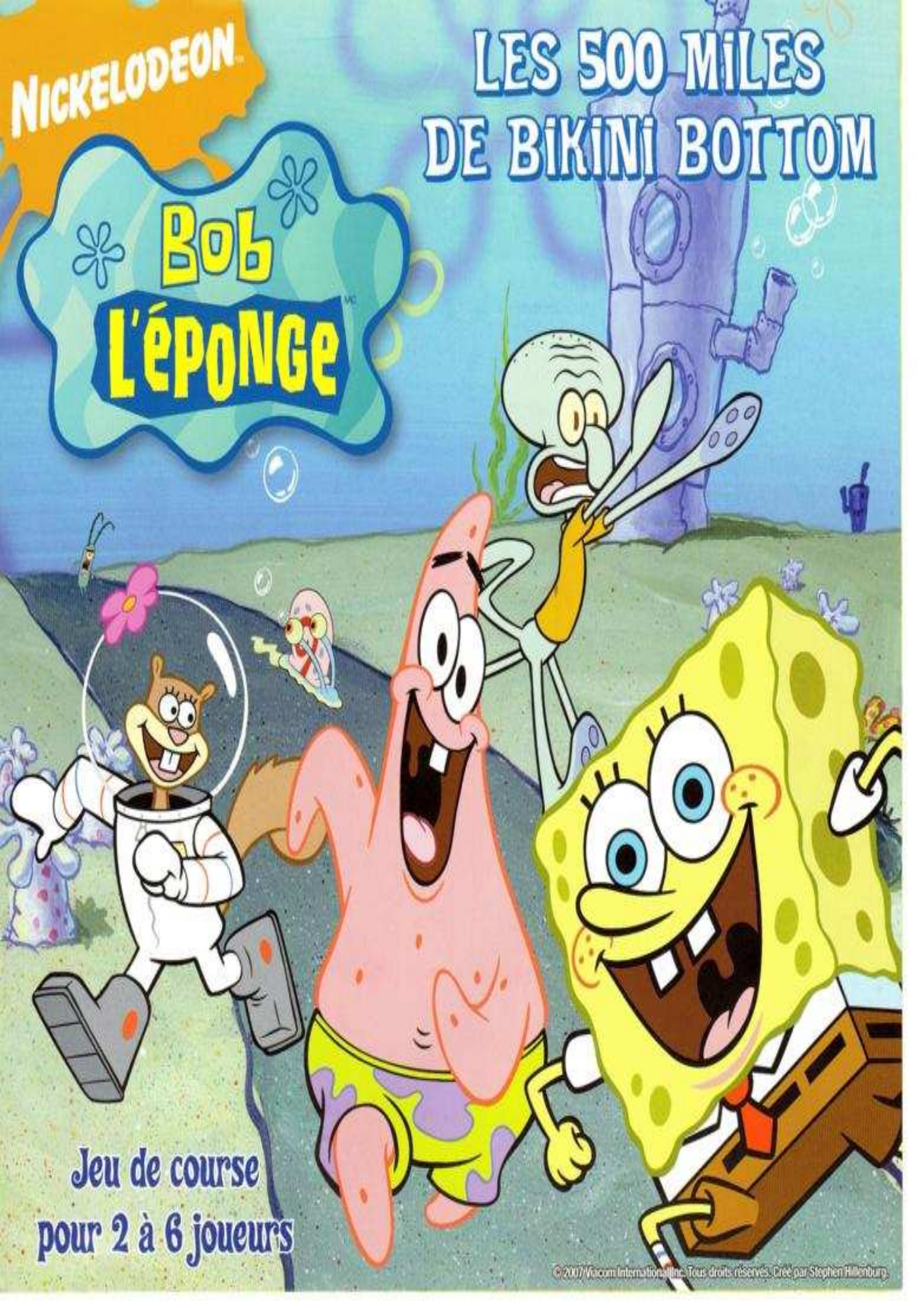


NICKELODEON

LES 500 MILES DE BIKINI BOTTOM

Bob
L'éponge



Jeu de course
pour 2 à 6 joueurs

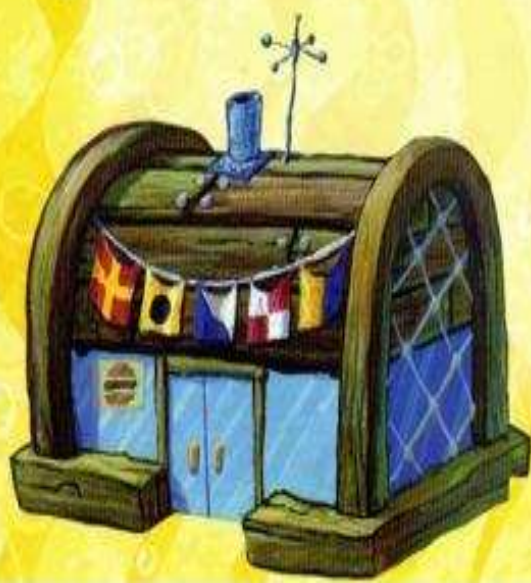
Voici venu le moment le plus attendu de l'année : la fabuleuse course de Bikini Bottom, plus de 500 miles au milieu des poissons et des coraux. Les héros de la série sont tous là pour la remporter : à vous de choisir le bon et le mener à la victoire.



Contenu du jeu

- 90 cartes (15 pour chaque personnage) ;
- 6 personnages en plastique ;
- 1 plateau de jeu ;
- 3 maisons en volume à monter soi-même ;
- 6 tuiles d'effets spéciaux (2 par maison) ;
- 1 dé.

2



Préparation de la partie

Chaque joueur pose la figurine du personnage qu'il a choisi sur la case départ (la grande case marquée « départ », logique non ?) et prend en main les 15 cartes correspondantes. Il peut les trier dans sa main comme il le souhaite.

Le joueur le plus jeune place les trois maisons sur les trois emplacements prévus, dans l'ordre de son choix (voir illustration 1). Ensuite, il place face cachée une tuile pour chacune des maisons parmi les deux disponibles (voir illustration 2).

Illustration 1



Illustration 2



Déroulement d'un tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en deux phases : le choix de la carte et la résolution des actions.

Choix de la carte

Chaque joueur pose devant lui face cachée une de ses cartes. Il faut savoir que les cartes vont être résolues dans l'ordre croissant de leur numéro. Si tu veux jouer en premier, il faut jouer une carte qui porte le numéro le plus petit possible !


Résolution des actions


En commençant par la carte qui porte le plus petit numéro et en continuant par ordre croissant, on résout les effets de chaque carte jouée. Cet ordre est très important !



Exemple : Bob l'Éponge vient de jouer la carte Coup de collier (21), Gary la carte Course (95) et Patrick la carte Coup de pouce (16). On joue d'abord l'action de Patrick (16), ensuite celle de Bob l'Éponge (21) pour terminer par celle de Gary (95).



Avance de  cases.

Lorsqu'une carte porte la mention «  » on jette le dé et on prend en compte le nombre obtenu.

Ridiculise un adversaire avec une force de 1, puis avance de 2 cases.

Lorsqu'une carte porte la mention « *Ridiculise* » et que le personnage se trouve sur la même case ou à une case d'un adversaire, une fripouillerie se déclenche (voir page 6).



Chaque fois qu'une carte est jouée, elle est perdue jusqu'à la fin de la partie. Il ne faut donc pas les gâcher ! Il existe une exception : si tu joues la carte « *Malin comme une langouste* », tu es totalement inspiré par cet animal rusé et tu reprends la carte en main, heureux veinard...



Carte « Main dans la main »

Cette carte est un peu spéciale : tu dois en appliquer les effets. Si tu es seul sur la case, avance simplement de 2 cases. Sinon, tu dois choisir un adversaire et vous avancez chacun de 4 cases. Même si c'est ton pire ennemi !



Fripouillerie

Si tu dois résoudre une fripouillerie, commence par choisir un adversaire sur la même case que toi ou sur une case juste devant ou derrière toi. Lance ensuite un dé en ajoutant ta force. Si le total est au moins égal à 6, tu es parvenu à ridiculiser ton adversaire: il recule immédiatement d'une case! Si

ce déplacement le place sur une case « maison », il ne déclenche pas ses effets. Dans tous les cas, avance de 2 cases une fois ton forfait accompli.



Description des événements

Maison de Bob l'Éponge



Vide grenier chez Bob l'Éponge: le joueur qui se trouve à ta gauche choisit 2 cartes parmi celles que tu as déjà jouées. Tu les remets dans ta main.



Barbecue party de poulpes: choisis une carte parmi celles que tu as déjà jouées. Remets-la dans ta main.



Arrivée sur une case « maison »

Lorsqu'un personnage s'arrête pour la première fois sur une case « maison », on retourne la tuile concernée et on applique immédiatement l'événement indiqué au personnage. Durant le reste de la partie, on applique l'événement à chaque personnage qui s'y arrête (mais cette fois, on connaît par avance ses effets).



Maison de Carlo



Concert de clarinette : le joueur qui se trouve à ta droite pioche une carte

au hasard dans ta main. Tu dois la jouer durant le tour suivant.



Fête des voisins chez Carlo : au prochain tour, tu dois jouer une

carte dont le numéro est supérieur ou égal à 100.



Victoire !



Le premier personnage qui atteint ou dépasse la case départ (pour le coup, c'est la ligne d'arrivée) remporte la partie.



Variante pour joueurs experts

Le vainqueur est le premier joueur à franchir pour la deuxième fois la ligne d'arrivée. Lorsqu'un personnage franchit pour la première fois la ligne d'arrivée, il reprend en main toutes ses cartes SAUF celle qu'il vient de jouer et qui vient de lui permettre de franchir la ligne.

Crabe Croustillant



Concours du plus gros pâté de crabe : au prochain tour, tu dois jouer ta carte « malin comme une langouste ».



Tournée de jus de poisson au Crabe Croustillant : chaque joueur donne une des cartes qu'il a déjà jouées à son voisin de gauche. Il la rajoute à sa main.

