

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 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



Tom-Tom et Nana

panique au resto

Servez tous les clients
avant la sonnerie !



7+

de **2 à 5**
joueurs

durée :
30 min



bayard jeux

But du jeu :

Il y a foule à *La Bonne Fourchette*, le restaurant de la famille Dubouchon. Adrien, Yvonne, Marie-Lou, Tom-Tom et Nana doivent servir les clients à toute vitesse et sans se tromper dans les menus qu'ils ont choisis. S'ils y arrivent, *La Bonne Fourchette* sera le meilleur restaurant du quartier.

Comme eux, montrez que vous avez de la mémoire, un bon sens de l'organisation, et que vous êtes rapides !

Dans *Panique au resto*, on gagne ou on perd tous ensemble. Pour remporter la partie, il faut récolter plus de 🌟 que de 🍴.

Contenu :

- 5 cartes *Personnage*
- 30 cartes *Table*
- 78 cartes *Assiette* (Entrée, Plat ou Dessert)
- 40 cartes *Événement*
- 1 Minuteur
- 105 🌟 et 105 🍴

Descriptif des cartes :

Les cartes Personnage indiquent le rôle joué par chaque joueur.

Les cartes Table indiquent le nombre de clients à servir et les menus qu'ils ont choisis.

Il y a des tables normales (en bleu), et des tables spéciales (en rouge) qui rapportent des 🌟 ou des 🍷 supplémentaires, indiqués sur la table.

Les cartes Assiette (Entrée, Plat ou Dessert) sont servies sur les menus des tables.

Les cartes Événement ajoutent à chaque table une surprise...
Bonne ou mauvaise !

Chaque menu bien servi rapporte des 🌟.

Chaque menu mal servi rapporte au contraire des 🍷.

Mise en place du jeu :

- Chaque joueur choisit sa carte Personnage et la pose devant lui.
Tous les personnages doivent être attribués : s'il y a moins de 5 joueurs, certains joueurs prennent 2 cartes Personnage.
- Les cartes Table et les cartes Événement sont placées en pile, face cachée, sur l'espace de jeu.
- Les cartes Assiette sont placées au centre de l'espace de jeu, en 3 piles : Entrée, Plat, Dessert.
- Les réceptifs à  et  sont placés, vides, sur le côté de l'espace de jeu.

Une partie se joue en 2 tours, car il y a 2 services au restaurant !

À la fin du second tour, on comptabilise les  et les  récoltés pendant la partie.

Déroulé d'un tour de jeu :

1 - On installe le restaurant

Tom-Tom prend des cartes *Table* dans la pile, et les dispose, face cachée, sur l'espace de jeu :

- Au premier tour : 1 table de plus que de joueurs.
- Au second tour : 2 tables de plus que de joueurs.

Exemple : à 4 joueurs, on joue à 5 tables au premier tour, à 6 tables au second tour

2 - On prend les commandes des clients

- Marie-Lou met le minuteur sur 45 secondes.
- On retourne chaque table pour dévoiler le nombre de clients à servir. Les joueurs mémorisent les menus des tables.
- À la sonnerie du minuteur, on remet les tables face cachée.

3 - On sert les clients

- Marie-Lou met le minuteur sur 45 secondes.
- Les joueurs se servent dans les cartes *Assiette*, en posant sur chaque table celles qu'ils ont mémorisées dans les menus.
- À la sonnerie du minuteur, on ne peut plus rien servir. Les assiettes non utilisées sont remises sur leur pile.

4 - Les Événements



- Nana pose une carte *Événement*, face cachée, sur chacune des tables.

5 - On compte les points

On compte les  et des  table après table :

- On retourne une carte *Table* et ses cartes *Assiette*.
- On retourne la carte *Événement* de la table et on réalise immédiatement ce qu'elle indique.
- On répartit ensuite les assiettes qui ont été placées sur cette table sur chacun des menus, de façon à obtenir le plus de menus complets.
- On comptabilise les  et les , selon le barème suivant :
 - Chaque menu bien servi rapporte 1 .
 - Chaque menu mal servi rapporte 1 .
 - Chaque assiette en trop, non attribuée à un menu, rapporte 1 .
 - Les tables spéciales rapportent les  ou les  supplémentaires indiqués sur la table.

6 - Fin du tour

- On met dans les récipients correspondants les  et les  récoltés.
- On met de côté les cartes *Table* et les cartes *Événement* utilisées.
- On replace les cartes *Assiette* sur leur pile.

On joue le tour suivant de la même façon, en appliquant les événements du tour précédent s'il y a lieu.

Fin de la partie :

À la fin des 2 tours, on compte le nombre total de 🍴 et de 🍷 récoltés. S'il y a plus de 🍴 que de 🍷, tout le monde a gagné.

Sinon, tout le monde a perdu !

Des idées pour s'organiser :

Panique au resto est un jeu coopératif, les joueurs doivent s'entraider pour gagner.

Quelques idées de coopération :

- Chaque joueur mémorise un seul type d'assiette.

Exemple : le joueur 1 se charge de toutes les entrées, le joueur 2 de tous les plats et le joueur 3 de tous les desserts.

- Une même table est mémorisée par deux joueurs pour éviter les erreurs.

Exemple : pour 3 joueurs et 5 tables (que l'on nomme A, B, C, D, E), le joueur 1 mémorise les tables A, B, C ; le joueur 2 les tables B, C, D et le joueur 3 les tables A, D, E.

Astuce : attribuer à chaque table un nombre à 3 chiffres désignant le type d'assiettes. *Exemple* : 354 correspond à 3 entrées, 5 plats et 4 desserts.

À vous de trouver d'autres idées !

Variantes pour les Dubouchon aguerris :

Une fois que vous maîtriserez bien les mécanismes du jeu, vous pourrez vous fixer des défis :

- Il vous paraît trop facile ? Ajoutez 2 tables en plus au premier tour, puis 3 au second tour.
- Vous le terminez trop vite ? Faites 3 tours de jeu au lieu de 2.
- Vous gagnez souvent ? Essayez d'obtenir plus de 40 🌟 et moins de 15 🌀.
- Vous pouvez aussi former 2 équipes qui s'affrontent : la gagnante est celle qui a récolté le plus de 🌟.

À vous de trouver d'autres variantes !