

LA COURSE AUX HAMBURGERS

QUI SERA CAPABLE
DE RECONSTITUER
LE PLUS GROS
CUISTO-BURGER ?



POUËT!
POUËT!



**Cuiсто
DINGO**
le jeu de cartes

REGLE DU JEU

tranche de pain



CARTE ORANGE

tomates



ketchup



CARTES ROUGES

cornichons



salade



CARTES VERTES

bacon



steack haché



CARTES MARRONS

fromage



mayonnaise



oignons



CARTES JAUNES

CONTENU :

- 60 cartes dont :
 - 7 tranches de pain
 - 7 tomates
 - 6 ketchup
 - 6 cornichons
 - 7 salades
 - 4 bacons
 - 6 steacks hachés
 - 7 fromages
 - 4 mayonnaises
 - 6 oignons
- 4 range-ingrédients
- 1 Cuisio Dingo sonore
- La règle du jeu



BUT DU JEU :

Aide Cuisito Dingo à créer le hamburger contenant le plus d'ingrédients.

MISE EN PLACE :

Place Cuisito Dingo au centre de la table et distribue toutes les cartes, faces cachées, aux joueurs. Chacun forme une pile et la place devant lui. Les joueurs prennent également un range-ingrédients.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur qui raconte le plus de salades commence la partie. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

IL DOIT RETOURNER LA CARTE DU DESSUS DE SON PAQUET, en gardant **LA FACE ORIENTÉE VERS LES AUTRES JOUEURS**, et la pose devant lui. Par la suite, les nouvelles cartes retournées recouvriront les précédentes et formeront la pile du joueur. C'est alors au tour du joueur suivant.

- Si **DEUX INGRÉDIENTS IDENTIQUES** sont visibles sur la table, il faut être le premier à appuyer sur le ventre de Cuisito Dingo. **⇒ ATTENTION ⇐ TOUS LES JOUEURS PARTICIPENT !**

Le premier qui appuie sur le ventre de Cuisito Dingo gagne et prend l'une des cartes identiques (celle de son choix). Il la place à l'intérieur de son range-ingrédients. **AU-DESSUS DES CARTES DÉJÀ GAGNÉES ET FACE VERS LE HAUT**. Cette carte rapportera **1 point** en fin de partie.

- Si **AUCUN INGRÉDIENT IDENTIQUE** n'est joué, personne n'appuie sur le ventre de Cuisito Dingo. Le suivant retourne la carte supérieure de son paquet et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur se trompe et qu'il appuie quand même, il doit prendre la dernière carte jouée et la placer sous son range-ingrédients. **(-2 points)**

⇒ RESTE VIGILANT ! ⇐ Quand tu prends une carte pour la mettre dans son range-ingrédients cela peut révéler une nouvelle paire identique avec la carte située dessous.

Le joueur qui a appuyé sur le ventre de Cuisito Dingo commence toujours le tour suivant, même en cas d'erreur.

REGLE D'OR :

Dans ce jeu, on cherche à constituer le hamburger idéal. Mais, il existe une règle d'or : **IL EST INTERDIT D'EMPILER 2 CARTES DE LA MÊME COULEUR** l'une sur l'autre dans son range-ingrédients (ex : tomate sur tomate mais aussi tomate sur ketchup).

IL NE FAUT DONC SURTOUT PAS PARTICIPER À UNE "COURSE À L'INGRÉDIENT" SI LA DERNIÈRE CARTE QUE TU AS GAGNÉE EST DE LA MÊME COULEUR !

Si tu te trompes et que tu remportes une carte de la même couleur que la dernière de ton range-ingrédients, pose-la (face retournée) **SOUS** ton range-ingrédients. A la fin de la partie, il faudra compter - **2 points** pour chacune de ces cartes.

FIN DE LA PARTIE :



Dès qu'un joueur retourne sa dernière carte, la partie est terminée. On joue tout de même la dernière course à l'ingrédient s'il y en a une.

On compte alors les points : **CHAQUE CARTE GAGNÉE** dans le range-ingrédients **RAPPORTE 1 POINT**.
CHAQUE CARTE PLACÉE DESSOUS pour cause d'erreur **FAIT PERDRE 2 POINTS**.

Le gagnant est le joueur qui obtient le plus de points.

RAPPELS ET PRECISIONS :

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 d'empiler deux cartes de la même couleur, l'une sur l'autre. Mais on a tout à fait le droit d'avoir plusieurs fois le même ingrédient ou la même couleur dans son range-ingrédients si d'autres couleurs viennent s'intercaler.

