

Contenuto:

1 hamburger (contenitore e squeaker),
105 carte ingredienti (15 lattuga, 11 cetrioli,
11 ketchup, 15 pomodori, 8 maionese, 11 cipolle,
15 fette di formaggio, 8 funghi, 11 hamburger),
5 carte speciali (3 topi, 2 cuochi ladri),
5 carte hamburger «morso», manuale di istruzioni

Obiettivo del gioco:

Assemblare un hamburger epico farcito
di più ingredienti possibili.

Preparazione:

Davanti a ogni giocatore viene posizionato
un hamburger «morso», carta sotto la quale
verranno accumulati gli ingredienti vinti.

1

L'ultimo ingrediente
vinto dovrà essere sempre messo
in cima alla pila, il modo che sporga
dal morso, mostrando il colore della carta.
Mischiare le carte e distribuirle equamente
tra i giocatori a faccia in giù. Chiudere l'hamburger
e posizionarlo al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco:

L'ultimo giocatore che ha mangiato un hamburger inizia il gioco.
Poi i turni procedono in senso orario.

A turno, ogni giocatore scopre la carta in cima al proprio
mazzo e la posiziona di fronte ad esso. In modo da creare
via via un altro mazzo scoperto, per il quale avrà valore
solamente la carta in cima.

Quando vengono giocate due carte uguali,
TUTTI I GIOCATORI, dovranno provare
a colpire l'hamburger.

2

Colpisci!



Non colpire!



3



Solo il più veloce vince! Il giocatore che colpirà l'hamburger
per primo potrà scegliere tra le due carte uguali e porle sotto
la propria carta hamburger «morso», sopra tutti gli altri
ingredienti già vinti. Quando il gioco termina,
ogni carta vinta varrà 1 punto.

Rimani concentrato! La vincita di un ingrediente scopre la
carta sotto e potrebbe svelare un'altra coppia di carte per
cui ricominciare la sfida di velocità all'hamburger!

Il giocatore che colpisce l'hamburger per primo
inizia sempre il turno, anche se ha sbagliato.

4

CARTE TOPO:

Quando viene giocata una carta «topo», colpisci l'hamburger per primo. Il più veloce posizionerà la carta «topo» accanto al panino di un avversario a sua scelta.

Il giocatore scelto dovrà saltare 1, 2 o 3 turni (a seconda del numero di topi raffigurati sulla carta) e non potrà scoprire carte né colpire l'hamburger.



Salta 1 turno



Salta 2 turni



Salta 3 turni

6

CARTE CUOCHI LADRI:

Il primo giocatore che colpisce l'hamburger può rubare l'ultimo ingrediente vinto da un giocatore a sua scelta e inserirlo nel proprio panino. Poi dovrà scartare la carta cuoco ladro.



Fine del gioco:

Quando un giocatore scopre la sua ultima carta, la partita termina. Sfidatevi l'ultima volta per colpire l'hamburger, se le carte a tavola lo permettono.

Ogni ingrediente nell'hamburger vale 1 punto.
Ogni penalità -2 punti.

Il giocatore che avrà accumulato il maggior numero di punti sarà proclamato vincitore.

7

Ricorda:

- Le carte devono essere scoperte sul tavolo sotto la vista di tutti i giocatori.
- Quando un giocatore colpisce l'hamburger, può scegliere tra le due carte uguali. La scelta è importante perché potrebbe scoprire un'altra coppia di carte a tavola.
- Non si possono mettere nel proprio hamburger una sull'altra carte ingrediente dello stesso colore, ma niente ti impedisce di vincere diverse carte uguali nel corso della partita, purché queste siano separate da almeno una carta di colore diverso.

8



Regole del gioco