

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



KIMBAP

RÈGLE DU JEU



Les quatre marchés les plus importants de Séoul proposent des Kimbaps dans leurs boutiques. Ils sont tous reconnus pour l'excellence de leurs plats qui sont bien entendu préparés sur place. Ces boutiques se caractérisent également par la variété de leurs préparations, qui adoptent diverses combinaisons pour répondre aux goûts de leurs convives.

Dans une compétition de précision et de rapidité, les joueurs doivent répondre à chaque demande de leur clientèle exigeante. Chacun doit faire attention à la combinaison des dés pour agencer les ingrédients le plus rapidement possible. Le joueur qui obtiendra le plus de précision et assemblera les rouleaux de kimbap le plus rapidement sera le gagnant.

BUT DU JEU

ÊTRE LE PREMIER JOUEUR À GAGNER 12 POINTS



CONTENU

- 1 planche ;
- 24 ingrédients :
12 algues (4 feuilles blanches, 4 roses et 4 bleues),
12 garnitures (4 cylindres jaunes, 4 rouges et 4 verts) ;
- 4 dés spéciaux ;
- 24 jetons points (6 × 1 point, 6 × 2 points, 6 × 3 points et 6 × 4 points).

PRÉPARATION

Placez le plateau au centre de la table et distribuez les six ingrédients à chaque joueur : 3 algues (une de chaque couleur) et 3 garnitures (une de chaque couleur). S'il y a moins de quatre joueurs, les ingrédients restants sont remis dans la boîte.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Avant de commencer à jouer, choisissez le nombre de dés qui seront utilisés tout au long du jeu :

NIVEAU FACILE : utilisez les dés 1 et 2.

NIVEAU MOYEN : utilisez les dés 1, 2 et 3.

NIVEAU DIFFICILE : utilisez les 4 dés.

Remarque : Quel que soit le niveau, chaque joueur utilise les six ingrédients.

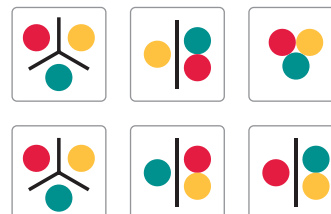
DÉS

Les quatre dés indiquent les combinaisons suivantes :

DÉ 1

Contacts entre les garnitures

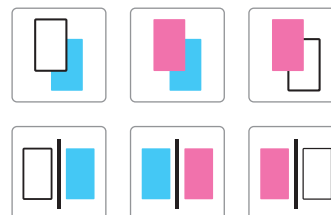
Exemple : la première contrainte demande que les trois garnitures ne se touchent pas.



DÉ 2

Contacts entre les algues

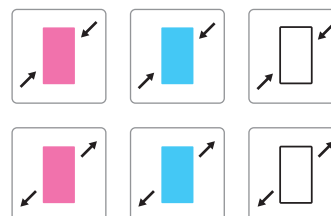
Exemple : la première contrainte demande que l'algue blanche et bleue se touchent.



DÉ 3

Position d'une des algues (à l'intérieur ou à l'extérieur du kimchap)

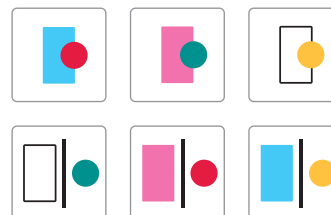
Exemple : la première contrainte demande que l'algue rose soit entièrement cachée à l'intérieur.



DÉ 4

Contacts entre les garnitures et les algues

Exemple : la première contrainte demande que l'algue bleue soit en contact avec la garniture rouge.





DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a mangé le plus récemment lance les dés.

IMPORTANT : Les dés doivent être placés au centre de la table de manière à ce que tous puissent en voir le résultat en même temps.

Chacun commence aussitôt à préparer son kimbap en suivant les consignes et les combinaisons imposées par les dés. Lorsqu'un joueur pense avoir réalisé le kimbap demandé, il l'entoure avec son élastique et le pose sur une case du plateau au centre de la table.

Le premier qui termine son rouleau doit dire « KIMBAP ! » et place sa réalisation sur la case numérotée 4 du plateau sans laisser ses mains au-dessus de celui-ci pour ne pas gêner les autres joueurs. Les autres joueurs continuent à préparer leurs rouleaux jusqu'à ce qu'ils considèrent qu'ils ont accompli le travail. Celui qui réussit en second met son rouleau sur la case 3, puis 2, puis 1, selon le nombre de joueurs.

VÉRIFICATION

Une fois tous les rouleaux posés, vérifiez si chaque cuisinier a bien respecté toutes les consignes.

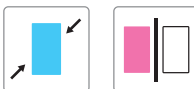
IMPORTANT : Pour qu'un kimbap soit considéré comme correct, il doit respecter TOUTES les indications des dés.

Le kimbap déposé sur la case 4 est celui du joueur qui terminé en premier sa préparation. Si celle-ci est correcte, ce joueur obtient 4 points. Puis on vérifie le kimbap posé sur la case 3 pour voir si le joueur marque 3 points, et ainsi de suite. Si le kimbap présente au moins une erreur, le joueur ne marque aucun point.

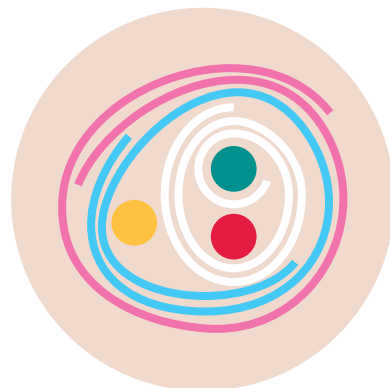
Exemples



NIVEAU MOYEN
DÉS 1, 2 et 3
Résultat valide



NIVEAU DIFFICILE
DÉS 1, 2, 3 et 4
Résultat valide



FIN DE LA PARTIE

LE JEU SE TERMINE QUAND UN JOUEUR OBTIENT 12 POINTS OU PLUS. CE JOUEUR EST DÉSIGNÉ VAINQUEUR.





www.ruibalgames.com



ruibaljuegos

Écrivez-nous à sac@ruibalgames.com
Publié par Ruibal S.R.L. Rivera Indarte 2986 - Buenos Aires

Auteurs : Roberto Fraga et Johan Goh
Art et design : Maria M. Aramburu – Illustrations : Margaret Cubino

