

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



Gain du tour et fin de la manche

Le joueur qui a remporté la recette prend la carte et la garde devant lui. On commence alors un nouveau tour en retournant une nouvelle carte **Recette**. À la fin de la manche, toutes les cartes **Recette** auront été distribuées et les joueurs n'auront plus de cartes **Burger**.

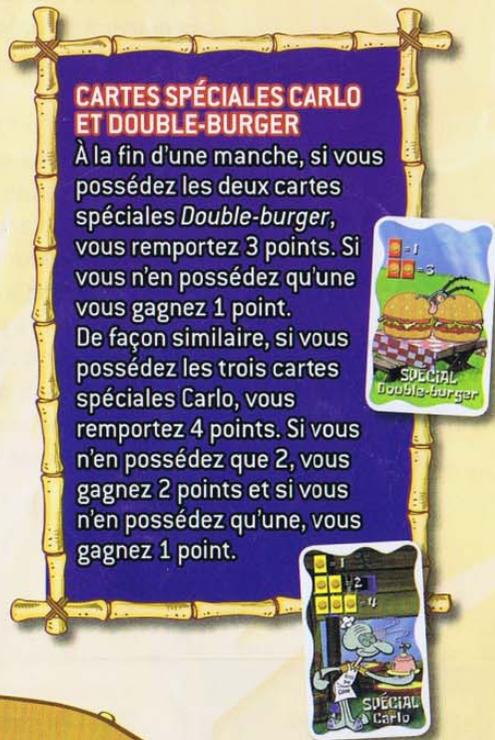
Un des joueurs notera alors le nombre de points gagnés par chaque joueur et on préparera la manche suivante comme on a préparé le début de la partie (chaque joueur récupère ses 8 cartes, on reforme le paquet des cartes **Recette**, etc.).

Fin de la partie

Lorsque 3 manches ont été jouées, le joueur qui possède le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

CARTES SPÉCIALES CARLO ET DOUBLE-BURGER

À la fin d'une manche, si vous possédez les deux cartes spéciales **Double-burger**, vous remportez 3 points. Si vous n'en possédez qu'une vous gagnez 1 point. De façon similaire, si vous possédez les trois cartes spéciales Carlo, vous remportez 4 points. Si vous n'en possédez que 2, vous gagnez 2 points et si vous n'en possédez qu'une, vous gagnez 1 point.

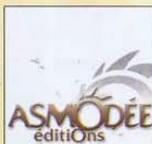


Merci de garder toutes ces pertinentes informations pour vos futures références.

© 2007 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, Bob l'éponge et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Viacom International Inc. Créé par Stephen Hillenburg.



Asmodée Éditions
ZAC Le Mérantais
Angle rue aux Fleurs/rue des Tilleuls
BP00037 • 78960 Voisins le Bretonneux
www.asmodee.com



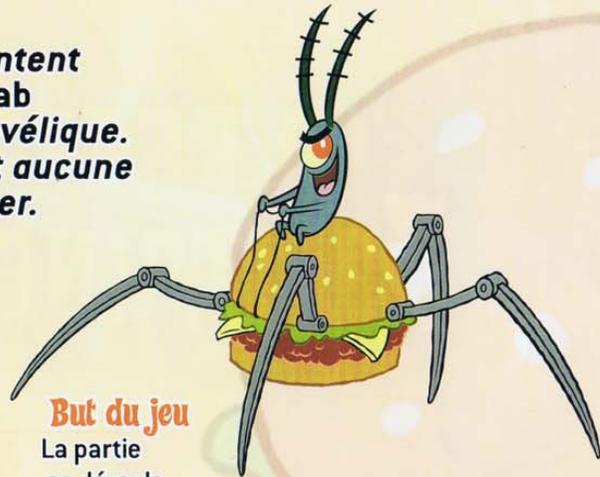
LA RECETTE DU CAPITAINE KRABS



LES REGLES



Bob l'éponge et ses amis tentent de protéger la recette du Krab Burger d'un complot machiavélique. Plankton ne reculera devant aucune bassesse pour se l'approprier. Récupérez les éléments secrets de la recette et remportez la victoire !



But du jeu

La partie se déroule en 3 manches de 8 tours. Le joueur qui possède le plus grand nombre de points au bout de ces 3 manches et déclaré vainqueur : il a aidé le Capitaine Krabs et reçoit une livraison de 1000 Krab burgers directement chez lui.

Matériel

- Le jeu comprend :
- Une règle du jeu ;
 - 40 cartes *Burgers* (8 pour chaque joueur dont une carte *Plankton*) ;
 - 8 cartes *Recette* ;
 - une peluche parlante de Bob ;
 - une figurine de Plankton ;



Préparation de la partie

Chaque joueur prend en main les **8 cartes Burger** de sa couleur. On place au milieu de la table, face cachée et après les avoir mélangées, le paquet des **8 cartes Recette**. Toujours au milieu de la table, placez la **peluche de Bob** et la **figurine de Plankton**. La partie peut commencer !

Déroulement de la partie

Au début de chaque tour, le plus jeune joueur retourne la carte du dessus du paquet **Recette**. C'est cette carte que les joueurs vont tenter de gagner. Ensuite, chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Le joueur le plus âgé compte « 1, 2, 3 » et les joueurs retournent simultanément la carte qu'ils viennent de poser face cachée.

À partir de ce moment là, plusieurs cas peuvent se présenter :

Si aucun joueur n'a joué de carte Plankton

Dans ce cas, c'est le joueur qui aura joué la carte de plus haute valeur qui remporte la **Recette** mise en jeu. Si plusieurs joueurs ont joué une carte de même valeur, le premier de ces joueurs qui tape sur la peluche **Bob** remporte la carte **Recette**.



Si au moins un joueur a joué une carte Plankton

Dans ce cas, rien ne va plus, tout le monde est terrifié par l'arrivée de Plankton et d'agite en tous sens. Si le nombre de Plankton joué est impair, le premier joueur qui tape sur la peluche **Bob** remporte la carte **Recette**. Si le nombre de Plankton joué est pair, le premier joueur qui prend en main la figurine de Plankton remporte la carte **Recette**.

EN CAS D'ERREUR

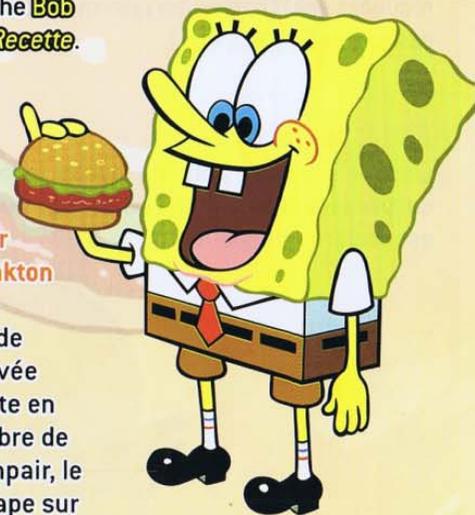
Si un joueur se trompe et tape en premier sur Bob ou prend en main Plankton alors qu'il ne devait pas le faire, il perd une carte **Recette** qu'il a déjà gagnée (de son choix) et elle est rajoutée à la prochaine carte **Recette** mise en jeu. S'il n'a pas encore gagné de cartes **Recette**, il ne perd rien car il est déjà assez malheureux comme ça.



Attention : dans les deux cas, **TOUS** les joueurs participent, pas seulement ceux qui ont joué une carte Plankton.

CONSEIL DE JEU

Plus la carte **Burger** que vous jouez est d'une haute valeur, plus vous aurez de chance de remporter la **Recette**. Pensez à garder des cartes puissantes pour gagner les cartes **Recette** importantes (celle qui vaut 3 par exemple).



BOB ENTRE DANS LA PARTIE

La plupart du temps, lorsqu'on tape sur Bob, il prononce la phrase « **Pas de problème, chef !** » et la partie se déroule normalement. Mais de temps en temps, il dit « **Bas les pattes, n'approchez pas !** » et dans ce cas, il modifie les règles du jeu : le premier joueur qui prend la figurine de Plankton en main remporte la recette. Dans ce cas, **TOUS** les joueurs peuvent participer.

