

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Jeu de cartes SpongeBob

Un jeu de cartes pour 2 à 7 fans de Bob l'Éponge
à partir de 6 ans

Contenu :

55 cartes dont :

- 40 cartes Chiffre

(2 exemplaires de chaque carte, numérotées de 1 à 5 dans les 4 couleurs)

- 4 cartes spéciales « Pioche 2 cartes »

- 4 cartes spéciales « STOP »

- 4 cartes spéciales « Couleur au choix »

- 3 cartes Action « Bob l'Éponge »

- 1 notice

Le but du jeu consiste à se défausser de toutes ses cartes le premier.

Préparation

Avant de commencer, l'un de vous est désigné pour être le donneur. Il mélange bien les cartes et en distribue secrètement 5 à chacun. Les cartes restantes sont empilées face cachée et constituent la pioche. Il retourne ensuite la carte supérieure et la pose à côté du paquet.

La partie commence

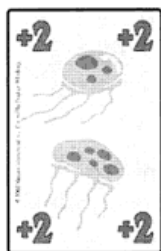
Le joueur assis à gauche du donneur commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur peut poser une de ses cartes sur celle retournée. Le chiffre, la couleur ou le symbole de sa carte doit correspondre à celui ou celle de la carte retournée.

Exemple : Si une carte verte « Patrick 3 » est retournée, vous pouvez poser dessus une nouvelle carte « Patrick », un « 3 » de n'importe quelle couleur ou une carte verte « Pioche 2 cartes ». Vous pouvez aussi jouer une autre carte spéciale ou une carte Action.

Si aucune carte de votre main ne convient, vous devez piocher une carte du paquet. Si elle convient, vous pouvez la poser immédiatement. Sinon, vous devez la conserver et c'est au tour du joueur suivant.

Signification des cartes spéciales :

Pioche 2 cartes (+2) :



Si vous posez une carte « Pioche 2 cartes », le joueur suivant doit piocher 2 cartes du paquet. Il ne peut poser aucune de ses cartes. Cependant, si le joueur suivant possède également une carte « Pioche 2 cartes », il peut la jouer et son voisin de gauche doit alors piocher 4 cartes... Il peut ainsi arriver qu'un joueur doive piocher jusqu'à 8 cartes.

STOP :



Si vous posez une carte STOP, le joueur suivant doit malheureusement passer son tour et ne peut poser aucune carte. Son voisin de gauche continue avec une carte de son choix. Si le donneur retourne la carte « STOP » dès le début, son voisin de gauche passe son tour et le joueur d'après commence avec une carte de son choix.

Couleur au choix :



Le joueur qui pose une carte « Couleur au choix » peut choisir une couleur. Le joueur suivant doit alors poursuivre en respectant cette couleur. Si la carte « Couleur au choix » est retournée dès le début, le donneur choisit une couleur, que le joueur suivant doit respecter.

Carte Action :

Si vous posez une carte Action, tous les joueurs (y compris celui qui l'a posée) doivent se lever rapidement et crier « Bob l'Éponge ! ». Le plus lent à réagir est obligé de piocher une carte du paquet. Le joueur suivant reprend la partie et pose une carte.

Les cartes « STOP », « Couleur au choix » et Action peuvent être posées sans tenir compte du symbole, du chiffre ou de la couleur, quelle que soit la carte retournée sur le dessus.

Et si la pioche est épuisée avant la fin de la partie ? Prenez alors le paquet de cartes retournées et mélangez-les bien pour former une nouvelle pioche. La carte supérieure est de nouveau retournée afin que le joueur suivant puisse poser sa carte dessus.

La partie prend fin dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Il gagne cette partie.

