding wordt verder op dit spoor verplaatst als er extra publiciteit wordt gekocht.



② De tweede kolom bevat alle "Kramen/Tenten" van de speler, het aantal kramen van een speler varieert tijdens het spel. Er wordt 1 fiche gelegd op elk kraam in het bezit van de speler. Van zodra een nieuw kraam wordt gebouwd, wordt dit in de hoogste vrije plaats in deze kolom aangeduid. Overwinningpunten behaal je voor het 3de, 5de en 6de veld in deze kolom, zoals aangeduid op het bord.



③ De derde kolom bevat alle "wegrestaurants" van de speler. Er wordt 1 fiche gelegd op elk wegrestaurant in bezit van de speler. Om deze wegrestaurants te bouwen wordt een kraam opgewaardeerd. De fiche op het laagst kraam wordt verschoven naar het zonet gekochte wegrestaurant, en de 4 aangegeven blokjes worden betaald, zoals aangeduid. Elk wegrestaurant is 1 overwinningpunt waard. Elk wegrestaurant geeft zijn eigenaar elke speelbeurt recht op een blokje naar keuze (met een maximum van 4), en wordt bovendien het aangeduide blokje gereserveerd voor zijn eigenaar.



④ De vierde kolom bevat alle klasserestaurants. Er wordt 1 fiche gelegd op elk klasserestaurant in het bezit van de speler. Om deze klasserestaurants te bouwen wordt een wegrestaurant opgewaardeerd. De 6 aangegeven blokjes worden betaald, en een fiche van een wegrestaurant naar een klasserestaurant te verschuiven. Elk klasserestaurant is 0 - 3 punten waard, zoals aangeduid. Elk klasserestaurant geeft zijn eigenaar ook elke speelbeurt recht op een blokje naar keuze (met een maximum van 4), en een extra eigenschap die de speler in zijn speelbeurt kan gebruiken.



## Vorraadbord

Het voorraadbord wordt door beide spelers gebruikt, hier worden de voedselblokjes verdeeld en opgeslagen en wordt de score bijgehouden. Het voorraadbord is verdeeld in 5 zones.

Het centrale gedeelte ① van het voorraadbord wordt gebruikt om de blokjes te verdelen, deze zone is verdeeld in 3 zones: een

gemeenschappelijke zone, waar beide spelers blokjes uit kunnen kiezen, en een persoonlijke zone (hamburger/pizza) waar enkel de overeenkomstige speler blokjes kan kiezen.

Elke speler heeft in een hoek van het bord een opslagzone ②. Deze zone is verdeeld in een opslagzone voor blokjes die werden genomen tijdens de huidige productiefase (a) en een opslagzone voor de opslag van de blokjes (b). Er liggen momenteel 7 blokjes in deze zone, omdat een speler aan het einde van zijn spelbeurt slecht 7 blokjes mag overhouden, tijdens de spelbeurt is er geen beperking voor het aantal blokjes.

Elke speler heeft een scorespoor ③ aan de rand van dit speelbord. De spelers passen tijdens hun spelbeurt hun score aan na de bouwfase.

## Voorbereiding

Elke speler neemt een ontwikkelingsbord (Hamburger of pizza), alle bijhorende ontwikkelingsfiches en de publiciteitsaanduiding. De speler die met het Hamburgerbord speelt plaatst 3 ontwikkelingsfiches zoals aangegeven. op een kraam en 2 wegrerestaurants, zwart en geel om deze als eigendom aan te duiden.

De speler met het pizzaboard legt een ontwikkelingsfiche op het eerste kraam, en een fiche op het rode en groene wegrerestaurant.

Het voorraadbord wordt tussen beide spelers gelegd, met de overeenkomstige zijde naar de juiste speler.



De startpositie van de Hamburgerspeler

Elke speler plaatst zijn scoreaanduiding op 2. De speler die voor de hamburgers kiest begint.



## Een Speelbeurt

De spelers zijn afwisselend aan de beurt.

Elke spelbeurt bestaat uit 5 fases:

- 1) Productie
- 2) Ruilen en Extra Eigenschappen
- 3) Bouwen
- 4) Score berekenen
- 5) Blokjes reduceren

Enkel de speler aan de beurt kan blokjes ruilen, extra eigenschappen gebruiken en bouwen. Beide spelers nemen wel deel aan de productie en moeten blokjes reduceren aan het einde van elke spelbeurt.

### 1) Productie

Elke speler trekt 1 blokje uit het zakje voor elk wegrerestaurant en elk klasserrestaurant dat hij bezit, met een maximum van 4 blokjes per speler. Deze blokjes worden vervolgens op het voorraadbord gelegd. Alle blokjes overeenkomstig met een kleur van wegrerestaurant dat een speler als enige bezit, komen in de persoonlijke zone, voor de eerste keuzeronde.

Als geen of beide spelers een wegrerestaurant hebben in de kleur van het blokje, gaat het blokje in de gemeenschappelijke zone.

*Voorbeeld:* Bij aanvang van het spel heeft de hamburgerspeler een zwart wegrerestaurant, de pizzaspeler niet. De zwarte blokjes worden dus in de persoonlijke zone van de hamburgerspeler geplaatst.

Bij de eerste keuzeronde kiest de speler een blokje uit de persoonlijke of de gemeenschappelijke zone.

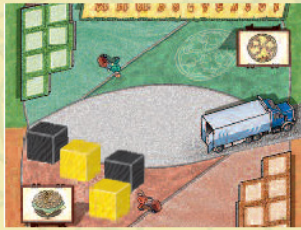
Een speler mag in zijn eerste keuzeronde geen blokje nemen uit de persoonlijke zone van de tegenspeler. Elke speler legt zijn blokje in de zone van zijn opslag voor nieuwe blokjes.

*Voorbeeld:* Als de hamburgerspeler de zwarte blokjes in zijn persoonlijke zone plaatst, kan de pizzaspeler bij zijn eerste keuze geen zwart blokje nemen, hij kan dit wel in de volgende keuzeronde(s).



**Uitzondering:** Als een speler volgens de regels geen blokje kan nemen, mag hij er een nemen uit de persoonlijke voorraad van zijn tegenspeler.

**Voorbeeld:** De pizzaspeler mag een zwart of een geel blokje nemen, aangezien er in zijn persoonlijke en gemeenschappelijke zone geen blokjes liggen.



De overgebleven blokjes worden allemaal in de gemeenschappelijke zone gelegd, en verdeeld onder de spelers. Om de beurt, beginnend met de actieve speler nemen de spelers 1 van de beschikbare blokjes, tot ze hun productiewaarde hebben bereikt.

De spelers plaatsen de zonet verdiende blokjes, in zijn voorraad, in de zone voor nieuwe blokjes.

**Voorbeeld:** De actieve speler heeft 3 weg- en 2 klasserestaurants, dus een productiewaarde 5, de andere speler heeft 1 weg- en 1 klasserestaurant, productiewaarde 2. Er worden dus 6 blokjes getrokken uit het zakje. (Max. 4 voor de speler met productie 5) dan nemen de actieve(A) en andere(N) speler om de beurt als volgt: A - N - A - N - A - A.

Van zodra de spelers alle blokjes hebben genomen, mogen de spelers de blokjes in hun opslag leggen



Een keer in elke spelbeurt, stop een willekeurig gekozen aantal blokjes in het zakje, en trek er blind evenveel terug uit het zakje.



Een keer in elke spelbeurt, stop 2 willekeurig gekozen blokjes in het zakje, en neem er 1 in de gewenste kleur terug uit de zak.



Een keer in elke spelbeurt, trek blind 1 blokje uit het zakje, dit is bovenop de productielimiet van 4 blokjes



Een keer in elke spelbeurt, stop 1 blokje naar keuze in het zakje en neem er 1 van de gewenste kleur terug uit de zak.



Een keer in elke spelbeurt, neem 1 blokje van de gewenste kleur uit de zak, dit is bovenop de productielimiet van 4 blokjes

Opmerking: deze extra eigenschappen kunnen enkel door de actieve speler in zijn spelbeurt worden gebruikt.

### 3) Bouwen

De actieve speler mag zoveel bouwen als hij met zijn beschikbare blokjes kan. De kosten voor het bouwen staan bovenaan de kolom aangegeven, de blokjes die worden betaald gaan terug in het zakje. Er kunnen 4 zaken worden gebouwd/aangekocht.

#### Publiciteit



Bij de eerste aankoop van publiciteit tijdens een spelbeurt mag de speler de volgende 2 acties uitvoeren:  
 1) 1 blokje uit de voorraad van zijn tegenspeler nemen  
 2) De speler verplaatst zijn publiciteitsaanduiding 1 veld verder op het publiciteitsspoor.

Als dit de eerste aankoop van publiciteit is, wordt de aanduiding op het eerste veld van het scorespoor geplaatst.

Als de speler meerdere keren publiciteit aankoopt in dezelfde spelbeurt, mag hij voor elke volgende aankoop kiezen uit een van de 2 acties: 1 blokje van de tegenstander nemen of de publiciteitsaanduiding verder zetten.

### 2) Ruilen / Extra Eigenschap

De actieve speler mag zoveel "3-voor-1" ruils uitvoeren als hij wil, door 3 blokjes van dezelfde kleur in het zakje te stoppen en er 1 van de gewenste keuze blokje uit de zak te nemen.

Elk klasserestaurant behalve het restaurant dat 3 punten waard is, geeft zijn eigenaar een extra eigenschap. Deze eigenschappen mogen per ronde 1 keer worden gebruikt, in een willekeurige volgorde. Zowel de "3-voor-1" ruils als de extra eigenschappen mogen door elkaar in volgorde naar keuze worden uitgevoerd.

#### Extra eigenschappen



Trek blind een blokje uit het zakje



Een blokje in een kleur naar keuze



Een speler die het laatste veld van zijn publiciteitsspoor bereikt, kan geen publiciteit meer kopen.



### Kramen

Als de speler een kraam bouwt wordt een ontwikkelingsfiche geplaatst in de bovenste vrije plaats in de kolom.



### Wegrestaurant

Dit is een opwaardering van een kraam, bij het bouwen van een wegrestaurant wordt de ontwikkelingsfiche van het laagste gebouwde kraam verschoven naar het gekochte wegrestaurant. Je kan van elk wegrestaurant slecht 1 exemplaar bezitten.

Een speler die geen kramen meer bezit, moet eerst een kraam aankopen, om dit te kunnen opwaarderen naar een wegrestaurant.



### Klasserrestaurants

Klasserrestaurants zijn opgevaardeerde wegrestaurants. Bij het bouwen van een klasserrestaurant wordt een ontwikkelingsfiche van een wegrestaurant naar keuze verplaatst naar een vrij klasserrestaurant naar keuze. Elk klasserrestaurant behalve het restaurant dat 3 punten waard is, geeft de speler een extra eigenschap. Deze eigenschappen mogen exact 1 keer per spelbeurt worden gebruikt, in een volgorde naar keuze. Ruilen (3-voor-1) en de extra eigenschappen kunnen in willekeurige volgorde door elkaar worden gebruikt.

## 4) Score berekenen

De actieve speler telt alle punten aangegeven op de restaurants met ontwikkelingsfiches op bij de waarde bereikt op het publiciteitsspoor. Dit totaal duidt hij aan op zijn scorespoor op het voorraadbord. Als de actieve speler 12 punten heeft verzameld, wint hij het spel.

*Voorbeeld: De Hamburgerspeler bezit 1 punt voor publiciteit, 2 punten voor zijn kramen, 2 punten voor wegrestaurants en 2 punten voor klasserrestaurants, dus een totaal van 7 punten. Hij verplaatst zijn scoreaanduiding naar 7 op zijn scorespoor.*



## 5) Blokjes reduceren

Als de actieve speler zijn score heeft aangepast, kijken beide spelers hun voorraad na. De spelers mogen slechts 7 blokjes bezitten, de overige blokjes gaan terug in het zakje.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als de actieve speler 12 punten of meer heeft verzameld in de score berekenen fase.

Opmerking: tijdens de spelbeurt is er geen beperking voor het aantal blokjes dat een speler bezit.

Thanks

Thanks to all the playtesters, particularly Dave Andrews and Tom Lehmann.



Illustrations and Design: Christof Tisch  
© 2009 Rio Grande

Vertaling: Christophe Mannaert  
(Christophe.Mannaert@telenet.be)