

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 (Saône-et-Loire), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Yummy Yummy Pancake

Un jeu de Yohan Goh publié par Korea Boardgames
Pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 ans et plus, durée : 15 minutes
Traduction : François Haffner – <http://escaleajeux.fr>

Contenu

1 poêle à frire
36 jetons pancake :
8 × fraise, 8 × kiwi, 8 × banane,
8 × myrtille et 4 × chocolat

Mise en place

Placez tous les pancakes face cachée sur la table et mélangez-les. Déterminez un premier joueur qui deviendra le premier chef.

Déroulement du jeu

À chaque tour, un nouveau chef doit préparer des pancakes. À la fin de la partie, celui qui en aura le plus devant lui gagnera la partie.

Le tour de jeu d'un chef se déroule en trois étapes : piocher des pancakes, faire sauter les pancakes et attribuer des pancakes.

1) Piocher les pancakes

Piocher 8 pancakes parmi ceux de la réserve face cachée au centre de la table. S'il reste des pancakes dans la poêle après le tour du joueur précédent, compléter ce nombre à 8. Placez tous les pancakes face visible dans la poêle de sorte que chacun puisse les voir.

2) Faire sauter les pancakes

Faites habilement sauter les pancakes en espérant qu'un maximum d'entre eux soient ensuite face cachée. Si des pancakes tombent en dehors de la poêle, remettez-les face visible dans la poêle. Si moins de deux pancakes sont face cachée après les avoir fait sauter, recommencez cette étape.

3) Attribuer des pancakes

Le chef choisit un des pancakes face cachée de sa poêle, le regarde discrètement, puis le propose à un joueur de son choix en lui demandant quelle est sa garniture.

Le joueur sélectionné doit donner l'une des cinq réponses possibles : fraise, kiwi, banane, myrtille ou chocolat.

On retourne alors le pancake face visible. Si la réponse était correcte, le joueur sélectionné gagne le pancake. Sinon, c'est le chef qui le gagne.

Le chef doit attribuer au moins un pancake. Mais s'il le souhaite, il peut continuer à en attribuer au même joueur ou à un autre, tant qu'il reste des pancakes face cachée dans sa poêle.

Le tour du chef prend fin quand il n'y a plus de pancake face cachée dans sa poêle ou qu'il ne souhaite plus en attribuer. Il retourne alors face visible tous les pancakes de sa poêle et la donne au joueur suivant qui devient le nouveau chef.

Fin de la partie

La partie prend fin :

- quand un joueur a gagné 12 pancakes ; le jeu s'arrête immédiatement et il est déclaré vainqueur ;
- quand il n'y a plus assez de pancakes pour compléter la poêle à 8 ; le joueur qui possède alors le plus de pancakes gagne la partie.

Variante pour joueurs expérimentés : double chocolat

Lors de l'attribution d'un pancake, si le joueur sélectionné annonce « chocolat », la règle suivante s'applique :

- Si le pancake est bien au chocolat, le joueur sélectionné gagne le pancake ainsi qu'un autre pancake qu'il prend dans les gains du chef s'il en a déjà gagné au moins un.
- Si le pancake n'est pas au chocolat, le chef le garde et prend un pancake au joueur qui s'est trompé s'il en a déjà gagné au moins un.

The chef's turn ends when all face-down tokens have been shared or he does not want to share anymore pancakes. Turn all remaining tokens face-up. Play proceeds with the player on his left becoming the next chef.

End of the game

Game ends if either:

- A player has at least 12 tokens. The game stops immediately and he is declared winner.
- There are not enough pancake tokens left on the table to put 8 pancakes in the frying pan. Count your gained pancake tokens. The player with the most pancakes wins the game.

Variant for experienced players: chocolate gamble

During the "sharing pancakes" step, when a player answer "A chocolate pancake" the following rules apply:

- 1 If it really is a chocolate pancake, the player who answered gets the chocolate pancake and 1 additional pancake from the chef if he has any.
- 2 If it's not, the chef gets the pancake and 1 additional pancake from the player who answered if he has any.

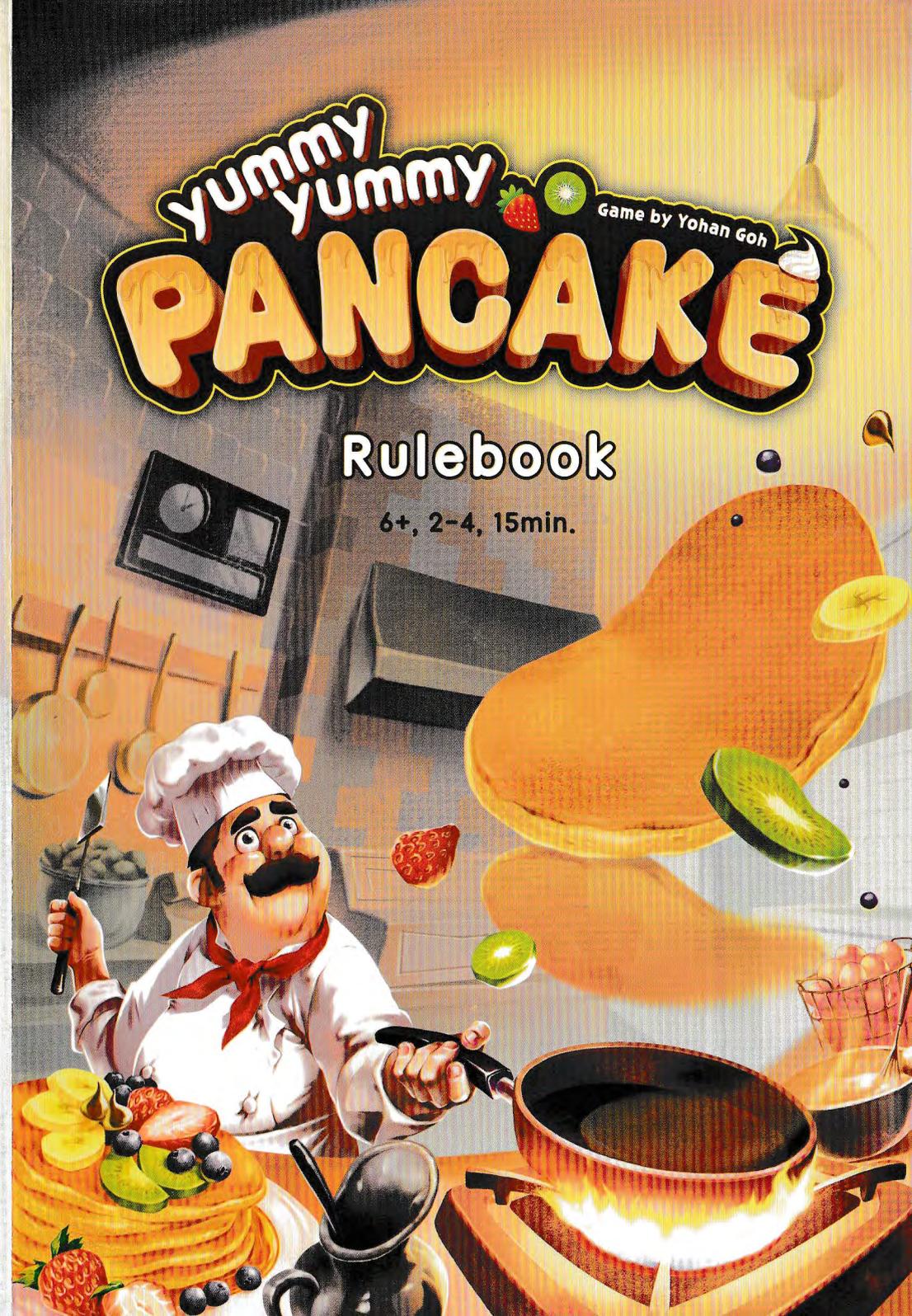


KOREA BOARDGAMES
10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
Tel: +82-31-965-7455
Fax: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com
www.akongdakong.co.kr

Game by Yohan Goh
Illust. by Kyounghee Lee

Yummy Yummy Pancake is published by Korea Boardgames Co., Ltd.
under license by Author [Yohan Goh].

Copyright© 2017 Korea Boardgames Co., Ltd. All Rights Reserved.



yummy yummy PANCAKE

Game by Yohan Goh

Rulebook

6+, 2-4, 15min.

It's time for a pancake party!

All gather around, let's make it a pancake-flipping success!

Whoosh, whizz, splat! Pancakes are flying all around in a frantic mess.

Stay focused to remember the topping and get your share.

Contents



36 pancake tokens

(strawberry×8, kiwi×8, banana×8, blueberry×8, chocolate×4)

Setup

Put all pancakes face-down in the center of the table and mix them. Choose the starting player. He becomes the first chef.

Gameplay

Each turn a new chef is in charge of making pancakes. At the end of the game, whoever gets the most pancakes is the winner. A chef's turn has 3 steps: drawing, flipping and sharing pancakes.

1. Drawing pancakes

Draw 8 pancake tokens and put them in the frying pan. If there already are pancakes from the previous player's turn, add pancakes so that the total equals 8. All tokens must be face-up. The chef must show all players what pancakes are in the frying pan.

2. Flipping pancakes

The chef tosses pancake tokens in the frying pan in one flick to flip them face-down. If any pancakes fell out, put them back face-up in the frying pan. There must be at least 2 face-down pancake tokens. If not, keep tossing the pancakes until there are.

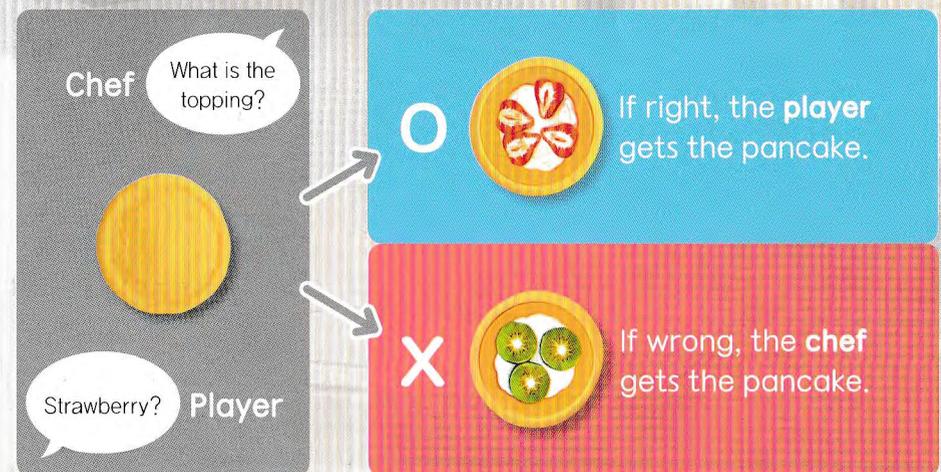
In the case the chef succeeds in flipping 5 or more pancakes face-down, he gets 1 of them as bonus.

3. Sharing pancakes

The chef chooses 1 of the face-down pancakes from the frying pan, while being careful not to show its topping. He checks it for himself. Then he asks a player of his choice: "What is the topping?"

The player must guess what the pancake's topping is among the 5 possible answers: banana, strawberry, blueberry, kiwi or chocolate.

After hearing his answer, check the pancake's topping. If the player was correct, he gets the pancake. If not, the chef gets it.



Chef must at least share a pancake with 1 player. He can then keep on sharing pancakes, with the same player or someone else. It's up to him whether to keep sharing pancakes or not.