

BURGER BEAR BONANZA

INSTRUCTIONS (ENGLISH)

OBJECT OF THE GAME

- Be the first player to build 2 BURGER BEARS with at least 1 of each of the 4 toppings.
- **4 TOPPINGS: burger patties, tomatoes, lettuce/pickles, cheese/onions**

SETUP

- Remove the 8 bear bun cards and 8 bottom bun cards from the burger deck. Set aside the bear bun cards. Each player randomly selects 2 bottom bun cards, making sure they each include a different topping. Set aside the rest. Players place their bottom bun cards face-up in front of them, starting their burger stacks.
- Shuffle the rest of the burger deck and place it face-down in the center of the playing area. This is the draw deck. Draw the top card and place it face-up beside the draw deck, starting a discard pile.
- Place the french fries number-side down and mix them up into a delicious pile!

HOW TO PLAY

- The player that last ate french fries goes first. Each player starts their turn by drawing a french fry and flipping it over to see the number of burger cards they will draw on that turn. The drawn french fry is then placed aside into a discard pile.
- Players draw burger cards from either the top of the draw deck or the top of the discard pile. If a player is drawing multiple cards on a single turn, they draw one card at a time and determine how they will play it before drawing the next card. Players can draw their next card from either the draw deck or discard pile.
- French fries with the number 1 also include spatula icons. The spatula means the player has the option to use this turn to steal a card from the top of any player's burger stack (unless the stack is complete with a bear bun—then it is safe!).
- To add a card to a burger stack, a drawn or stolen card must include a

full-color topping that matches the outlined topping at the top of the stack. For example, if a player has outlined tomatoes at the top of their burger stack, they would need a card that includes full-color tomatoes to add it to the top of the stack (see back of box for diagram).

- If a player has a match, they place the full-color topping on top of the outlined topping to add it to the burger stack. Players can add toppings to either of their burger stacks or both on a single turn. Once added, players cannot move or rearrange cards in their own burger stacks.
- If a drawn card is not a match, place it in the discard pile. Once a player has played the number of cards indicated by their french fry, their turn is over and play continues clockwise with the next player drawing a french fry.
- When a player has 1 of each of the 4 toppings in their burger stack, they automatically collect a bear bun card and place it on their stack to complete their BURGER BEAR! The bear bun card does not count as a drawn card on their turn. Once a burger bear is complete, toppings cannot be stolen from it.
- If at any time the burger deck or french fry pile runs out, shuffle the discards to start a new draw deck or french fry pile and continue play.
- The first player to build 2 BURGER BEARS wins!

INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

OBJECTIF DU JEU

- Soyez le premier joueur à préparer 2 BURGERS OURS comprenant au moins 1 élément de chacun des 4 ingrédients.
- **4 INGRÉDIENTS : steak haché, tomates, salade/cornichons, fromage/oignons**

PRÉPARATION

- Retirez les 8 cartes pain ours et les 8 cartes pain inférieur du deck burger. Mettez les cartes pain ours de côté. Chaque joueur choisit au hasard 2 cartes pain inférieur, en s'assurant d'inclure un ingrédient différent. Mettez le reste des cartes de côté. Les joueurs placent les cartes pain inférieur face visible en face d'eux pour commencer la construction du burger.

- Mélangez le reste du deck burger et placez-le face cachée au centre de la zone de jeu. Il s'agit de la pioche. Piochez la première carte et placez-la face visible à côté de la pioche pour créer une pile de défausse.
- Placez les frites avec le numéro vers le bas et mélangez-les pour former une délicieuse pile !

COMMENT JOUER

- Le joueur qui a mangé des frites le plus récemment commence. Chaque joueur commence son tour en piochant une frite et en la retournant pour voir le nombre de cartes burger qu'il piochera durant ce tour. La frite ainsi piochée est ensuite placée à part dans une pile de défausse.
- Les joueurs piochent des cartes burger depuis la pioche ou depuis la pile de défausse. Si un joueur pioche plusieurs cartes en un seul tour, il doit piocher une carte et décider comment la jouer avant de piocher la suivante. Les joueurs peuvent piocher la carte suivante depuis la pioche ou la pile de défausse.
- Les frites avec le numéro 1 comprennent aussi le symbole d'une spatule. La spatule signifie que le joueur peut choisir de voler une carte sur la pile de burger de n'importe quel autre joueur (sauf si cette pile est surmontée d'un pain ours, ce qui la rend intouchable !).
- Pour ajouter une carte à la pile du burger, une carte piochée ou volée doit inclure un ingrédient coloré qui correspond à l'ingrédient entouré au sommet de la pile. Par exemple, si la carte au sommet de la pile d'un joueur a des tomates entourées, il faudra alors trouver une carte qui comprend des tomates colorées pour l'ajouter au sommet de la pile (voir schéma à l'arrière de la boîte).
- Si un joueur trouve une carte qui correspond, il place l'ingrédient coloré sur l'ingrédient entouré pour l'ajouter à la pile du burger. Les joueurs peuvent ajouter des ingrédients à n'importe lequel de leurs burgers, ou aux deux, en un seul tour. Une fois ajoutés, les joueurs ne peuvent pas déplacer ou réorganiser les cartes dans leurs piles de burgers.

- Si une carte piochée ne peut pas être ajoutée à la pile, placez-la dans la pile de défausse. Une fois qu'un joueur a joué le nombre de cartes indiqué par la frite, le tour prend fin. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur suivant pioche une frite.
- Quand un joueur a 1 élément de chacun des 4 ingrédients dans sa pile de burger, il récupère automatiquement une carte pain ours et la place sur sa pile pour compléter le BURGER OURS ! La carte pain ours ne compte pas comme une carte piochée pendant le tour. Une fois qu'un burger ours est fini, les ingrédients le composant ne peuvent plus être volés.
- Au cours de la partie, si la pioche ou la pile de frites est vide, mélangez les piles de défausse pour former une nouvelle pioche ou une nouvelle pile de frites et continuez la partie.
- Le premier joueur a compléter 2 BURGERS OURS gagne !

INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

OBJETIVO DEL JUEGO

- Ser el primer jugador en crear 2 OSOS HAMBURGUESA con al menos 1 de los siguientes 4 ingredientes.
- **4 INGREDIENTES:** hamburguesas, tomates, lechuga/pepinillos, queso/cebollas

CONFIGURACIÓN

- Elimina las 8 cartas de pan de oso y las 8 cartas de pan inferiores del mazo de hamburguesas. Aparta las cartas de pan de oso. Cada jugador selecciona al azar 2 cartas de pan inferior, asegurándose de que cada una tiene un ingrediente diferente. Aparta el resto. Los jugadores colocan sus cartas de pan inferior frente a ellos, empezando su pila de hamburguesas.
- Baraja el resto del mazo de hamburguesa y colócalo boca abajo en el centro del área de juego. Este es el mazo de robo. Roba la primera carta y colócala boca arriba junto al mazo de robo, empezando así una pila de descarte.
- Coloca el lado del número de las patatas fritas boca abajo y mézclalas en una deliciosa pila.

CÓMO JUGAR

- El último jugador que comió patatas fritas va primero. Cada jugador empieza su turno robando una patata frita y volteándola para ver el número de cargas de hamburguesa que robará en ese turno. La patata frita que robas se coloca a parte en una pila de descartes.
- Los jugadores roban cartas de la parte superior del mazo de robo o de la parte superior de la pila de descarte. Si un jugador roba varias cartas en un solo turno, roban una carta a la vez y determinan cómo la jugarán antes de robar la siguiente carta. Los jugadores roban su siguiente carta del mazo de robo o de la pila de descartes.
- Las patatas fritas con el número 1 también incluyen iconos de espátulas. La espátula implica que el jugador tiene la opción de utilizar este turno para robar una carta de la parte superior de la pila de hamburguesa de cualquier jugador (a menos la pila esté completa con un pan de oso, entonces estás a salvo).
- Para agregar una carta a la pila de hamburguesa, una carta robada o quitada a otro jugador debe incluir un ingrediente a color que coincida con el ingrediente indicado en la parte superior de la pila. Por ejemplo, si un jugador tiene unos tomates resaltado en la parte superior de su pila de hamburguesas, necesitarían una carta que incluya unos tomates a color para agregarla a la parte superior de la pila (consulta la parte trasera de la caja para ver el diagrama).
- Si un jugador tiene una coincidencia, colocan el ingrediente a color encima del ingrediente destacado para agregarlo a la pila de hamburguesa. Los jugadores pueden agregar ingredientes a cualquiera de las pilas de hamburguesa o a ambas a la vez en un solo turno. Cuando se agreguen, los jugadores no pueden volver o reorganizar las cartas en sus propias pilas de hamburguesa.
- Si se roba una carta que no coincide, colócala en la pila de descartes. Cuando un jugador haya jugado el número de cartas indicado en su patata frita, se acaba su turno y el juego continua en el sentido de las agujas del reloj, robando el siguiente jugador una patata frita.

- Cuando un jugador tiene 1 de cada uno de los 4 ingredientes en su pila de hamburguesa, consigue automáticamente una carta de pan de oso y la coloca en su pila para completar su OSO HAMBURGUESA. La carta de pan de oso no cuenta como una carta robada en su turno. Cuando se complete un oso hamburguesa, no se le pueden robar los ingredientes.
- Si en cualquier momento se acaba el mazo de hamburguesa o la pila de patatas fritas, baraja los descartes para empezar un nuevo mazo de robo o una pila de patatas fritas y seguir jugando.
- El primer jugador en crear 2 OSOS HAMBURGUESA gana.

SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

ZIEL DES SPIELS

- Der Spieler, der als erstes 2 Bären-Burger mit mindestens 1 von jedem der 4 Beläge baut, gewinnt.
- **4 BELÄGE:** Burgerfrikadellen, Tomaten, Salat/saure Gurken, Käse/Zwiebeln

SPIELAUFBAU

- Nehme die 8 Bärenbrötchenkarten und die 8 Brötchenunterteilkarten aus dem Burgerstapel. Lege die Bärenbrötchenkarten zur Seite. Jeder Spieler wählt zufällig 2 Brötchenunterteilkarten aus, beide müssen einen anderen Belag haben. Lege die anderen zur Seite. Die Spieler legen die Brötchenunterteilkarten aufgedeckt vor sich und beginnen ihre Burgerstapel.
- Mische den restlichen Burgerstapel und lege ihn mit der Vorderseite nach unten in die Mitte des Spielfelds. Das ist der Aufnahmestapel. Ziehe die oberste Karte, lege sie aufgedeckt neben den Aufnahmestapel und starte so den Ablagestapel.
- Lege die Pommes Frites mit der Zahlenseite nach unten und mische sie in einen leckeren Stapel!

SPIELANLEITUNG

- Der Spieler, der zuletzt Pommes Frites gegessen hat, ist als erster dran. Jeder Spieler beginnt seinen Zug, indem er eine Pommes Frites zieht und sie umdreht, um zu sehen, wie viele Burgerkarten er in diesem Spielzug

ziehen darf. Die gezogene Pommes Frites wird dann zur Seite auf den Ablagestapel gelegt.

- Spieler ziehen Burgerkarten entweder oben vom Aufnahmestapel oder oben vom Ablagestapel. Wenn ein Spieler mehrere Karten in einer Runde ziehen darf, zieht er die Karten nacheinander und entscheidet, wie er die gezogene Karte ausspielt, bevor er die nächste Karte aufnimmt. Spieler können die nächste Karte entweder vom Aufnahme- oder Ablagestapel ziehen.
- Pommes Frites mit der Nummer 1 beinhalten auch ein Pfannenwendersymbol. Der Pfannenwender bedeutet, dass der Spieler in dieser Runde die oberste Karte vom Stapel eines anderen Spielers stibitzen darf (es sei denn, der Stapel ist mit einem Bärenbrötchen abgeschlossen – dann ist er sicher!).
- Um dem Burgerstapel eine Karte hinzuzufügen, muss eine gezogene oder gestohlene Karte einen dunkel ausgemalten Belag haben, der dem hell gezeichneten Belag oben auf dem Stapel entspricht. Wenn ein Spieler zum Beispiel als oberste Karte auf seinem Burgerstapel hell gezeichnete Tomaten hat, benötigt er eine Karte, die dunkel ausgemalte Tomaten enthält, um sie seinem Stapel hinzuzufügen zu können (siehe Abbildung auf der Schachtelrückseite).
- Wenn ein Spieler eine Übereinstimmung hat, legt er den dunkel ausgemalten Belag auf den hell gezeichneten Belag, um ihm den Burgerstapel hinzuzufügen. Spieler können in einer Runde Beläge auf nur einen der beiden Burgerstapel legen oder auf beide. Sobald eine Karte hinzugefügt wurde, können die Spieler die Karten nicht mehr bewegen oder umschichten.
- Wenn eine gezogene Karte nicht passt, wird sie auf den Ablagestapel gelegt. Sobald ein Spieler die Anzahl der Karten, die auf der Pommes Frites angegeben sind, ausgespielt hat, ist sein Spielzug beendet und das Spiel geht im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter, der dann eine Pommes Frites zieht.
- Wenn ein Spieler jeweils 1 der 4 Beläge in seinem Burgerstapel hat, erhält er

automatisch eine Bärenbrötchenkarte und legt sie auf seinen Stapel, um den Bären-Burger abzuschließen! Die Bärenbrötchenkarte zählt ihrerseits nicht als gezogene Karte. Sobald ein Bären-Burger abgeschlossen ist, können keine Beläge mehr von ihm stibitzt werden.

- Wenn im Burger- oder Pommes-Frites-Stapel die Karten ausgehen, mische die abgeworfenen Karten neu, beginne einen neue Aufnahme- oder Pommes-Frites-Stapel und spiele weiter.
- Der Spieler, der als erstes 2 BÄREN-BURGER abschließt, gewinnt!

ISTRUZIONI (ITALIANO)

OBIETTIVO DEL GIOCO

- Essere il primo giocatore a creare 2 BURGER BEAR con almeno 1 di ciascuno dei 4 condimenti.
- **4 CONDIMENTI: hamburger, pomodori, lattuga/sottaceti, formaggio/cipolle**

PREPARAZIONE

- Rimuovi le 8 carte dei panini orsetto e le 8 carte dei sott-panini dal mazzo di hamburger. Metti da parte le carte dei panini orsetto. Ogni giocatore seleziona casualmente 2 carte dei sotto-panini, assicurandosi che ognuna di esse includa un diverso condimento. Metti da parte il resto. I giocatori mettono le carte dei sotto-panini rivolte verso l'alto davanti a loro, iniziando le proprie pile di hamburger.
- Mescola il resto del mazzo di hamburger e colloca a faccia in giù al centro dell'area di gioco. Questo è il mazzo di pesca. Pesca la prima carta e mettila coperta accanto al mazzo di pesca, iniziando una pila di scarti.
- Colloca le patatine fritte con i numeri rivolte verso il basso e mescolale in una deliziosa pila!

MODALITÀ DI GIOCO

- Il giocatore che ha mangiato le patatine fritte per ultimo inizia per primo. Ogni giocatore inizia il proprio turno pescando una patatina frita e capovolgendola per vedere il numero di carte hamburger che pescherà in quel turno. La patatina frita pescata viene quindi messa da parte in una pila di scarti.

- I giocatori pescano le carte hamburger dalla parte superiore del mazzo di pesca o dalla parte superiore della pila di scarti. Se un giocatore pesca più carte in un unico turno, pesca una carta alla volta e determina come la giocherà prima di pescare la carta successiva. I giocatori possono pescare la loro carta successiva dal mazzo di pesca o dalla pila di scarti.
- Le patatine fritte con il numero 1 includono anche le icone della spatola. La spatola indica che il giocatore ha la possibilità di usare questo turno per rubare una carta dalla parte superiore della pila di hamburger di qualsiasi giocatore (a meno che la pila non sia completa di un panino orsetto; in questo caso è sicura!).
- Per aggiungere una carta a una pila di hamburger, una carta pescata o rubata deve includere un condimento a colori che corrisponda al condimento delineato in cima alla pila. Ad esempio, se un giocatore ha delineato i pomodori in cima alla propria pila di hamburger, ha bisogno di una carta che includa pomodori a colori per aggiungerla in cima alla pila (vedi il retro della scatola per lo schema).
- Se un giocatore ha una corrispondenza, colloca il condimento a colori sopra il condimento delineato per aggiungerlo alla pila di hamburger. I giocatori possono aggiungere condimenti a una o entrambe le proprie pile di hamburger in un solo turno. Una volta aggiunti, i giocatori non possono spostare o riordinare le carte nelle proprie pile di hamburger.
- Se una carta pescata non corrisponde, inserirla nella pila degli scarti. Dopo che un giocatore ha giocato il numero di carte indicato dalla sua patatina frita, il suo turno è finito e il gioco continua in senso orario con il giocatore successivo che pesca una patatina frita.
- Quando un giocatore ha 1 di ciascuno dei 4 condimenti nella sua pila di hamburger, raccoglie automaticamente una carta panino orsetto e la colloca sulla pila per completare il BURGER BEAR! La carta panino orsetto non conta come carta pescata durante il suo turno. Una volta che un Burger Bear è completo, i condimenti non possono essere rubati.

- Se in qualsiasi momento si esaurisce il mazzo di hamburger o la pila di patatine fritte, rimesso gli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca o una pila di patatine fritte e continua a giocare.
- Il primo giocatore a creare 2 BURGER BEARS vince!

SPELREGELS (NEDERLANDSE)

DOEL VAN HET SPEL

- Maak als eerste speler 2 BERENBURGERS met minstens 1 van elke 4 toppings.
- **4 TOPPINGS: hamburgers, tomaten, sla/augurken, kaas/uien**

VOORBEREIDING

- Maak de 8 kaartjes met berenbroodjes en 8 kaartjes met de onderkant van berenbroodjes los. Leg de kaartjes met berenbroodjes opzij. Elke speler kiest willekeurig 2 kaartjes met de onderkant van een broodje, elk met een andere topping. Leg de rest opzij. Spelers leggen hun kaartjes met de onderkant van een broodje voor zich op tafel, om hun burgerstapel te beginnen stapelen.
- Schud de rest van de burgerkaartjes en leg ze ondersteboven in het midden van het speelgebied. Uit deze stapel worden nieuwe kaartjes getrokken. Trek het bovenste kaartje en leg het met de beeldzijde naar boven naast de trekstapel om een aflegstapel te starten.
- Plaats de frietjes met het nummer omhoog en maak er een lekkere stapel van!

HOE HET SPEL WORDT GESPEELD

- De speler die het laatst frietjes gegeten heeft, mag beginnen. Wanneer een speler aan de beurt komt, trekt hij een frietje en draait het om. Zo ziet die speler hoeveel burgerkaartjes hij die beurt mag trekken. Het getrokken frietje wordt dan opzij gelegd op een aflegstapel.
- Spelers trekken het bovenste burgerkaartje van de trekstapel of het bovenste kaartje van de aflegstapel. Als een speler meerdere kaartjes trekt wanneer hij aan de beurt is, mag die speler slechts één kaartje tegelijk trekken en bepalen hoe hij ermee wil spelen. Pas daarna mag hij het volgende

kaartje trekken. Spelers mogen hun volgende kaartje van de trekstapel of de aflegstapel nemen.

- Op frietjes met het nummer 1 staan ook pictogrammen van een spatel. De spatel betekent dat de speler zijn beurt mag gebruiken om een kaart te stelen van de bovenkant van de burgerstapel van een andere speler (tenzij de stapel volledig is met een berenbroodje - dan is die veilig!).
- Om een kaartje toe te voegen aan een burgerstapel, moet een getrokken of gestolen kaartje een gekleurde topping bevatten die past bij de omtrek van de topping bovenop de stapel. Als een speler bijvoorbeeld de omtrek van tomaten bovenop zijn burgerstapel heeft, heeft hij een kaartje nodig met gekleurde tomaten om bovenop die stapel toe te voegen (zie tekening op de achterkant van de doos).
- Als een speler het juiste kaartje getrokken heeft, mag hij de gekleurde topping boven op de omtrek van de topping leggen om die topping toe te voegen aan de burgerstapel. Spelers kunnen toppings toevoegen aan elke burgerstapel of aan beide stapels tijdens dezelfde beurt. Wanneer ze het kaartje op de stapel gelegd hebben, mogen ze geen kaartjes meer verplaatsen of herschikken in hun eigen burgerstapels.
- Als een getrokken kaartje niet past, wordt het op de aflegstapel gelegd. Wanneer een speler het aantal kaartjes heeft gespeeld dat op zijn frietje staat, is zijn beurt voorbij en mag de speler rechts van hem verder spelen en het volgende frietje trekken.
- Wanneer een speler 1 van elke 4 toppings in zijn burgerstapel heeft, verzamelt die speler automatisch een kaartje met een berenbroodje en legt dat kaartje op zijn stapel om zijn BERENBURGER te vervolledigen! Het kaartje met het berenbroodje telt niet mee als getrokken kaartje wanneer een speler aan de beurt is. Wanneer een berenburger volledig is, kunnen er geen toppings meer gestolen worden van die burger.
- Als de burgerstapel of de stapel frietjes op een gegeven moment op is, schudt u de aflegstapel om een nieuwe trekstapel of stapel frietjes te maken en

verder te spelen.

- De eerste speler die 2 BERENBURGERS vervolledigt, wint het spel!

INSTRUKTIONER (SVENSK)

SPELETS MÅL

- Bli den första spelaren som bygger två BURGER BEARS (björnburgare) med minst ett av de fyra tillbehören på vardera burgare.
- **FYRA TILLBEHÖR: burgare, tomat, sallad/picklade grönsaker, ost/lök**

UPPLÄGG

- Ta bort de åtta björnbröds korten från burgarkortleken. Lägg björnbrödkorten åt sidan. Varje spelare väljer slumpmässigt två undre brödkort och ser till att vardera innehåller olika tillbehör. Lägg resten åt sidan. Spelare lägger sina undre brödkort uppvända framför sig och börjar stapla sina burgare.
- Blanda resten av burgarkortleken och lägg den vänd nedåt i mitten av spelplanen. Det här är kortleken att dra kort från. Dra det översta kortet i kortleken och lägg det bredvid vänt uppåt. Här skapas sedan en slänghög.
- Lägg pommestertes-kortens nummersida nedåt och blanda dem i en hög!

SÅ HÄR SPELAR DU

- Spelaren som senast åt pommestertes börjar. Alla spelare börjar med att dra ett pommestertes-kort, vända det och se siffran för det antal burgarkort som de ska dra ur högen den rundan. Sedan läggs det dragna pommestertes-kortet åt sidan i en hög.
- Spelarna drar sina burgarkort från antingen överst i kortleken eller överst i slänghögen. Om en spelare drar flera kort under en runda, drar denne ett kort i taget och bestämmer hur det ska spelas innan nästa kort dras. Spelarna kan dra sitt nästa kort från antingen kortleken eller slänghögen.
- Pommestertes-kortet med siffran 1 inkluderar även stekspade-ikoner. Stekspaden betyder att spelaren har möjlighet att använda den för att stjäla ett kort från någon av de övriga spelarnas burgarstapel (om inte burgaren är färdigbyggd med ett björnbröd – då är den säker!).

- För att lägga till ett kort på burgarstapeln, måste ett draget eller stulet kort innehålla ett helfärgat tillbehör som matchar det tillbehör som markeras högst upp på stapeln. Om en spelare exempelvis har markerat tomater högst upp på burgarstapeln, behöver denne ett kort som innehåller helfärgade tomater för att lägga till det högst upp på stapeln (se diagram på lådans baksida).
- Om en spelare har ett matchande kort, placerar denne det helfärgade tillbehöret högst upp på det markerade tillbehöret för att lägga till det på burgarstapeln. Spelarna kan lägga till tillbehör på en av sina burgarstaplar eller på båda under en runda. När det har lagts till kan spelarna inte flytta eller organisera om korten på sina egna burgarstaplar.
- Om ett draget kort inte är en matchning ska det läggas i slänghögen. När en spelare har spelat det antal kort som visas på pommies frites-kortet fortsätter spelet medurs och det är nästa spelares tur att dra sitt pommies frites-kort.
- När en spelare har ett av varje tillbehör i burgarstapeln får de automatiskt ett björnbrödkort som placeras på stapeln och ger en färdig BURGER BEAR (björnburgare)! Björnbrödkortet räknas inte som ett draget kort under rundan. När en Burger Bear (björnburgare) är färdig går det inte att stjåla tillbehör från den.
- Om burgarkortleken eller pommies frites-högen tar slut ska slänghögen blandas och utgöra en ny burgarkortlek eller pommies frites-hög att dra kort ur.
- Den första spelaren som bygger två BURGER BEARS (björnburgare) vinner!

INSTRUKTIONER (DANSK)

MÅLET MED SPILLET

- Bliv den første spiller, der bygger 2 BURGER BEARS med mindst 1 af hver af de 4 toppings.
- **4 TOPPINGS: burgerbøffer, tomater, salat/pickles, ost/løg**

TIL START

- Fjern de 8 Bear-burgerbollekort og de 8 burgerunderbollekort fra burgerkortene. Læg Bear-burgerbollekortene til side. Hver spiller

vælger tilfældigt 2 burgerunderbollekort og sikrer, at hvert kort har hver sin topping. Læg resten til side. Spillerne lægger deres burgerunderbollekort med billedsiden opad og starter opbygningen af deres burger.

- Bland resten af burgerkortene, og placer bunken med billedsiden nedad midt på bordet. Dette er bunken, spillerne skal trække fra. Træk det øverste kort, og placer det med billedsiden opad ved siden af trækbunken for at lave en kasseringsbunke.
- Placer pomfrit-kortene med nummersiden nedad, og bland dem til en lækker bunke.

SÅDAN SPILLER MAN SPILLET

- Den spiller, der sidst har spist pomfritter, starter. Hver spiller starter sin tur ved at trække en pomfrit og vende den for at se antallet af burgerkort, spilleren skal trække i den omgang. Den pomfrit, der er trukket, lægges til side i en kasseringsbunke.
- Spillerne trækker burgerkort enten fra det øverste kort i trækbunken eller fra det øverste kort i kasseringsbunken. Hvis en spiller skal trække flere kort i løbet af sin tur, skal spilleren trække ét kort ad gangen og beslutte, hvordan det skal spilles, før spilleren trækker det næste kort. Spillerne kan trække det næste kort enten fra trækbunken eller kasseringsbunken.
- Pomfritter med tallet 1 har også symbolet for en paletkniv. Paletkniven betyder, at spilleren kan vælge at bruge sin tur på at stjæle det øverste kort fra en anden spillers burgerbunke (medmindre bunken er afsluttet med en Bear-bolle – så er denne bunke færdiglavet).
- For at føje et kort til en burgerbunke skal et trukket eller stjålet kort omfatte en topping i farver, der matcher med en topping i sort/hvid øverst i bunken. Hvis en spiller f.eks. har tomater i sort/hvid øverst i sin burgerbunke, skal spilleren have et kort med tomater i farver, der skal tilføjes øverst i bunken (tjek bagsiden af æsken for at se et diagram).
- Hvis en spiller har et match, lægger spilleren toppingen i farver oven på toppingen i sort/hvid for at føje den til burgerbunken. Spillerne kan føje toppings til en af deres burgerbunker

eller til begge i en enkelt tur. Når toppings er tilføjet, kan spillerne ikke flytte eller omarrangere kortene i deres egne burgerbunker.

- Hvis et trukket kort ikke matcher med noget, skal det lægges i kasseringsbunken. Når en spiller har spillet det antal kort, der vises på dennes pomfrit, er spillerens tur forbi, og spillet fortsætter i urets retning, hvor den næste spiller skal trække en pomfrit.
- Når en spiller har 1 af hver af de 4 toppings i sin burgerbunke, får spilleren automatisk et Bear-burgerbollekort, som lægges i spillerens bunke. Dette kort betyder, at spilleren nu har en færdig BURGER BEAR-bunke. Bear-burgerbollekortet tæller ikke som et trukket kort i spillerens tur. Når en Bear-burger er færdig, kan der ikke stjæles toppings fra den.
- Hvis spillerne på et tidspunkt løber tør for kort i burgerbunken eller pomfritbunken, skal de kort, der er blevet lagt til side, blandes igen for at starte en ny trækbunke eller pomfritbunke, hvorefter spillet fortsættes.
- Den spiller, der først laver 2 BURGER BEARS, vinder.

INSTRUKSJONER (NORSK)

SPILLETS MÅL

- Bli den første spilleren til å lage to BURGER BEARS med minst én av hver av de fire typene med fyll.
- **FIRE TYPER FYLL: burgere, tomater, salat/sylteagurk, ost/løk**

OPPSETT

- Ta bort de åtte brødtoppkortene og de åtte brødbunne kortene fra burgerkortstokken. Sett brødtoppkortene til side. Hver spiller velger to tilfældige brødbunne kort og kontrollerer at hvert kort har forskjellig type fyll. Sett resten av kortene til side. Spillerne plasserer brødbunne kortene med forsiden opp foran seg. Dette er utgangspunktet for burgeren.
- Stokk resten av burgerkortene, og plasser stokken med bildesiden ned i midten av spilleområdet. Dette er trekkebunken. Trekk det øverste kortet, og plasser det med bildesiden opp

ved siden av trekkebunken. Dette er kastebunken.

- Plasser kortene med pommes frites med nummersiden ned, og bland dem til en lekker stokk!

SLIK SPILLES DET

- Spilleren som sist spiste pommes frites, starter. Hver spiller starter sin tur ved å trekke et kort med pommes frites og snu det for å se hvor mange burgerkort de skal trekke i turen. Kortet med pommes frites legges deretter i kastebunken.
- Spillerne trekker burgerkort enten fra toppen av trekkebunken eller fra toppen av kastebunken. Hvis en spiller trekker flere kort i løpet av én enkelt tur, må spilleren trekke ett kort om gangen og bestemme seg for hvordan det skal brukes, før spilleren trekker neste kort. Spillerne kan trekke neste kort enten fra trekkebunken eller fra kastebunken.
- Pommes frites med tallet 1 inkluderer også stekespadeikoner. Stekespaden betyr at spilleren kan stjele et kort fra toppen av en annen spillers burgerbunke (med mindre bunken er komplett med et toppbrød – da er den trygg).
- For å kunne legge til et kort i en burgerbunke må et trukket eller stjålet kort inkludere et fyll i fulle farger som samsvarer med det skisserte fyllet øverst i bunken. Hvis en spiller for eksempel har skisert tomater øverst i burgerbunken, trenger spilleren et kort med tomater i fulle farger for å kunne legge det til øverst i bunken (se diagrammet på baksiden av esken).
- Hvis en spiller har et treff, kan spilleren plassere fyllet i fulle farger oppå det skisserte fyllet og legge det til i burgerbunken. Spillerne kan legge til fyll i en av burgerbunkene eller begge bunkene i løpet av én enkelt tur. Når kortene først er plassert, kan ikke spillerne flytte dem eller omorganisere dem i sine egne burgerbunker.
- Hvis et trukket kort ikke passer, må det legges i kastebunken. Når en spiller har spilt antallet kort som er indikert på kortet med pommes frites, er turen over, og spillet fortsetter med klokken ved at neste spiller trekker et kort med pommes frites.

- Når en spiller har én av hver av de fire typene med fyll i burgerbunken, får spilleren automatisk et brødtoppkort som plasseres øverst i bunken, for å fullføre spillerens BURGER BEAR! Brødtoppkortet teller ikke som et trukket kort i løpet av turen. Når en Burger Bear er komplett, er det ikke mulig å stjele fyll fra den.
- Hvis det blir tomt for kort i burgerbunken eller bunken med pommes frites, må de kastede kortene stokkes på nytt for å utgjøre en ny trekkebunke eller bunke med pommes frites før spillet kan fortsette.
- Den første spilleren som har laget to BURGER BEARS, vinner!

INSTRUKSJER (POLSKU)

CEL GRY

- Jako pierwszy ułoż 2 MIŚBURGERY, każdy z co najmniej jednym z czterech dodatków.
- **4 DODATKI:** kotlety, pomidory, sałata/ogórki, ser/cebula

PRZYGOTOWANIE

- Z burgerowej talii wyjmij 8 kart miśbułek i 8 kart ze spodami burgerów. Odlóż karty miśbułek na bok. Każdy z graczy losuje po 2 karty ze spodami burgerów, przy czym spody te nie mogą być takie same. Resztę odłóż na bok. Gracze kładą karty ze spodami odkryte przed sobą jako podstawę swoich burgerów.
- Potasuj resztę burgerowej talii i umieść ją zakrytą po środku obszaru gry. To będzie stos kart do dobierania. Odkryj pierwszą kartę ze stosu do dobierania i połóż ją odkrytą obok, tworząc stos kart odrzuconych.
- Umieść frytki stroną z numerami do dołu i wymieszaj je, by powstał smakowity stosik.

JAK GRAĆ

- Zaczyna ten z graczy, który jako ostatni jadł frytki. Na początku kolejki gracz dobiera frytkę i odwraca ją, pokazując liczbę kart burgerów, którą mogą dobrać w tej kolejce. Wylosowana frytka wraca następnie do stosu numerem do dołu.
- Gracze dobierają karty burgerów ze stosu do dobierania lub ze stosu kart odrzuconych. Jeśli gracz dobiera wiele kart w jednej kolejce, musi po każdej

wylosowanej karcie zdecydować, jak ją zagra, zanim dobierze następną. Gracze mogą dobierać następną kartą ze stosu do dobierania lub ze stosu kart odrzuconych.

- Na frytkach z liczbą 1 są również ikony szpatułki. Szpatułka oznacza, że gracz może w tej kolejce ukraść kartę z góry stosu burgera dowolnego innego gracza (chyba że jest zakończony miśbułką — wtedy jest bezpieczny!)
- Aby dołożyć kartę do stosu burgera, dobrana lub podkradziona karta musi zawierać dodatek w całości pasujący kolorem do obrysu dodatków na górze stosu. stack. Na przykład jeśli gracz ma obrys pomidorów na szczycie swojego stosu burgera, potrzebuje karty z pomidorami, aby położyć ją na górze stosu (z tyłu pudełka znajduje się rysunek).
- Jeśli gracz ma pasującą kartę, umieszcza kolorowy dodatek na górze obrysu, aby dodać go do swojego stosu burgera. Gracze mogą dodawać dodatki do jednego lub obu swoich stosów burgerów w tej samej kolejce. Po dodaniu kart gracz nie może zmieniać ich układu w stosie burgera.
- Jeśli dobrana karta nie pasuje, umieść ją na stosie kart odrzuconych. Kiedy gracz rozegra liczbę kart wskazaną na frytce, ich kolejka kończy się i gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara i następny gracz rozpoczyna swoją kolejkę od wylosowania frytki.
- Gdy gracz ma po 1 z 4 dodatków w swoim stosie burgera, automatycznie dobiera kartę z miśbułką i kładzie ją na górze stosu, by zakończyć MIŚBURGERA! Karta z miśbułką nie liczy się do liczby karta dobieranych przez gracza w kolejce. Kiedy miśburger jest gotowy, nie można z niego podkradać dodatków.
- Jeśli w dowolnym momencie skończy się stos kart burgerów lub frytek, potasujcie odrzucone karty lub frytki, tworząc nowe stosy i grajcie dalej.
- Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży 2 MIŚBURGERY!