

Règles du jeu



**LA QUÊTE
DU BURGER
LÉGENDAIRE**

DANS CE JEU, CHAQUE JOUEUR INCARNE UN TALENTUEUX COMMIS DE CUISINE DU CÉLÈBRE RESTAURANT « AU BURGER LÉGENDAIRE » !

LE CHEF DU RESTAURANT A L'AMBITION DE CRÉER UN BURGER LÉGENDAIRE ET VOUS DEMANDE DE L'AIDER DANS CETTE QUÊTE !

LA MISSION DE CHAQUE JOUEUR :

Parcourir la ville à la recherche des ingrédients nécessaires à la préparation d'un Burger de légende !

En chemin, tu récolteras de l'argent, tu répondras à des questions et tendras des pièges à tes adversaires, pour être le premier à revenir vers le chef avec la liste des ingrédients que tu penses pouvoir acheter avec le budget dont tu disposes !

Le Chef a été clair sur la recette, le Burger légendaire sera composé des ingrédients suivants :

- 1 pain
- 1 viande
- 1 fromage
- 1 légume
- 1 sauce

A toi d'aller rendre visite aux différents commerçants, pour obtenir le prix des articles nécessaires et composer ainsi la liste de tes achats !

AVANT DE COMMENCER LE JEU :

Il convient avant toute chose, de se référer aux tableaux à la fin des règles du jeu afin d'identifier les bonnes cartes à utiliser pour la partie à laquelle vous allez jouer :

- toutes les cartes **ÉNIGME, BANQUE, SURPRISE** sont communes à toutes les parties ;
- pour ce qui est des cartes **COMMERÇANT** et **INDICE**, il convient de se référer aux tableaux à la fin des règles du jeu, pour sélectionner uniquement celles qui correspondent à votre partie. Pour les reconnaître, ces cartes portent un numéro du type **1** (pour les cartes **COMMERÇANT**) ou une lettre du type **A** (pour les cartes **INDICE**).

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Le plateau de jeu est placé au centre de la table, avec les cartes disposées de la manière suivante :

- Cartes **COMMERÇANT** (spécifiquement identifiées pour la partie en cours) posées face Boutique le long du plateau
- Cartes **ÉNIGME** et cartes **BANQUE** mélangées et posées en tas à côté du plateau
- Cartes **INDICE** (spécifiquement identifiées pour la partie en cours) et cartes **SURPRISE** posées sur le plateau, à côté du restaurant

Chaque joueur choisit un pion, qu'il place au centre du plateau sur le restaurant (« Au Burger Légendaire »).

Chaque joueur se saisit également d'une fiche et d'un stylo pour noter toutes les informations obtenues au fil des tours !

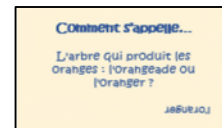


LES CARTES :

Les cartes **COMMERÇANT** indiquent le prix proposé par le commerçant pour le produit qu'il vend.



Les cartes **ENIGME** contiennent des questions qui sont posées à un joueur à chaque fois qu'il arrive chez un commerçant.



Les cartes **BANQUE** correspondent à l'argent que chaque joueur gagne au fil des tours. Cet argent constituera le budget dont chaque joueur disposera pour acheter ses ingrédients.



Les cartes **SURPRISE** indiquent une action que le joueur doit réaliser au moment où il pioche la carte. Il peut s'agir de bonnes surprises ou bien d'imprévus qui peuvent contrarier votre course à travers la ville !



Les cartes **INDICE** permettent d'obtenir des informations concernant les prix proposés par les différents commerçants.





TOUR DE JEU :

Le joueur le plus jeune démarre la partie !

Le joueur lance alors le dé et avance son pion en fonction du chiffre indiqué :

- le joueur peut avancer dans n'importe quel sens mais ne peut pas avancer et reculer dans un même tour.

Le joueur réalise alors l'action indiquée sur le plateau :

- s'il arrive sur une case grise (pavé) son tour s'arrête là et la main passe au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre);
- s'il arrive sur un case Banque  il pioche une carte **BANQUE** et la pose face retournée (montant apparent) devant lui. Ces cartes constituent son portefeuille, et celui-ci doit être visible de tous ;
- s'il arrive sur une case Indice  il pioche la carte **INDICE** de son choix, la regarde discrètement, note l'indice sur sa fiche et replace la carte sous la pile.

Par exemple, cet indice permettra au joueur de savoir vers quel commerçant se diriger en priorité ou vers quel commerçant il ne vaut mieux pas aller !

S'il est amené à piocher plusieurs cartes INDICE pendant la partie, il pourra choisir la carte en fonction de la lettre au dos afin de ne pas piocher plusieurs fois la même carte.

- s'il arrive sur une case Surprise  le joueur pioche une carte **SURPRISE**, la lit à voix haute et réalise l'action indiquée. Si l'action l'emmène sur une case **COMMERÇANT**, alors il pourra répondre à une question pour connaître le prix de l'ingrédient.

A noter, qu'il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact pour s'arrêter chez un commerçant ! Le joueur peut décider de s'y arrêter même si le chiffre du dé le faisait aller plus loin. S'il ne souhaite pas s'arrêter dessus, la case Commerçant compte comme une case « pavé ».

A noter également que deux joueurs peuvent se retrouver sur la même case, ceci ne pose pas de problème !

POUR OBTENIR LE PRIX DES INGRÉDIENTS CHEZ LES COMMERÇANTS :

A chaque fois qu'un joueur arrive chez un commerçant, il devra répondre à une carte **ÉNIGME** pour pouvoir obtenir le prix proposé par le commerçant :

- Un autre joueur pose alors la question en prenant la première carte sur la pile des cartes **ÉNIGME**
- Si le joueur répond juste, il peut alors regarder le prix du produit en prenant la carte **COMMERÇANT** équivalente sur le bord du plateau. Attention : le prix doit être regardé sans être révélé aux autres joueurs et le joueur doit penser à noter, sur sa fiche, l'information obtenue !
- Si le joueur ne répond pas juste à la question, il ne peut pas regarder la carte. Au prochain tour, il pourra s'il le souhaite rester sur la case (ne pas lancer le dé) et tenter une nouvelle fois de répondre à une question.

Note : La case « Au Burger Légendaire » est la case sur laquelle se trouvent les pions au départ et sur laquelle doit se rendre le joueur à la fin de la partie. Pendant le reste de la partie cette case doit être considérée comme une case « pavé ».

Au fur et à mesure de la partie :

- **chaque joueur inscrit sur sa fiche les prix obtenus pour chacun des produits, et**
- **se constitue un budget disponible grâce aux cartes Banque.**

Le joueur doit ainsi additionner les prix des ingrédients afin de savoir s'il a assez d'argent dans son portefeuille pour acheter 1 pain, 1 sauce, 1 légume, 1 viande et 1 fromage !

Il y a plusieurs boutiques de Légumes, Fromages et Viandes ; le joueur pourra donc choisir les commerçants qu'il souhaite aller voir. En revanche, il n'y a qu'une Boulangerie et qu'une boutique de sauce. Ainsi, pour acheter le pain et la sauce le joueur sera obligé de passer chez « **A LA BAGUETTE** » et « **SAUCE QUI PEUT** ».

Petite astuce : Si un joueur n'a pas assez d'argent, il doit, au fil des tours, faire en sorte d'arriver sur des cases Banque pour augmenter son portefeuille ou bien aller voir d'autres commerçants pour tenter d'obtenir des prix plus avantageux (car les prix sont différents entre chacun des commerçants !)

Ainsi, le joueur n'est pas obligé d'aller voir tous les commerçants mais doit avoir noté sur sa fiche le prix d'au moins un ingrédient de chaque catégorie (il n'est pas permis de finir la partie sans avoir noté les prix d'au moins un ingrédient de chaque catégorie).

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a pu passer chez assez de commerçants pour avoir le prix d'au moins 1 pain, 1 sauce, 1 légume, 1 viande et 1 fromage et qu'il a assez d'argent pour acheter au moins un produit de chacune des catégories, le joueur doit retourner au plus vite au restaurant pour partager sa liste avec le Chef !

Le joueur doit donc se rendre au centre du plateau sur la case « Au Burger Légendaire », en lançant le dé pendant autant de tours que nécessaire, pour arriver à destination ! Tout comme pour les cases Commerçant, il n'est pas obligatoire de faire le nombre exact au dé pour tomber sur la case « Au Burger Légendaire » (le joueur peut faire plus au dé et s'arrêter malgré tout sur la case).

Une fois arrivé au restaurant, le joueur révèle à tout le monde, les commerçants chez qui il a prévu d'acheter ses ingrédients et les prix des produits qu'il a notés. Les cartes sont retournées au fur et à mesure afin de vérifier si les prix sont corrects. Si le joueur a effectivement assez d'argent dans son portefeuille pour acheter tous ces produits, alors il gagne la partie !

**BONNE COURSE DANS LA VILLE
ET
BON APPÉTIT !...**

Partie 1 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	4
Sauce qui peut	2	Mozart est là	1
Chou Blanc	4	Viandes à gogo	3
Poil de carotte	4	Bouche Rit	4
Pas Steak	4	Bon Porc	3

INDICE
M
K
L
I

Partie 2 :

COMMERÇANT			
A la baguette	1	Oh la vache	3
Sauce qui peut	1	Mozart est là	2
Chou Blanc	3	Viandes à gogo	1
Poil de carotte	3	Bouche Rit	1
Pas Steak	4	Bon Porc	2

INDICE
R
L
S
A

Partie 3 :

COMMERÇANT			
A la baguette	3	Oh la vache	4
Sauce qui peut	1	Mozart est là	1
Chou Blanc	1	Viandes à gogo	4
Poil de carotte	3	Bouche Rit	1
Pas Steak	2	Bon Porc	2

INDICE
C
K
B
A

Partie 4 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	2
Sauce qui peut	1	Mozart est là	2
Chou Blanc	3	Viandes à gogo	3
Poil de carotte	2	Bouche Rit	4
Pas Steak	1	Bon Porc	3

INDICE
G
N
I
Q

Partie 5 :

COMMERÇANT			
A la baguette	3	Oh la vache	4
Sauce qui peut	1	Mozart est là	1
Chou Blanc	1	Viandes à gogo	2
Poil de carotte	3	Bouche Rit	2
Pas Steak	2	Bon Porc	2

INDICE
J
K
B
S

Partie 6 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	2
Sauce qui peut	1	Mozart est là	3
Chou Blanc	2	Viandes à gogo	2
Poil de carotte	3	Bouche Rit	3
Pas Steak	4	Bon Porc	1

INDICE
E
D
L
O

Partie 7 :

COMMERÇANT			
A la baguette	1	Oh la vache	1
Sauce qui peut	1	Mozart est là	1
Chou Blanc	3	Viandes à gogo	4
Poil de carotte	2	Bouche Rit	1
Pas Steak	3	Bon Porc	2

INDICE
C
K
N
A

Partie 8 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	3
Sauce qui peut	2	Mozart est là	1
Chou Blanc	1	Viandes à gogo	3
Poil de carotte	1	Bouche Rit	4
Pas Steak	3	Bon Porc	3

INDICE
R
B
I
Q

Partie 9 :

COMMERÇANT			
A la baguette	3	Oh la vache	2
Sauce qui peut	1	Mozart est là	3
Chou Blanc	2	Viandes à gogo	2
Poil de carotte	3	Bouche Rit	4
Pas Steak	4	Bon Porc	2

INDICE
E
D
L
O

Partie 10 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	1
Sauce qui peut	2	Mozart est là	1
Chou Blanc	4	Viandes à gogo	2
Poil de carotte	2	Bouche Rit	3
Pas Steak	2	Bon Porc	4

INDICE
P
K
N
O

Partie 11 :

COMMERÇANT			
A la baguette	3	Oh la vache	2
Sauce qui peut	2	Mozart est là	2
Chou Blanc	1	Viandes à gogo	3
Poil de carotte	3	Bouche Rit	1
Pas Steak	2	Bon Porc	4

INDICE
P
D
B
I

Partie 12 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	4
Sauce qui peut	1	Mozart est là	1
Chou Blanc	2	Viandes à gogo	2
Poil de carotte	3	Bouche Rit	3
Pas Steak	4	Bon Porc	1

INDICE
E
K
L
O

Partie 13 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	1
Sauce qui peut	2	Mozart est là	1
Chou Blanc	3	Viandes à gogo	1
Poil de carotte	4	Bouche Rit	4
Pas Steak	4	Bon Porc	2

INDICE
M
K
L
A

Partie 14 :

COMMERÇANT			
A la baguette	1	Oh la vache	4
Sauce qui peut	1	Mozart est là	4
Chou Blanc	4	Viandes à gogo	3
Poil de carotte	1	Bouche Rit	1
Pas Steak	4	Bon Porc	1

INDICE
H
L
I
A

Partie 15 :

COMMERÇANT			
A la baguette	1	Oh la vache	2
Sauce qui peut	1	Mozart est là	2
Chou Blanc	1	Viandes à gogo	1
Poil de carotte	1	Bouche Rit	3
Pas Steak	1	Bon Porc	3

INDICE
G
D
F
Q

Partie 16 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	2
Sauce qui peut	2	Mozart est là	3
Chou Blanc	4	Viandes à gogo	2
Poil de carotte	4	Bouche Rit	3
Pas Steak	4	Bon Porc	1

INDICE
M
D
L
O

Partie 17 :

COMMERÇANT			
A la baguette	②	Oh la vache	②
Sauce qui peut	②	Mozart est là	④
Chou Blanc	③	Viandes à gogo	②
Poil de carotte	③	Bouche Rit	④
Pas Steak	④	Bon Porc	②

INDICE
H
S
O
L

Partie 18 :

COMMERÇANT			
A la baguette	①	Oh la vache	①
Sauce qui peut	②	Mozart est là	①
Chou Blanc	①	Viandes à gogo	①
Poil de carotte	③	Bouche Rit	①
Pas Steak	①	Bon Porc	②

INDICE
G
K
B
S

Partie 19 :

COMMERÇANT			
A la baguette	③	Oh la vache	②
Sauce qui peut	①	Mozart est là	③
Chou Blanc	①	Viandes à gogo	③
Poil de carotte	①	Bouche Rit	②
Pas Steak	③	Bon Porc	③

INDICE
J
D
B
I

Partie 20 :

COMMERÇANT			
A la baguette	②	Oh la vache	④
Sauce qui peut	②	Mozart est là	④
Chou Blanc	①	Viandes à gogo	①
Poil de carotte	③	Bouche Rit	①
Pas Steak	②	Bon Porc	②

INDICE
H
B
S
A

Partie 21 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	2
Sauce qui peut	2	Mozart est là	2
Chou Blanc	1	Viandes à gogo	4
Poil de carotte	3	Bouche Rit	4
Pas Steak	2	Bon Porc	3

INDICE
C
D
B
Q

Partie 22 :

COMMERÇANT			
A la baguette	1	Oh la vache	1
Sauce qui peut	1	Mozart est là	1
Chou Blanc	4	Viandes à gogo	2
Poil de carotte	1	Bouche Rit	3
Pas Steak	4	Bon Porc	4

INDICE
P
K
L
F

Partie 23 :

COMMERÇANT			
A la baguette	3	Oh la vache	2
Sauce qui peut	1	Mozart est là	3
Chou Blanc	4	Viandes à gogo	3
Poil de carotte	2	Bouche Rit	2
Pas Steak	2	Bon Porc	1

INDICE
J
D
N
I

Partie 24 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	4
Sauce qui peut	2	Mozart est là	1
Chou Blanc	1	Viandes à gogo	3
Poil de carotte	3	Bouche Rit	4
Pas Steak	1	Bon Porc	3

INDICE
G
B
I
K

Partie 25 :

COMMERÇANT			
A la baguette	2	Oh la vache	3
Sauce qui peut	2	Mozart est là	1
Chou Blanc	3	Viandes à gogo	2
Poil de carotte	2	Bouche Rit	4
Pas Steak	3	Bon Porc	2

INDICE
R
N
S
O