



SOLOREGELN

KÖNIG DER
IMBISSWAGEN



SPIELAUFBAU

Für ein Solospiel sind beim Spielaufbau folgende Änderungen zu beachten.

In Schritt ① erhält nur der Solospieler eine Erstbestellungskarte und ein Imbisswagentableau, und er nimmt seine Betreiberkarte auf die Hand.

Nachdem in Schritt ② alle Spielkarten gemischt wurden, werden 25 zufällige Karten aus dem Stapel entfernt, sie werden nicht benutzt. Die übrigen Karten bilden den Spielkartenstapel.

In Schritt ③ werden statt 8 Karten nur 6 als Markt ausgelegt.

Schritt ④ werden mit Beliebtheitsmarkern anders als üblich 5 gleiche Stapel gebildet, mit je 1 Kritikermarker ganz unten, darauf immer je 1 Marker mit Wert 3, 2, 1 in dieser Reihenfolge (s. Abbildung rechts).

Nun werden Spielzüge wie üblich ausgeführt.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf im Solospiel ähnelt sehr dem Mehrpersonenspiel.

EINE PERSONALAKTION ANWEISEN

Der Spieler weist eine Personalaktion an und alle seine zur angewiesenen Personalaktion passenden Personalkarten erlauben ihm, wie üblich, je 1 zusätzliche Bonus-Personalaktion. Außer eine Personalaktion mit einer Spielkarte oder seiner Betreiberkarte anzuweisen, kann der Spieler 2 Spielkarten mit gleicher Personalaktion aus seiner Hand abwerfen, um 1 beliebige der 5 Personalaktionen auszuführen.

ABWURFSTAPEL

Falls der Spielkartenstapel leer ist, wird der Abwurfstapel nicht umgedreht, um als neuer Spielkartenstapel benutzt zu werden. Stattdessen wird dadurch das Spielende ausgelöst.

BELIEBTHEITSMARKER

Nachdem er eine Bestellung erledigt hat, legt der Spieler den Beliebtheitsmarker NICHT auf ein graues Beliebtheitsmarkersymbol seines Imbisswagentableaus.

Er sammelt seine Beliebtheitsmarker neben seinem Imbisswagentableau für die Wertung am Spielende.

DIE LEITUNG ÜBERNEHMEN UND KRITIKERMARKER

Der Spieler kann nie die Aktion *Die Leitung übernehmen* ausführen. Wenn ein Kritikermarker sichtbar wird, nimmt der Spieler seine Betreiberkarte wieder auf seine Hand, falls er sie nicht bereits auf der Hand hat. Dann legt er den Kritikermarker auf ein graues Beliebtheitsmarkersymbol seines Imbisswagentableaus, um so die Kartenkapazität dieses Bereichs zu erhöhen. Schließlich legt er 1 seiner erledigten Bestellungen in den Auszeichnungsbereich, wie üblich.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spielende wird ausgelöst, sobald alle 5 Stapel der Beliebtheismarker leer sind und der Spieler den letzten Kritikermarker genommen hat **oder** wenn der Spieler Karten ziehen muss, aber der Spielkartenstapel leer ist. Dann wird nur noch der laufende Spielzug beendet.

Am Spielende addiert der Spieler die Werte seiner Beliebtheismarker und erhält noch 5 Bonus-Beliebtheitspunkte je Set, das er für die Zutaten seines individuellen Kochstils aus seinen Auszeichnungen bilden kann. Schließlich erhält der Spieler noch 1 Beliebtheits-Bonuspunkt für jede erledigte Bestellung und Auszeichnung, die das Logo seines Imbisswagens trägt.

Der Spieler kann sein Ergebnis anhand folgender Skala bewerten und versuchen, sich beim nächsten Solospiel zu verbessern:

0 - 10: Lachs-Eiscreme – Der Typ vom Gesundheitsamt ist die einzige Person an der Bestellannahme ... und er sieht nicht hungrig aus.

11 - 19: Sushi-Rollen Wettkampf – Einladung zum Imbisswagenzirkus und der Fisch wurde erst heute Morgen frisch gefangen!

20 - 32: Sehr beliebt – Die Follower in den Sozialen Medien verfolgen jeden Tag genau den Standort und machen Umwege, um hier zu essen.

33 - 44: Einmal alles und mit Kirsche oben drauf – Lange Warteschlangen, begeisterte Fans und eine 4-Gabel-Kritik lassen den Gedanken an einen zweiten Imbisswagen aufkommen!

45 und mehr: Goldene Zeiten – ImbissTV ruft an und lässt fragen, ob du die neue Reality-Show moderieren willst:
König der Imbisswagen!

IMPRESSUM

Autoren: Nicole Jekich, Luke Turpeinen

Illustrationen: Claire Donaldson

Übersetzung: Ferdinand Köther

Deutsche Redaktion: Carsten Reuter

Layout deutsche Regeln: Sandra Nowak



Schwerkraft-Verlag

Inh.: Carsten Reuter

Am Alten Backhaus 50

46145 Oberhausen

www.Schwerkraft-Verlag.de



König der Imbisswagen- Soloregeln © 2018 Schwerkraft-Verlag
unter Lizenz von Daily Magic Games

Deutsche Regeln: © 2018 Carsten Reuter

Das Ausdrucken dieser Regel ist nur für private Zwecke erlaubt.
Insbesondere ist eine Verbreitung jeglicher Art untersagt.

