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).





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









Contenu:

1 burger / range-cartes. 105 cartes ingrédient (15 salades. 11 cornichons, 11 ketchup, 15 tomates, 8 mayonnaises, 11 oignons, 15 fromages, 8 champignons, 11 steaks hachés). 5 cartes spéciales (3 souris, 2 vols), 5 buns "mordus", la règle du jeu.

But du jeu:

Réaliser un burger épique, contenant le plus grand nombre d'ingrédients.

Mise en place:

Chaque joueur se munit d'un bun "mordu" sous lequel il rangera les ingrédients gagnés et le place devant lui. Le bun est "mordu" afin de laisser voir la couleur du dernier ingrédient.

Mélanger et distribuer les cartes "ingrédient" aux joueurs (faces cachées). Refermer et placer le burger au centre de la table.

Déroulement de la partie :

Le dernier joueur à avoir dégusté un burger joue en premier. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, le joueur doit retourner la carte supérieure de son paquet (face visible orientée vers les autres joueurs) et la poser devant lui. Il forme ainsi une pile dont seule la carte supérieure compte. Les cartes suivantes viendront recouvrir cette pile.

Dès que 2 cartes identiques sont visibles, **TOUS LES JOUEURS** doivent s'empresser d'appuyer sur le burger





Seul le premier est récompensé! Il choisit l'une de ces 2 cartes et la place (face visible) sous son bun, au-dessus des ingrédients déjà gagnés. Chaque carte rapporte 1 point en fin de partie.

Restez vigilant! Remporter un ingrédient a pour effet de révéler la carte située dessous et peut immédiatement déclencher une nouvelle bataille.

Le joueur ayant appuyé sur le burger commence toujours le tour suivant. même en cas d'erreur.









au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...) Fabriqué en Chine.

© 2017 Meike C. Maßholder & Marco Gutmaver







Les ingrédients sont répartis selon 4 couleurs:

VERT: salade, cornichons ROUGE: tomates, ketchup

JAUNE: fromage, oignons, mayonnaise MARRON: steak haché, champignons

Il existe une règle d'or : il est interdit de superposer deux cartes de la même couleur dans son burger (exemples: tomate sur tomate mais aussi tomate sur ketchup). Gardez à l'esprit la couleur de l'ingrédient visible sous votre bun "mordu" pour ne pas en remporter un second de la même couleur.

Quand un joueur se trompe et appuie sur le burger alors qu'il ne le doit pas, il prend la dernière carte jouée et la conserve à côté de son bun (face cachée) en guise de pénalité.

> Chaque pénalité fait perdre 2 points en fin de partie.

CARTE SOURIS:

Quand une carte "souris" apparait, faut être le premier à appuyer sur le burger. Celui qui v parvient place la carte "souris" devant l'adversaire de son choix, à côté de sa pile.

Ce joueur devra passer 1, 2 ou 3 tours (selon le nombre de souris sur la carte) sans jouer de carte ni appuyer sur le burger.

Passe 2 tours

Passe 1 tour



Passe 3 tours

CARTE VOL:

Le premier joueur à appuyer sur le burger peut voler le dernier ingrédient gagné par le joueur de son choix et l'ajoute à son sandwich Défaussez ensuite la carte "vol"

La partie se termine dès qu'un joueur retourne sa dernière carte. On joue tout de même la dernière course à l'ingrédient si le cas se présente.

Chaque ingrédient présent dans son burger rapporte 1 point. Chaque pénalité fait perdre 2 points.

> Le joueur avant obtenu le plus de points remporte la partie.

Précisions:

- Les cartes doivent toujours être retournées vers les adversaires.

- Quand un joueur appuie sur le burger, il a la possibilité de choisir la carte qu'il souhaite prendre parmi les 2 cartes identiques. Ce choix est important car cela peut déclencher de nouvelles batailles.

- Il est interdit de superposer 2 cartes de même couleur, mais rien n'empêche de posséder plusieurs fois le même ingrédient si d'autres couleurs viennent s'intercaler.







RÈGLES DU

CONTENU

UNE BOÎTE MÉTAL CONTENANT 120 CARTES

BACONS STEAKS SALADES -15 8 -11 -15 -11 CORNICHONS HACHÉS

11 X 15 X 8 X 11 Y 15 TRANCHES DE PAIN RANGE-INGRÉDIENTS POUÊT-POUÊT-BURGER -15 TOMATES MAYONNAISES

OIGNONS FROMAGES

JEU BUT DU

<u>DOT DO JEO..</u> CRÉER LE HAMBURGER CONTENANT LE PLUS GRAND NOMBRE D'INGRÉDIENTS.

MISE EN PLACE : PLACER LE POUÊT-POUÊT-BURGER AU CENTRE DE LA TABLE ET DISTRIBUER LES CARTES, FACES CACHÉES. CHAQUE JOUEUR SE MUNIT DE SON PROPRE RANGE-INGRÉDIENTS.

<u>DÉROULEMENT DE LA PARTIE :</u>
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 LES JOUEURS RETOURNENT LA CARTE SUPÉRIEURE DE LEUR VIENDRA RECOUVRIR LES CARTES PRÉCÉDENTES.

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

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

LE PREMIER JOUEUR QUI APPUIE SUR LE POUÊT-POUÊT-BURGER GAGNE. IL REMPORTE L'UNE DES CARTES IDENTIQUES (CELLE DE SON CHOIX)ET L'INSÈRE À L'INTÉRIEUR DE SON PROPRE RANGE-INGRÉPIENTS **AU DESSUS DES CARTES QU'IL A DÉJÀ** LF GAGNE. 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 POUÊT-POUÊT-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 POUÊT-POUÊT-BURGER COMMENCE TOUJOURS LE TOUR SUIVANT, MÊME EN CAS D'ERREUR.

N'EST SI AUCUNE CARTE IDENTIQUE N'EST JOUÉE, PERSONNE N'APPUIE SUR LE POUÊT-POUÊT-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 !

: SALADE, CORNICHONS MARRON : STEAK HACHÉ, BACC : TOMATE, KETCHUP ORANGE : TRANCHE DE PAIN : FROMAGE, OIGNONS, MAYONNAISE EXISTE ΙL **VERT BACON**

ROUGE

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 UNE CARTE DE LA MÊME -2 POINTS POUR CHAQUE CARTE AINSI GAGNÉE.

FIN DE LA MANCHE ET COMPTAGE DES POINTS : DÈS QU'UN JOUEUR RETOURNE SA DERNIÈRE LA PARTIE EST TERMINÉE. ON JOUE TOUT D CARTE TOUT DE MÊME INGRÉDIENT

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. DANS CARTE

<u>I DE LA PARTIE ET GAGNANT :</u>
GAGNANT EST LE JOUEUR AYANT OBTENU LE PLUS DE POINTS.
REDISTRIBUE LES CARTES POUR UNE NOUVELLE PARTIE.

RAPPELS ET PRÉCISIONS **QUELQUES**

QUELQUES RAPPELS ET PRÉCISIONS : LES CARTES DOIVENT TOUJOURS ÊTRE RETOURNÉES VERS LES AUTRES JOUEURS. QUAND UN JOUEUR GAGNE UNE "COURSE À L'IN-GRÉDIENT", 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.

