

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).

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

**ESCALE À JEUX**



LE JEU DU Hamburger®

Un savoureux jeu de mémoire pour les fanas du fast food !

De 2 à 4 joueurs

À partir de 8 ans

CONTENU

- 8 pions "Cuisiniers" (2x4 couleurs)
- 36 pions "Ingrédients" (4x9 ingrédients)
- 1 plateau de jeu
- 4 cartes "Provisions"
- 2 dés

BUT DU JEU

Il faut être le premier joueur à réunir les 9 ingrédients qui composent un succulent hamburger : cornichons, oignons, ketchup, mayonnaise, fromage, viande, laitue, tomate, et enfin le petit pain.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend 1 carte "provisions" et 2 pions "cuisiniers" de la même couleur et les place sur la case "cuisine" de la même couleur, située à un des angles du plateau.

Les 36 autocollants représentant les ingrédients sont à coller au dos des pions qui doivent être placés, face cachée, sur les 36 cases situées au centre du plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus affamé commence la partie (cela peut aussi être le joueur qui tait le score le plus élevé avec son dé).

A tour de rôle, chaque joueur lance les 2 dés. Les pions "cuisiniers" sont avancés dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur déplace un pion du même nombre de cases qu'indique un dé et le second pion du même nombre de cases qu'indique l'autre dé.

NB. Il vaut mieux faire progresser un pion à la fois, pour pouvoir mieux suivre l'action.

Exemple : s'il lance un 2 et un 4, un des pions est avancé de 2 cases, l'autre de 4 cases.

Quand un joueur fait un double, il a le droit de rejouer une seconde fois. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

Il n'y a pas d'ordre particulier pour collecter les divers ingrédients, mais il faut obligatoirement que le pain soit pris en dernier.

Un joueur ne peut pas avoir plusieurs fois le même ingrédient : cela serait indigeste !

SIGNIFICATION DES CASES

Les cases "ingrédients":

Quand un pion "cuisinier" s'arrête sur une case "ingrédient" (la case "pain" exceptée), le joueur prend un pion "ingrédient" qui se trouve au centre du plateau, le regarde sans le montrer aux autres

joueurs. Si l'ingrédient représenté correspond à celui de la case où se trouve le "cuisinier", le joueur prend l'ingrédient et le pose sur la carte "provisions". Dans le cas contraire, il repose le pion "ingrédient" sur une des cases libres au centre du plateau, en essayant de se rappeler où pour la suite de la partie.

Si le pion "cuisinier" arrive sur une case représentant un ingrédient qu'il a déjà, il choisit quand même un pion "ingrédient", le regarde puis le pose où il veut. Cela peut lui être utile pour la suite du jeu!

Les cases "pain":

Le joueur qui tombe sur cette case, nomme l'ingrédient qu'il désire.

Exemple : le joueur dit "tomate" et prend un pion "ingrédient".

Si le pion représente l'ingrédient appelé, le joueur le garde. Sinon, il repose le pion face cachée au centre du plateau.

Les cases "cuisines" :

Le joueur qui arrive dans sa propre cuisine, prend n'importe quel "ingrédient" sans avoir à le nommer et le garde s'il peut lui être utile (c'est-à-dire, s'il ne l'a pas encore demandé, ou si ce n'est pas du pain). Sinon, il le repose sur le plateau sans le montrer. Quand le joueur arrive dans une cuisine adverse, il prend un ingrédient de son choix à un de ses adversaires. Il rajoute cet ingrédient à ceux qu'il possède déjà ou le repose au centre du plateau.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à compléter sa carte "provisions" avec les 9 ingrédients, gagne la partie. Un joueur peut gagner en ne bougeant qu'un seul de ses pions "cuisiniers".

COMMENT JOUER AU JEU DU HAMBURGER PAR ÉQUIPE ?

Quand il y a 4 joueurs, ils peuvent se diviser en 2 équipes de 2 et jouer de la façon suivante. Quand un joueur arrive dans une cuisine de l'équipe adverse, il ne leur prend pas d'ingrédients. Son tour est terminé.

Le joueur qui a complété sa carte continue de jouer pour remplir celle de son adversaire. Aucun pion ne peut être retiré à une carte "provisions" complète. Si un joueur, qui a rempli sa propre carte "provisions" tombe sur une case pénalisante, les pions ne sont pas retirés de sa carte si elle est complète, mais de celle de son partenaire.

C'est la première équipe qui confectionne ses 2 hamburgers qui gagne.

Le jeu du Hamburger est une marque déposée par
HABOURDIN INTERNATIONAL
©1989 HABOURDIN INTERNATIONAL
LICENCE de Max GERCHAMBEAU