

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# JEU SPLASH-N-ROLL™

## Contient

6 dés Bobéponge  
4 pions méduse  
1 pion Gary l'escargot  
Tapis de jeu  
Instructions

Veuillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu.

## Installation

- Ouvrir le tapis de jeu et le placer au centre de la surface de jeu.
- Chaque joueur choisit un pion méduse et le place sur la case de départ (la flèche).
- Le joueur le plus jeune commence.

## But du jeu

Obtenir des paires différentes avec les dés Bobéponge pour déplacer les pions sur le tapis de jeu, et être le premier joueur à atteindre l'ananas de Bobéponge.

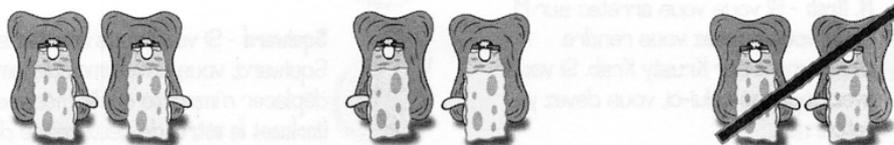
## POUR JOUER

Le Jeu Roule et plouf Bobéponge Culottes courtes comporte deux niveaux : **Bob l'apprenti** et **Bob l'expert**.

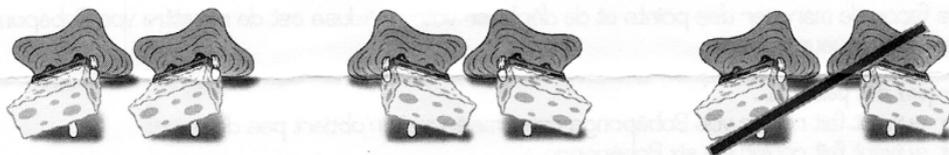
### BOB L'APPRENTI

Faites rouler les dés Bobéponge. Jumelez-les pour former des paires et mettez-les de côté. Voici les paires:

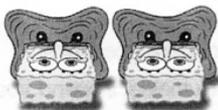
**Sur le côté droit ou gauche** - Paire de Bobéponge sur le côté (droit ou gauche) pointant dans la même direction.



**Nez dans les algues, côté droit ou gauche** - Paire de Bobéponge face contre le sol, inclinés vers la droite ou vers la gauche. Pour former une paire, les deux Bobéponge doivent pointer dans la même direction.



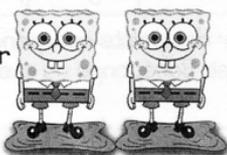
**Nez en l'air** - Paire de Bobéponge sur le dos.



**Nez contre le sol** - Paire de Bobéponge sur le ventre.



**Sur les pieds** - Paire de Bobéponge debout sur ses pieds



**Sur la tête** - Un Bobéponge qui atterrit sur la tête peut être jumelé à n'importe quel autre Bobéponge pour former une paire.



**Si un Bobéponge atterrit par-dessus un autre Bobéponge, faites rouler les deux de nouveau.**

Chaque fois que vous obtenez une paire, déplacez Gary l'escargot de une case sur les bulles. Gary vous aide à tenir compte des paires obtenues jusqu'à ce que vous marquez des points.

Si, pendant votre tour, vous faites des paires avec les six Bobéponge, vous pouvez les prendre et les faire rouler de nouveau. Il n'est pas nécessaire de jumeler les six lors du premier tour.

Vous pouvez continuer de faire rouler les dés et de marquer des points jusqu'à ce que vous n'obteniez pas une paire ou que vous décidiez de passer un tour. (Référez-vous à la section ci-dessous. Gary à son point de départ et restez où vous êtes sur le tapis de jeu.

Si, pendant votre tour, vous n'obtenez pas de paire, vous perdez tous vos points Gary. Remettez Gary à son point de départ et restez où vous êtes sur le tapis de jeu.

## PASSEZ UN TOUR

En tout temps, vous pouvez choisir de passer un tour plutôt que de risquer de perdre vos points Gary. Il vous suffit de compter les points obtenus avec vos paires (**référez-vous à la section ci-dessous**). Ne faites pas rouler de nouveau les Bobéponge qui n'ont pas formé de paire.

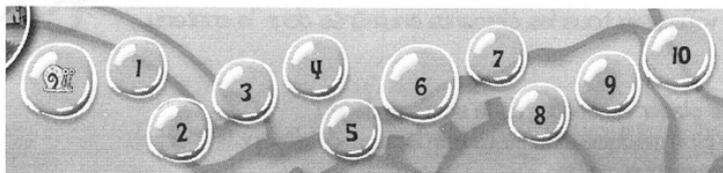
Remettez les six Bobéponge au joueur suivant.

## POINTAGE

Déplacez **votre** méduse du nombre de cases équivalant au nombre de paires obtenues. Remettez Gary à son point de départ quand vous avez terminé.

## LES BULLES

Les bulles vous aident à tenir compte des paires obtenues. Déplacez Gary l'escargot sur les bulles chaque fois que vous obtenez une paire. Seul Gary peut se déplacer sur les bulles.



Si, pendant votre tour, vous obtenez 10 paires, retournez Gary l'escargot du côté +10 puis remettez-le au début des bulles. Pour chaque paire additionnelle obtenue, avancez Gary et ajoutez ce chiffre à 10.

## CASES SPÉCIALES

Si vous vous arrêtez sur une des cases spéciales...



**Patrick** - Si votre tour débute sur Patrick, vous pouvez faire rouler les dés une fois de plus. Cela signifie que si vous avez fait rouler vos Bobéponge mais que vous n'avez pas obtenu de paire, vous pouvez les faire rouler de nouveau.



**Planckton** - Vous perdez votre tour.



**Sandy** - Déplacez n'importe quelle méduse (incluant la vôtre) de trois cases dans n'importe quelle direction.



**M. Krab** - Si vous vous arrêtez sur M. Krab, vous pouvez vous rendre directement sur Krusty Krab. Si vous avez dépassé celui-ci, vous devez y retourner.



**Squidward** - Si vous vous arrêtez sur Squidward, vous devez immédiatement déplacer n'importe quelle méduse (incluant la vôtre) de deux cases dans n'importe quelle direction.

## BOB L'EXPERT

Bob l'expert joue comme Bob le débutant, sauf que...

La seule façon de marquer des points et de déplacer votre méduse est de **remettre** vos Bobéponge non jumelés au joueur suivant.

**Vous marquez des points si...**

le joueur suivant fait rouler vos Bobéponge non jumelés mais n'obtient pas de paire;  
le joueur suivant fait rouler les six Bobéponge.

**Vous ne marquez pas de points si...**

le joueur suivant fait rouler vos Bobéponge non jumelés et obtient une paire;

le joueur suivant obtient une paire avec vos Bobéponge non jumelés; il prend vos points Gary et peut continuer de faire rouler les Bobéponge ou peut remettre les Bobéponge non jumelés au joueur suivant.

**Rappelez-vous** que le seul moment où vous pouvez marquer des points est quand votre adversaire vous remet vos points en choisissant de faire rouler les six Bobéponge ou essaie, sans réussir, de vous les prendre.

www.nick.com

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 É.-U. Tous droits réservés.  
© 2002 VIACOM INTERNATIONAL INC. Tous droits réservés.  
Nickelodeon, SpongeBob SquarePants et tous les titres, logos et personnages y afférents sont des marques de Viacom International, Inc.  
Créé par Stephen Hillenburg



CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ.

B0824

