

## Mega Meal (Le gros repas)

Jeu Ravensburger n°23 113 3

Le délicieux jeu de mémoire de 2 à 5 joueurs de 6 à 99 ans.

Contenu: 110 cartes à jouer avec 12 différents plats avec des quantités de 1 à 9 (2 cartes en double)  
1 dé avec des chiffres de 5 à 9 ainsi qu'une main.  
1 règle du jeu

Chez McMampf et KetchupKing commence l'enfer.

Nous nous glissons dans le rôle de clients indisciplinés et de « remplisseurs de sacs » avides, qui auront besoin d'une bonne mémoire.

**Le but du jeu** est de se rappeler du plus de commandes possibles pour posséder le plus de cartes à la fin.

### Préparation du jeu

Les cartes doivent être bien mélangées et présentées en pile face vers le bas.

Le premier à lancer le dé et à tomber sur la main doit commencer et incarner le premier client.

Tous les autres sont pendant ce tour des « remplisseurs de sacs ».

Par la suite le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Le déroulement du jeu

En tant que client, tu dois jeter les dés une fois. Les chiffres du dé (5 à 9) te montrent combien de cartes différentes tu dois prendre. Prends dans la pile le nombre de cartes mentionnées et lis la commande à haute voix.

Exemple: 4x hamburgers, 7x ketchup, 2x glaces...

Tu dois tenir les cartes en éventail dans la main, de manière à ce qu'aucun autre joueur ne puisse les voir.

### Maintenant c'est au tour des « remplisseurs de sacs »:

Ton voisin de gauche doit maintenant essayer de se rappeler du plus de commandes possible. Pour chaque commande correcte, il reçoit la carte mentionnée.

Dès qu'il se trompe, c'est au joueur suivant, celui qui vient à la suite.

### Au tour du client:

1. Quand tous les « remplisseurs de sacs » à leur tour ont joué et qu'ils ne peuvent plus se souvenir de toutes les commandes, le client reçoit les cartes restantes.

2. Quand à la place d'un chiffre, tu tombes sur une main, tu dois prendre en tout 2 cartes d'un ou de deux joueurs.

Si personne n'a encore de carte, prends celle qui se trouve sur la pile.

Ainsi se termine ton tour en tant que client.

**Par la suite, c'est ton voisin de gauche qui devient l'invité :** Le jeu se poursuit tant que la pile n'est pas finie ou jusqu'à ce qu'il reste moins de cartes que ce qu'il est indiqué sur le dé.

Celui qui a gagné est celui qui possède le plus de cartes à la fin.

