



F

RÈGLES DU JEU

CONTENU :

UNE BOÎTE MÉTAL CONTENANT 120 CARTES :

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| -15 X SALADES | - 8 X BACONS |
| -11 X CORNICHONS | -11 X STEAKS HACHÉS |
| -11 X KETCHUP | -15 X TRANCHES DE PAIN |
| -15 X TOMATES | - 6 X RANGE-INGRÉDIENTS |
| - 8 X MAYONNAISES | - 1 X POUÛT-POUÛT-BURGER |
| -11 X OIGNONS | - 1 X RÈGLES DU JEU |
| -15 X FROMAGES | |

BUT DU JEU :

CRÉER LE HAMBURGER CONTENANT LE PLUS GRAND NOMBRE D'INGRÉDIENTS.

MISE EN PLACE :

PLACER LE POUÛT-POUÛT-BURGER AU CENTRE DE LA TABLE ET DISTRIBUER LES CARTES, FACES CACHÉES.

CHAQUE JOUEUR SE MUNIT DE SON PROPRE RANGE-INGRÉDIENTS.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

LE PLUS JEUNE JOUEUR COMMENCE, LA PARTIE SE DÉROULE ENSUITE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

À TOUR DE RÔLE, LES JOUEURS RETOURNENT LA CARTE SUPÉRIEURE DE LEUR PAQUET, **FACE VISIBLE VERS LES AUTRES JOUEURS**, ET LA POSENT DEVANT EUX. DÈS LE TOUR SUIVANT, LA CARTE RETOURNÉE VIENDRA RECOUVRIR LES CARTES PRÉCÉDENTES.

QUAND DEUX CARTES IDENTIQUES APPARAISSENT, IL FAUT ÊTRE LE PREMIER À APPUYER SUR LE POUÛT-POUÛT-BURGER : C'EST LA COURSE À L'INGRÉDIENT !

TOUS LES JOUEURS PRÉSENTS AUTOUR DE LA TABLE JOUENT EN MÊME TEMPS !

LE PREMIER JOUEUR QUI APPUIE SUR LE POUÛT-POUÛT-BURGER GAGNE. IL REMPORTE L'UNE DES CARTES IDENTIQUES (CELLE DE SON CHOIX) ET L'INSÈRE À L'INTÉRIEUR DE SON PROPRE RANGE-INGRÉDIENTS **AU DESSUS DES CARTES QU'IL A DÉJÀ GAGNÉES**, FACE VISIBLE VERS LE HAUT.

CETTE CARTE LUI RAPPORTERA 1 POINT EN FIN DE PARTIE.

QUAND UN JOUEUR SE TROMPE ET QU'IL APPUIE SUR LE POUÛT-POUÛT-BURGER ALORS QU'IL NE FAUT PAS, IL DOIT PRENDRE LA DERNIÈRE CARTE RETOURNÉE ET LA PLACER SOUS SON RANGE-INGRÉDIENTS. (-2 POINTS)

RESTEZ VIGILANT ! REPRENDRE UNE CARTE POUR LA METTRE DANS SON RANGE-INGRÉDIENTS PEUT DÉCLENCHER UNE NOUVELLE COURSE AVEC LA CARTE SITUÉE DESSOUS.

LE JOUEUR AYANT APPUYÉ SUR LE POUÛT-POUÛT-BURGER COMMENCE TOUJOURS LE TOUR SUIVANT, MÊME EN CAS D'ERREUR.

SI AUCUNE CARTE IDENTIQUE N'EST JOUÉE, PERSONNE N'APPUIE SUR LE POUÛT-POUÛT-BURGER. LE JOUEUR SUIVANT RETOURNE LA CARTE SUPÉRIEURE DE SON PAQUET ET AINSI DE SUITE.

RÈGLE D'OR :

DANS CE JEU, ON CHERCHE À CONSTITUER L'HAMBURGER IDÉAL. POUR CE FAIRE, IL EXISTE UNE RÈGLE D'OR :

IL EST INTERDIT DE SUPERPOSER DEUX CARTES DE LA MÊME COULEUR DANS SON RANGE-INGRÉDIENTS.

(EX : TOMATE SUR TOMATE OU TOMATE SUR KETCHUP)

IL NE FAUT DONC SURTOUT PAS PARTICIPER À UNE "COURSE À L'INGRÉDIENT" SI LA DERNIÈRE CARTE QUE VOUS AVEZ GAGNÉE EST DÉJÀ DE CETTE COULEUR !

IL EXISTE 5 COULEURS D'INGRÉDIENTS DANS LE JEU :

VERT : SALADE, CORNICHONS **MARRON** : STEAK HACHÉ, BACON
ROUGE : TOMATE, KETCHUP **ORANGE** : TRANCHE DE PAIN
JAUNE : FROMAGE, OIGNONS, MAYONNAISE

SI UN JOUEUR REMPORTE, MALGRÉ TOUT, UNE CARTE DE LA MÊME COULEUR QUE LA DERNIÈRE PLACÉE DANS SON RANGE-INGRÉDIENTS, IL LA POSE SOUS SON RANGE-INGRÉDIENTS :

IL FAUDRA COMPTER UN MALUS DE -2 POINTS POUR CHAQUE CARTE AINSI GAGNÉE.

FIN DE LA MANCHE ET COMPTAGE DES POINTS :

DÈS QU'UN JOUEUR RETOURNE SA DERNIÈRE CARTE LA PARTIE EST TERMINÉE. ON JOUE TOUT DE MÊME LA DERNIÈRE COURSE À L'INGRÉDIENT SI BESOIN EST.

ON COMPTE ALORS LES POINTS : CHAQUE CARTE STOCKÉE DANS SON RANGE-INGRÉDIENTS RAPPORTE 1 POINT. CHAQUE CARTE PLACÉE DESSOUS POUR CAUSE D'ERREUR RAPPORTE -2 POINTS.

FIN DE LA PARTIE ET GAGNANT :

LE GAGNANT EST LE JOUEUR AYANT OBTENU LE PLUS DE POINTS. ON REDISTRIBUE LES CARTES POUR UNE NOUVELLE PARTIE.

QUELQUES RAPPELS ET PRÉCISIONS :

LES CARTES DOIVENT TOUJOURS ÊTRE RETOURNÉES VERS LES AUTRES JOUEURS. QUAND UN JOUEUR GAGNE UNE "COURSE À L'INGRÉDIENT", PAR EXEMPLE UNE COURSE À LA SALADE, IL PEUT ALORS CHOISIR DE PRENDRE N'IMPORTE QUELLE SALADE EN JEU.

IL EST INTERDIT DE SUPERPOSER DEUX CARTES DE LA MÊME COULEUR, MAIS IL EST TOUT À FAIT PERMIS D'AVOIR DANS SON RANGE - INGRÉDIENTS PLUSIEURS FOIS LE MÊME INGRÉDIENT OU LA MÊME COULEUR SI D'AUTRES CARTES VIENNENT S'INTERCALER.