

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



BURGER

QUIZ

RÈGLES DU JEU



BIENVENUE DANS LE JEU OÙ LA CULTURE
A RENDEZ-VOUS AVEC LA CLASSE :
LE BURGER QUIZ !



PRÉPARATION DU JEU :

Déballer le jeu de son emballage plastique et ouvrez la boîte. Si vous êtes en train de lire ça, c'est que vous avez fait preuve d'autonomie jusqu'à maintenant. Bravo. Si en plus, vous avez jeté l'emballage plastique dans la poubelle prévue à cet effet, double bravo.

Ouvrez les paquets de cartes et triez-les par phase de jeu :

Nuggets, Sel ou Poivre, Menus Bleus, Menus Cordon Rouge, l'Addition, Burger de la Mort.

Placez chaque paquet de cartes ainsi constitué dans les alvéoles prévues à cet effet à l'intérieur de la boîte de jeu. (Cartes Menus bleus dans la grande alvéole, cartes Menus Cordon Rouge dans la petite alvéole). Si vous ne comprenez pas le mot "alvéole", ne paniquez pas et reportez-vous à l'astérisque en bas de la page*.

Enlevez les sachets des Cheesebuzzers et placez un Cheesebuzzer devant chaque équipe.

Le Bloc-notes "Carnet de Commandes" permettra au Maître de Jeu de noter les scores de chaque équipe. Les petits Totems "Ketchup" et " Mayo" se placent au-devant de chaque équipe.



BUT DU JEU :



La première équipe qui totalise 25 Miam gagne et peut tenter l'épreuve ultime :
Le Burger de la Mort !



NOMBRE DE JOUEURS & JOUEUSES :



2 joueurs/joueuses ou 2 équipes de joueuses/joueurs sans limitation par équipe.
Au-delà de 15 joueurs, pensez tout de même à aérer la pièce.

Les joueurs ou équipes se posent des questions mutuellement. Le jeu peut aussi se dérouler exactement comme dans le jeu TV avec un Maître de Jeu ne faisant partie d'aucune équipe. Le Maître de Jeu doit absolument être Alain Chabat. S'il n'est pas là, désignez quelqu'un d'autre. C'est pas hyper grave non plus.

RÈGLES DU JEU :

Une série d'épreuves permet aux 2 joueurs/joueuses ou équipes de cumuler des points (les "Miam"). Qui arrive à 25 Miam en premier gagne et peut tenter le Burger de la Mort.

*Alvéole n.f. - du Latin *Alveolus* : Cavité dans laquelle on peut placer quelque chose - en l'occurrence ici, les cartes.



LES ÉPREUVES



LE TOSS :

Cette épreuve détermine qui va prendre la main. Le/la gagnant(e) du TOSS choisira de jouer sous les couleurs Ketchup ou Mayo et répondra aux questions EN PREMIER. Différents TOSS vous sont proposés mais vous pouvez en inventer aussi...

1 LES NUGGETS

Une question, quatre propositions, une seule bonne réponse.

Ce n'est pas un questionnaire de rapidité. Vous pouvez vous concerter si vous êtes en équipe ou vous concerter vous-même si vous jouez un contre un. 1 Miam par bonne réponse. Si la réponse est mauvaise, pas de Miam gagné mais le Miam ne va pas à l'équipe adverse.

2 LE SEL OU POIVRE

Questionnaire de rapidité. Un intitulé avec 3 catégories (exemple : "Bob Marley, une Harley ou les 2 ?") et des propositions. Les joueurs/joueuses doivent dire si les propositions entrent dans l'une ou l'autre des catégories. Le premier ou la première qui appuie sur son Cheesebuzzer peut répondre. La première réponse prononcée est validée, qu'elle soit bonne ou mauvaise. Ne Cheesebuzzez pas à tort et à travers car 1 bonne réponse, 1 Miam, mais 1 mauvaise réponse, le Miam va à l'équipe adverse.

3 LES MENUS

Ce n'est pas un questionnaire de rapidité. Dans chaque Menu, 4/5 questions autour d'un thème. Comme pour les Nuggets, vous pouvez vous concerter si vous êtes en équipe ou avec vous-même si vous jouez un contre un. 1 Miam par bonne réponse. Si la réponse est mauvaise, pas de Miam gagné mais le Miam ne va pas à l'équipe adverse.

NB : Les Menus Cordon Rouge sont extrêmement spécialisés, pointus et réservés aux experts en la matière ou à ceux qui ont envie de perdre. Nous les déconseillons fortement mais vous faites ce que vous voulez.

4 L'ADDITION

Questionnaire de rapidité. Un intitulé (exemple : "La Réponse est comestible") et des propositions. Le premier ou la première qui appuie sur son Cheesebuzzer répond. La première réponse prononcée est validée, qu'elle soit bonne ou mauvaise. 1 bonne réponse, 3 Miam. 1 mauvaise réponse, les 3 Miam vont à l'équipe adverse.

JOUER AVEC UN MAÎTRE DE JEU :



Exemple : L'équipe Mayo a gagné le TOSS.

LES NUGGETS 1 Miam par Bonne Réponse.

Le Maître de Jeu prend la première carte NUGGETS du paquet et pose la première question à l'équipe Mayo. Réponse de l'équipe Mayo et il pose ensuite la seconde question à l'équipe Ketchup et ainsi de suite. Lire les questions recto et verso de la carte. 2 Nuggets par équipe. 1 Miam par bonne réponse.

SEL OU POIVRE 1 Miam par Bonne Réponse.

Le Maître de Jeu prend la première carte SEL OU POIVRE du paquet et énonce le titre du questionnaire à l'ensemble des joueurs. C'est une épreuve de RAPIDITÉ, les joueurs participent en même temps et actionnent leur Cheesebuzzer dès qu'ils pensent avoir la réponse correcte. En cas de mauvaise réponse, le MIAM est attribué à l'équipe adverse. NB : Ne lire qu'une seule face de la carte sous peine d'être enlevé par des extraterrestres. C'est faux mais vous comprenez l'idée, c'est pour dire qu'il ne faut pas le faire. Sauf les cartes Sel Ou Poivre sur lesquelles figure ce signe ⇨ ce qui indique que ce Sel Ou Poivre continue au verso.

LES MENUS 1 Miam par Bonne Réponse.

Le Maître de Jeu prend une carte MENU BLEU et une carte MENU CORDON ROUGE. Il propose à l'équipe Mayo les 3 Menus (2 Menus recto/verso sur la carte bleue et un Menu recto sur la carte Menu Cordon Rouge). Il pose ensuite la série de questions sur le thème choisi. Puis, il propose à l'équipe Ketchup les 2 Menus restant et pose les questions du Menu choisi. Les joueurs ayant choisi le Menu Cordon Rouge n'auront pas plus de Miam, mais mériteront une standing ovation de la part de l'équipe adverse pour leur audace.

L'ADDITION 3 Miam par Bonne Réponse.

Le Maître de Jeu prend la première carte L'ADDITION du paquet et énonce le titre du questionnaire à l'ensemble des joueurs. C'est une épreuve de RAPIDITÉ, les joueurs participent en même temps et actionnent leur Cheesebuzzer dès qu'ils pensent avoir la réponse correcte. En cas de mauvaise réponse, les 3 Miam sont pour l'équipe adverse. NB : Ne lire qu'une seule face de la carte, sous peine d'être transformé en pigeon à tout jamais. Là je ne vous dis pas si c'est vrai ou non, essayez pour voir. Sauf les cartes L'Addition sur lesquelles figure ce signe ⇨ ce qui indique que L'Addition continue au verso.



JOUER SANS MAÎTRE DE JEU OU À 2 :

Exemple : l'équipe Ketchup a gagné le TOSS.

LES NUGGETS 1 Miam par Bonne Réponse.

L'équipe Ketchup tire une carte et pose les questions 1 et 2 à l'équipe Mayo.
L'équipe Mayo tire une carte et pose les questions 3 et 4 à l'équipe Ketchup.

SEL OU POIVRE 1 Miam par Bonne Réponse.

C'est une épreuve de RAPIDITÉ. Dans chaque équipe, un Maître de Jeu est désigné.
Une carte SEL OU POIVRE est tirée, les Maîtres de Jeu posent les questions à tour de rôle à l'ensemble des joueurs sans participer au jeu.

POUR JOUER À DEUX : Chaque joueur tire une carte SEL OU POIVRE et pose les questions à son adversaire.

En cas de mauvaise réponse, le Miam est attribué à l'autre équipe.

NB : Ne lire qu'une seule face par carte sauf les cartes Sel Ou Poivre sur lesquelles figure ce signe ⇨ ce qui indique que ce Sel Ou Poivre continue au verso.

LES MENUS 1 Miam par Bonne Réponse.

L'équipe Ketchup prend une carte MENU BLEU et une carte MENU CORDON ROUGE. Il propose à l'équipe Mayo les 3 Menus (2 Menus recto/verso sur la carte bleue, et un Menu recto sur la carte Menu Cordon Rouge.) Il pose ensuite la série de questions sur le thème choisi. Puis, l'équipe Mayo propose à l'équipe Ketchup les 2 menus restant et pose les questions du deuxième Menu choisi.

L'ADDITION 3 Miam par Bonne Réponse.

Épreuve de rapidité. Dans chaque équipe, un nouveau Maître de Jeu est désigné. Une carte L'ADDITION est tirée, les Maîtres de Jeu posent les questions à tour de rôle à l'ensemble des joueurs sans participer au jeu.

POUR JOUER A DEUX : Chaque joueur tire une carte L'ADDITION et pose les questions à son adversaire.

En cas de mauvaise réponse, les 3 Miams sont attribués à l'autre équipe.

NB : Ne lire qu'une seule face par carte sauf les cartes L'Addition sur lesquelles figure ce signe ⇨ ce qui indique que L'Addition continue au verso.

La première des deux équipes à avoir un total de 25 Miam est déclarée gagnante et peut tenter le Burger de la Mort. Elle est également autorisée à chamberer l'équipe adverse tout en restant dans le respect de la personne humaine. Si vous n'avez pas atteint 25 Miam, refaites une partie pour arriver à ce nombre.



LE BURGER DE LA MORT :

L'équipe gagnante désigne sa candidate ou son candidat pour tenter le **BURGER DE LA MORT**. Le Maître de Jeu, ou un joueur de l'équipe adverse, prend une carte **BURGER DE LA MORT**. Il ou elle lui lit l'énoncé suivant : «**Je vais vous poser 10 questions, vous n'avez pas le droit de me répondre avant la fin des 10 questions. À la fin des 10 questions, vous devez me donner les 10 réponses dans l'ordre. Vous me donnez les 5 premières réponses dans l'ordre, vous gagnez le Petit Burger de la Mort. Vous me donnez les 10 réponses dans l'ordre, vous gagnez le Grand Burger de la Mort. Est-ce que vous êtes prêt/prête ? Alors on met la lumière qui fait peur.**» Là, vous pouvez changer ou faire changer l'ambiance lumière pour que ce soit plus dramatique. Et vous pouvez aussi faire ou diffuser un son stressant.

Pour les autres personnes présentes, il est interdit de souffler ou aider la Candidate ou le Candidat qui, de son côté, ne doit pas :

- Prendre de notes
- Se faire aider d'une oreillette.
- Utiliser la télépathie.
- Recevoir les réponses par pigeon voyageur.
- Frauder dans le métro.
- Parler mal à sa mère.
- Bref, tricher.



LE GRAND MIAM :

Certaines questions (comme "La Réponse est Masquée" ou "La Réponse n'est pas Donald Trump") ont plusieurs réponses possibles. Nous vous en proposons certaines mais il y en a d'autres. Parmi ces autres réponses, certaines sont acceptables et d'autres non.

C'est le moment idéal pour échanger en toute mauvaise foi avec vos amis. C'est drôle certes mais parfois trop long et quelqu'un doit trancher.

Ce quelqu'un c'est **Le Grand Miam**.

En cas de contestations interminables, le Maître de Jeu peut faire appel au Grand Miam.

Il doit se tenir l'oreille comme si on lui parlait par satellite et dire :

- "Ah... Le Grand Miam me signale qu'il est d'accord, je vous accorde le Miam" s'il considère que la revendication est justifiée.
- "Hé non, le Grand Miam me signale que le Miam n'est pas accepté" s'il considère que la revendication n'est pas acceptable.

Sinon on ne s'en sort pas.

Voilà. Vous pouvez commencer, et pour savoir qui prend la main, il est temps de passer au...

TOSS :

TOSS BARBICHETTE Celui/Celle qui a la plus belle barbichette gagne. Si personne n'a de barbichette (car c'est vrai que c'est pas le projet de pilosité le plus répandu), c'est celui ou celle qui porterait mieux la barbichette qui l'emporte. Vous pouvez vous aider en dessinant grossièrement une barbichette au feutre sur le menton des joueurs.

Attention, si c'est un feutre indélébile et que vous bossez demain ça peut être relou.

LE RAIN MAN Faites tomber une boîte d'allumettes ouverte au sol. Les joueurs annoncent un nombre. Le nombre le plus proche du nombre d'allumettes au sol l'emporte. C'est vrai que c'est un peu pénible de récupérer toutes les allumettes une par une et de les compter mais si vous mettez une musique qui accentue le suspense ça passe bien.

LE TOSS DU SILENCE C'est un roi du silence. Le premier à parler ou faire du bruit perd. Si ça duré mille ans, faites un Chi-Fu-Mi (Pierre-Feuille-Ciseaux).

C'EST CELUI QUI DIT "QUI EST" Le premier qui dit "qui est" gagne.

LA BLAGUE LA PLUS COURTE GAGNE Celui qui raconte la blague avec le moins de mots gagne. Elle n'a pas besoin d'être drôle, juste de ressembler à une blague et d'avoir une chute. Exemples : "C'est un mec qui rentre dans un bar." (Blague zoophile la plus courte du monde). Ou : "C'est Joseph qui dit à Marie : QUOI ?!!"

LE DICO ALEATOIRE Choisissez un mot au hasard dans le dictionnaire, celui qui en donne la définition la plus proche gagne. Cherchez des mots peu communs, c'est toujours mieux. Exemple : Dipneuste : Poisson de la sous-classe des dipneustes.

LE PING-PONG VERBAL Chacun dit un mot à tour de rôle. On a moins de deux secondes entre chaque mot. Celui ou celle qui est à court de mot, perd. Des thèmes possibles : Animaux à quatre pattes. Verbes. Émissions de télé. Oiseaux. Actrices brunes. Mots qui commencent par S... La liste est infinie.

OU ENCORE... Qui imite mieux un chien qui a avalé un canard prend la main.
Qui imite mieux une souris qui s'apprête à sauter sur une souris prend la main.
Qui imite mieux le Maître de Jeu prend la main.
Qui imite mieux l'autre équipe prend la main.
Qui nous fait le mieux croire qu'il parle Russe prend la main (ou autre langue s'il y a des Russes parmi vous, trop facile).
Qui chante le plus mal.
Qui fait le plus long "Ooooooooooooo..."
Qui récite l'alphabet le plus rapidement (avec chrono).
Etc.

TOUTES NOS INFORMATIONS SONT VÉRIFIÉES.
POUR PLUS DE DÉTAILS, N'HÉSITEZ PAS À CONSULTEZ
VOS INTERNETS OU VOTRE BIBLIOTHÈQUE LOCALE.

MERCI DE VOTRE ATTENTION.
ET AMUSEZ VOUS BIEN !



Retrouvez nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr !

Un jeu de société développé, édité et distribué par Dujardin. D'après un jeu créé par Alain Chabat et Kader Aoun / Chez Wam. Dujardin est une filiale de Jumbodiset. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Made in Ireland. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.

© 2021 DUJARDIN. Tous droits réservés.

© R&G Productions

DUJARDIN, Z.A du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France

SAV : savdujardin@t11.fr

La notice doit être conservée car elle contient des informations importantes. Quelques textes peuvent heurter la sensibilité de certaines personnes. Nous vous rappelons que ce jeu de société est destiné à un public à partir de 10 ans.



Jumbodiset GROUP



TMC

DUJARDIN

