



WURST CASE SCENARIO

Mathias Fossie

INHOUD

- 8 identiteitskaarten
- 8 transportbandkaarten
- 1 Vleesmachinekaart
- 38 actiekaarten
- 8 worsten + plastic voetje
- 6 fiches (2x Banaan, 2x Stroompanne, 2x Jam)
- 1 startspelerfiguur (Miss Ketchup)
- 3 overzichtskaarten

Totale chaos in de worstenfabriek. Er is een reeks slechte worsten gemaakt... En erger nog, ze zijn tot leven gekomen! Gelukkig ligt de oplossing voor de hand. Zet alle worsten op de transportband, richting... de Vleesmachine. Die zal ze verwerken tot smaakvolle worsten die geschikt zijn voor menselijke consumptie.

WAT VIND JE ALLEMAAL IN DIT DOOSJE?



KAN JE DE KAARTEN UITLEGGEN?

Natuurlijk kunnen we dat. Op de kaarten staat een tekening die er gewoon is om de kaart er mooi te laten uitzien, maar op de onderkant van de kaart kan je ook een actie-icoon terugvinden. Dit bepaalt wat je met de kaart kan doen en we bespreken alle iconen in de lijst hieronder:

<p>Beweeg één worst naar keuze. Je kan deze één stap/kaart in de richting van de Vleesmachine bewegen of je kan hem één stap/kaart weg van de Vleesmachine bewegen. Als de worst zijn beweging start op de laatste kaart, niet voor de Vleesmachine, kan je beslissen om hem in de Vleesmachine te laten springen.</p>	<p>2x 2 worsten en beweeg ze beiden één stap weg van elkaar. Als de worsten op dezelfde kaart staan, kan je één worst die in de richting van de Vleesmachine beweegt en één worst die in de andere richting beweegt.</p>
<p>Beweeg evenveel verschillende worsten als er icoontjes op de kaart staan afgebeeld. Voor elke beweging gelden dezelfde regels als bij de actie waar je 1 worst mag bewegen. Je beweegt worst per worst en niet alles tegelijkertijd.</p>	<p>Kies een transportbandkaart waar geen enkele worst op staat. Verwijder de transportbandkaart en leg hem in de spelplaats. Beweeg de andere transportbandkaarten naar elkaar toe zodat het gat wordt opgevuld.</p>
<p>Je moet alle worsten één kaart in de richting van de Vleesmachine bewegen. Je beweegt worst per worst en niet alles tegelijkertijd.</p>	<p>Voeg deze kaart eender waar toe aan de transportband. Beweeg de andere transportbandkaarten uit elkaar zodat ze terug een rij vormen. Dit is de enige kaart die je niet op de aflegstapel legt nadat ze is gespeeld.</p>
<p>Kies een andere speler. Hij geeft jou een handkaart van zijn keuze. Je mag nog steeds de kaart nemen die je altijd op het einde van je beurt mag trekken. Je zal je beurt dus eindigen met een extra handkaart.</p>	<p>Dit is de enige kaart die je kan spelen als je niet aan de beurt bent. Als iemand een kaart speelt en je wil hem tegenhouden, mag je een donut spelen en die speler moet zijn kaart afleggen zonder de actie uit te voeren. Als je een donut gebruikt op een kaart waarbij je tegenstander meerdere worsten mag bewegen en hij er al één of meerdere heeft bewegen, wordt pleen de laatste beweging teruggedraaid en mag de speler daarna geen extra worsten meer verplaatsen.</p>
<p>Neem een kaart van de trekstapel. Je mag nog steeds de kaart nemen die je altijd op het einde van je beurt mag trekken. Je zal je beurt dus eindigen met een extra handkaart.</p>	<p>Als je deze kaart speelt, leg je de jam-fiche op een transportbandkaart naar keuze. Als een worst op het einde van de ronde één vak naar de Vleesmachine bewegen, bewegen de worsten op de transportband met de jam-fiche niet. Verwijder deze op het einde van de beurt waarin de transportband heeft bewegen.</p>
<p>Neem de bovenste kaart van de aflegstapel. Je mag nog steeds de kaart nemen die je op het einde van je beurt mag trekken. Je zal je beurt dus eindigen met een extra handkaart.</p>	<p>Als je deze kaart speelt, leg je de banaan-fiche op een transportbandkaart naar keuze. Als een worst op een transportbandkaart stapt waar de banaan-fiche op ligt, dan gijdt hij onmiddellijk verder naar de volgende kaart (hij beweegt dus 2 plaatsen in één beurt). Als de banaan nog steeds op de transportband ligt op het einde van de ronde, beweegt ze één vak in de richting van de Vleesmachine. Of misschien valt ze wel in de Vleesmachine en dan leg je ze terug opzij. Verwijder de fiche zodra er een worst over de banaan is uitgegleden.</p>
<p>Kies 2 worsten op aangrenzende transportbanden en wissel ze van plaats.</p>	<p>Stroompanne! Als je deze kaart speelt, leg je de stroompanne-fiche op de Vleesmachine. Op het einde van de ronde bewegen de worsten niet en verwijder je de stroompanne-fiche.</p>
<p>Kies 2 worsten die niet op aangrenzende (of dezelfde) transportbanden staan. Beweeg elke worst één stap in de richting van de andere worst.</p>	



DOEL VAN HET SPEL?

Overleef de verraderlijke transportband met jouw worst. Ontsnap aan de **Vleesmachine** en zorg er voor dat jij als **laatste** overblijft!

HOE ZET JE HET SPEL KLAAR?

Leg de **Vleesmachine** op de tafel en leg de **8 transportbandkaarten** in een rij ervoor. (Enkel voor het eerste spelletje: zet elke worst in een voetje.) Zet daarna alle worsten op de **transportbandkaart** die het verst verwijderd is van de **Vleesmachine**.

Schud de **8 identiteitskaarten**. Als je met **2, 3 of 4** spelers bent, krijgt iedere speler **twee geheime identiteiten**. Als je met **5 of 6** speelt, krijgt ieder slechts **één identiteitskaart**.

Jij, en alleen jij, mag naar je **geheime identiteit(en)** kijken. Hou ze dus goed verborgen voor andere spelers. Niet gebruikte **identiteitskaarten** gaan ongezien terug in de speeldoos.

Schud alle **actiekaarten** en geef iedere speler er **3** van de stapel. Ook deze kaarten hou je geheim voor je tegenstanders. De overgebleven kaarten vormen de **trekstapel**. Leg de **trekstapel** in het midden van de tafel, zodat iedereen er makkelijk aan kan. Laat naast de **trekstapel** ruimte voor de **open aflegstapel**.

Geef de **startspelerfiguur** aan de speler die voor het laatst **Miss Ketchup** was.

Als niemand **Miss Ketchup** was, dan gaat de **startspelerfiguur** naar de speler die het laatst een hotdog heeft gegeten.

Je bent klaar om te starten.



HOE SPEEL JE HET SPEL?

Het spel wordt in rondes gespeeld. De startspeler begint de ronde en daarna gaat deze verder in wijzerzin. In elke ronde komt elke speler één keer aan de beurt.

TIJDENS JE BEURT:

- **Speel een kaart uit je hand, voer ze uit en leg ze daarna op de aflegstapel.**

Als je een kaart speelt met **Majoor Mosterd**, dan **moet** je de volledige actie uitvoeren. Als je een kaart speelt met **Meneer Ketchup**, dan voer je alle acties uit indien mogelijk. Speel je een kaart met **Mevrouw Mayonaise**, dan **mag** je de kaart uitvoeren. Maar je mag ook beslissen de actie op de kaart van **Mevrouw Mayonaise** niet uit te voeren en de kaart gewoon op de aflegstapel te leggen.

Een overzicht van alle iconen vind je aan het begin van de spelregels.

- **Tot slot trek je een kaart van de trekstapel.**

Opmerking: Het is mogelijk om meer of minder dan 3 handkaarten te hebben op het einde van je beurt. Als er een kaart van jou gestolen wordt, moet je het met een kaart minder stellen. Als je een kaart kan stelen, heb je een extra kaart op hand.

Alternatieve beurt: In plaats van een kaart te spelen en er daarna weer één bij te trekken, kan je er ook voor kiezen om geen enkele kaart te spelen. Als je dit doet, dan **MOET** je al je handkaarten op de aflegstapel leggen en neem je **3 nieuwe kaarten** van de trekstapel (ongeacht hoeveel kaarten je net hebt afgelegd).

Als je beurt voorbij is, is de speler links van je aan de beurt. Dit gaat verder tot iedereen aan de beurt is geweest tijdens een ronde.

Zodra iedereen aan de beurt is geweest, eindigt de ronde en gebeuren er twee dingen:

- De transportbanden beginnen te bewegen. Alle worsten bewegen één stap/kaart in de richting van de Vleesmachine.

Als een worst op de laatste transportbandkaart staat, dan valt die in de Vleesmachine. De worst wordt dan opnieuw verwerkt en doet niet langer mee met het spel. Leg die worst terug in de speeldoos. Als dit de (laatste) worst was op jouw geheime identiteitskaart, laat het dan zeker niet merken. Je blijft immers mee-spelen en je kan nog steeds proberen het spel te laten eindigen met een Worst Case Scenario (we leggen dit zo dadelijk uit).

Onthoud: Met 2 tot 4 spelers heeft elke speler 2 geheime kaarten voor zich liggen. Zolang er nog minstens één van deze twee worsten op de transportband staat, maak je nog kans op de overwinning.

- Geef de startspelerfiguur door aan de speler die links van je zit. Deze zal de nieuwe ronde starten.

Je blijft doorspelen, ronde na ronde, tot het spel gedaan is. Als de trekstapel leeg is, schud je de aflagstapel en vorm een nieuwe trekstapel.

WANNEER IS HET SPEL GEDAAN?

Het spel kan met 2 verschillende scenario's aflopen. Als één van deze scenario's zich voordoet is het spel onmiddellijk gedaan, zelfs als dit gebeurt tijdens de beurt van een speler.

- Er staat maar één worst meer op de transportband. De laatst overblijvende worst is de winnaar van het spel. Als deze worst op je geheime identiteitskaart is afgebeeld, dan win je het spel! Als deze worst is afgebeeld op een kaart die je in het begin van het spel in de doos hebt gelegd, dan heb je compleet gefaald, want je hebt net verloren tegen een dummy-speler. (Ook gekend als het Total Failure Scenario.)

- Alle worsten zijn in de Vleesmachine gevallen. (Dit kan alleen gebeuren op het einde van de ronde als alle overblijvende worsten op de laatste transportbandkaart staan). In dit scenario zijn er geen winnaars! Dit is wat we noemen, het Worst Case Scenario.

Dus vergeet niet: Als de worsten op je geheime identiteitskaart in de Vleesmachine zijn gevallen tijdens het spel, dan kan je nog steeds proberen om het Worst Case Scenario te activeren.

Als je toch nog een winnaar wil bepalen, moet je een nieuw spelletje spelen.



BEN IK NU KLAAR OM TE BEGINNEN?

Ja, maar zorg wel dat je geen fouten maakt tijdens het spelen.

Een paar aandachtspunten:

- Je trekt steeds 3 kaarten als je een alternatieve beurt speelt, ongeacht hoeveel kaarten je hebt afgelegd.
- Als je een bewegingskaart speelt, moet je niet de worsten verplaatsen die op je kaart staan afgebeeld. Je mag eender welke worst verplaatsen.
- Vergeet niet de startspelersfiguur door te geven op het einde van de ronde. Elke ronde begint met een nieuwe startspeler.
- Als je een kaart speelt waarmee je 2 worsten mag bewegen en er zijn maar 2 worsten meer in het spel die beiden op de laatste transportbandkaart staan, dan mag je deze niet gelijktijdig in de Vleesmachine laten springen om het Worst Case Scenario te activeren. Jij beslist wie eerst in de Vleesmachine springt en de andere worst is de winnaar. Ook als je de kaart speelt waarmee alle worsten een stap in de richting van de Vleesmachine moeten bewegen, beslis jij de volgorde waarin de worsten bewegen.
- Als iemand een kaart speelt waarmee hij 3 worsten mag verplaatsen en je bent tevreden met zijn eerste verplaatsing, maar je bent het niet eens met zijn tweede verplaatsing mag je een donut spelen om deze te verhinderen. De tweede beweging wordt dan niet uitgevoerd en de speler mag ook zijn derde verplaatsing niet meer uitvoeren. De eerste beweging wordt niet teruggedraaid omdat je pas beslist hebt de donut te spelen nadat de tweede beweging was ingezet.
- Een worst mag niet van de transportband stappen aan het einde waar de Vleesmachine niet staat.



Uitgever: Tenk VOF -Begijnendijksesteenweg 60A,
2230 Ramsel, België www.jumpingturtlegames.be
Auteur: Mathias Rossie
Illustraties en grafische bewerking: Ally Steven Severi
Projectrealisatie: Tom Delmé, Mathias Gezel
Eindredactie: Mathias Gezel, Claudia Vercommen
Wij bedanken: Lia Leempoels, Kristof Minnen,
Liesbeth Macours.
Alle rechten voorbehouden
Made in Polen
Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan
3 jaar vanwege kleine onderdelen.
Gelieve deze verpakking te bewaren als eventuele
toekomstige referentie.





PAS DE SAUCISSE

Mathias Rossie

- ### COMPOSANTS
- 8 cartes d'identité
 - 8 cartes tapis roulant
 - 1 carte Machine à Viande
 - 38 cartes action
 - 3 cartes aperçu
 - 8 saucisses avec support
 - 6 jetons (2x banane, 2x panne électrique, 2x confiture)
 - 1 jeton départ (Mademoiselle Ketchup)

Chaos total dans l'usine de Wurst ! Un lot de mauvaises saucisses a été produit et en plus, elles sont vivantes ! La seule solution est de les renvoyer sur le tapis roulant et les laissez faire face à... la Machine à Viande. De cette façon, elles peuvent redevenir des savoureuses saucisses pour la consommation humaine.

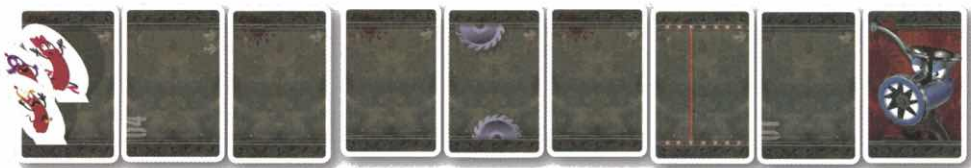
QUE TROUVEZ-VOUS À L'INTÉRIEUR DU JEU ?



POUVEZ-VOUS EXPLIQUER LES CARTES ?

Bien sûr. Sur les cartes, vous verrez un dessin qui est seulement là pour faire joli, mais en bas de la carte, vous trouverez des icônes d'action. La liste de tous les icônes d'action se trouve dans le tableau ci-dessous :

<p>Déplacez une saucisse de votre choix. Vous pouvez la déplacer d'une case dans la direction de la Machine à Viande ou vous en éloigner d'une case. Lorsque la saucisse est sur la dernière case avant la Machine à Viande, elle peut tomber dans la Machine.</p>	<p>Sélectionner 2 saucisses et déplacez les (deux d'une case l'une de l'autre. Si les saucisses sont sur la même carte, vous choisissez quelle saucisse se déplace vers la Machine à Viande et quelle saucisse se déplace dans l'autre sens.</p>
<p>Déplacez x différentes saucisses de votre choix. Pour chaque déplacement, les mêmes règles que pour l'action « déplacer 1 saucisse » s'appliquent. Vous devez déplacer les saucisses une par une.</p>	<p>Sélectionnez une carte de tapis roulant sans saucisses dessus. Retirez-la et placez-la dans la boîte du jeu. Déplacez les autres cartes tapis roulant pour fermer le tour.</p>
<p>Déplacez - une par une - toutes les saucisses d'une carte tapis roulant vers la Machine à Viande.</p>	<p>Ajoutez cette carte n'importe où au tapis roulant. Déplacez les autres cartes tapis roulant afin qu'elles forment une ligne à nouveau. C'est la seule carte que vous ne mettez pas sur la pile de défausse quand elle est jouée !</p>
<p>Choisissez un autre joueur et dites-lui de vous donner une carte de son choix. Il donne une carte de son choix. Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.</p>	<p>Il s'agit de la seule carte que vous pouvez jouer quand on n'est pas votre tour. Quand quelqu'un joue une carte et vous voulez l'ambiter, il suffit de jouer le donut et le joueur doit jeter sa carte sans exécuter l'action. Lorsque vous utilisez le donut sur la carte déplacez x saucisses après que le joueur a déjà déplacé une ou plusieurs saucisses, seul le dernier coup est annulé et le joueur ne peut plus faire des mouvements supplémentaires.</p>
<p>Prenez une carte de la pioche. Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.</p>	<p>Mettez le jeton confiture sur une carte de tapis roulant. Quand toutes les saucisses se déplacent d'une case vers la Machine à Viande à la fin du tour, les saucisses qui se trouvent sur la carte avec le jeton de confiture ne bougent pas. Supprimez le jeton de confiture à la fin du tour si le tapis roulant a été déplacé.</p>
<p>Prenez la carte du dessus de la pile de défausse. Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.</p>	<p>Lorsque vous jouez cette carte, mettez le jeton banane sur une carte de tapis roulant. Lorsqu'une saucisse se déplace sur la carte de tapis roulant avec le jeton banane elle se déplace immédiatement sur la carte suivante (donc elle se déplace de 2 cases en un tour). Si la banane est toujours sur le tapis roulant à la fin du tour, elle se déplace d'une case vers la Machine à viande. Elle pourra tomber dans la Machine à Viande et sera remise de côté. Supprimez le jeton dès qu'une saucisse a glissé sur la banane.</p>
<p>Sélectionnez 2 saucisses qui se suivent sur les cartes tapis roulant et échangez-les.</p>	<p>Lorsque vous jouez cette carte mettez le jeton panne électrique sur la Machine à Viande. A la fin du tour, les saucisses ne se déplacent pas et vous retirez le jeton de la Machine à Viande.</p>
<p>Sélectionnez 2 saucisses qui ne se suivent pas sur les cartes tapis roulant. Déplacez chaque saucisse d'une case dans la direction de l'autre saucisse.</p>	



BUT DU JEU ?

Survivez le tapis roulant avec votre saucisse.
Si vous êtes la dernière saucisse restante, vous gagnez le jeu !

COMMENT INSTALLER LE JEU ?

Mettez la **Machine à Viande** sur la table et mettez **8 cartes tapis roulant** à la suite devant elle. (Seulement la première fois : attachez les supports aux saucisses.) Puis mettez les saucisses sur la première **carte tapis roulant** (à l'opposé de la **Machine à Viande**).

Prenez les **8 cartes d'identité** et mélangez-les. Donnez à tous les joueurs **deux cartes** lorsque vous jouez à **2, 3 ou 4 joueurs**. Donnez à tous les joueurs **une seule carte** quand vous jouez à **5 ou 6 joueurs**.

Vous pouvez regarder la ou les **carte(s) d'identité** que vous recevez, mais ne les montrez pas aux autres joueurs ! C'est votre petit secret. Mettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder.

Mélangez les **cartes action** et distribuez en **3 à chaque joueur**. Ces cartes doivent également rester cachées pour vos adversaires. Mettez les cartes restantes, face vers le bas dans un tas, il s'agit de la **pioche**. Laissez de la place à côté pour former une pile face vers le haut, la **défausse**.

Donnez le **jeton départ au joueur** qui a été Mademoiselle Ketchup en dernier. Si personne n'a été Mademoiselle Ketchup dans le passé, donnez-le au joueur qui a mangé un Hot-Dog en dernier.

Vous êtes prêt à commencer !



COMMENT SE JOUE LE JEU ?

Le jeu se joue en manche. Le premier joueur commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans chaque manche, tous les joueurs feront un tour.

UN TOUR

- **Jouez une des cartes de votre main.**
Effectuez le(s) action(s) et mettez la sur la pile de défausse.

Lorsque vous jouez une carte avec le **Commandant Moutarde** ou le **Monsieur Ketchup** vous devez effectuer toute l'action si possible.

Lorsque vous jouez une carte avec **Madame Mayonnaise**, vous pouvez exécuter l'action décrite ou vous pouvez décider de ne pas exécuter l'action.

- **Tirez une carte depuis la pioche.**

Remarque : Vous commencez le jeu avec **3 cartes**, mais au cours du jeu, il est possible d'avoir plus de cartes dans votre main (par exemple lorsque vous volez une carte d'un autre joueur), mais il est également possible que vous ayez moins de cartes (par exemple lorsqu'une carte a été volée de votre main).

Tour alternatif : Au lieu de jouer une carte et piocher une carte, vous pouvez également décider de ne pas jouer. Si vous faites cela vous devez jeter toutes les cartes de votre main et prendre **3 nouvelles cartes** depuis la **pioche**.

Quand votre tour est terminé, le joueur à votre gauche joue à son tour. Cela continuera jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué un tour.

Lorsque tous les joueurs ont joué un tour, la manche se termine et 2 choses se produisent :

► **Déplacez toutes les saucisses d'une case (carte) vers la Machine à Viande.**

Lorsqu'une saucisse est déjà sur la dernière carte du tapis roulant, elle est placée sur la **Machine à Viande**. La saucisse est désormais préparée et hors du jeu. Remettez-la dans la boîte de jeu. Si c'est la dernière saucisse de votre **carte d'identité**, ne le dites à personne ! Vous continuez à jouer et pouvez encore manipuler la partie pour essayer de terminer le jeu avec

► **le scénario le moins désirable** » (nous expliquerons cela plus tard).

► **N'oubliez pas :** Avec **2 à 4 joueurs**, chaque joueur dispose de **deux identités secrètes**.

Tant que l'une de vos deux saucisses est vivante, vous pouvez toujours gagner.

► **Donnez le jeton départ au joueur à votre gauche. Il commencera la manche suivante.**

Continuez de jouer des manches jusqu'à ce que la fin du jeu arrive. Si la **pioche** n'a plus de cartes, mélangez les cartes de la **défausse** et formez une **pioche** de nouveau.

QUAND LA FIN DU JEU ARRIVE-T-ELLE ?

Il y a 2 fins possibles pour le jeu. Lorsque l'une d'entre elles se produit, le jeu est immédiatement terminé même lorsque cela se produit pendant le tour d'un joueur.

► **Il ne reste qu'une saucisse sur le tapis roulant.**

C'est la dernière saucisse restante et elle est la gagnante du jeu. Si cette saucisse est représentée sur votre **carte d'identité** vous gagnez ! Lorsque cette saucisse est représentée sur une carte qui est retournée à la boîte, c'est le **scénario d'échec Wurst**, parce que vous avez tous perdu !

► **Toutes les saucisses sont tombées dans la Machine à Viande** (cela peut seulement arriver à la fin d'un tour quand toutes les saucisses sont sur la dernière carte).

Dans ce cas il n'y a pas de gagnants !

C'est ce que nous appelons « **le scénario le moins désirable** ».

► **Alors gardez à l'esprit :** Quand votre saucisse tombe dans la **Machine à Viande** pendant le jeu, vous pouvez toujours essayer d'atteindre ce « **le scénario le moins désirable** ».

Si vous voulez vraiment déclarer un gagnant, vous devrez jouer une nouvelle partie !



SUIS-JE PRÊT À COMMENCER ?

Oui, mais assurez-vous de ne pas faire d'erreur lorsque vous jouez.

Quelques rappels :

- Vous piochez toujours **3 cartes** lorsque vous prenez l'action alternative, peu importe combien de cartes vous avez jetées.
- Lorsque vous jouez une **carte déplacez x saucisse(s)**, il ne faut pas déplacer la (ou les) saucisse(s) représentée(s) sur la carte. Vous pouvez déplacer n'importe quelle saucisse.
- N'oubliez pas de passer le **jeton départ** à la fin d'une manche. A chaque manche, un nouveau joueur commence !
- Lorsque vous avez une carte « déplacez 2 saucisses » et il n'y a que 2 saucisses restantes et qu'elles sont toutes les deux sur le dernier **tapis roulant** avant la **Machine à Viande**, vous ne pouvez pas les faire tomber dans la **Machine à Viande** en même temps pour réaliser « **le scénario le moins désirable** ». Vous décidez qui tombe la première et la deuxième est la **dernière Wurst restante**. Egalement, lorsque vous jouez la carte où toutes les saucisses se déplacent d'une case vers la **Machine à Viande**, le joueur qui a joué la carte décide qui se déplace d'abord.
- Quand quelqu'un joue par exemple la carte « déplacez 3 saucisses » et vous êtes content avec le premier mouvement, mais le deuxième mouvement ne vous convient pas et vous jouez une **carte donut** pour empêcher le déplacement, le deuxième coup est annulé et le joueur actif ne peut pas déplacer sa troisième saucisse. Le premier coup n'est pas annulé car vous avez décidé de jouer le **donut** lorsque le deuxième coup a été lancé.
- C'est interdit de quitter le **tapis roulant** à la fin sans la **Machine à Viande**.



Editeur: Tenk VOF - Begijnendijksesteenweg 60A,
2230 Ramsel, Belgique www.jumpingturtlegames.be
Jeu créé par Mathias Rossie
Illustrations and édition graphique : Ally Steven Severi
Réalisation : Tom Delme, Mathias Gezel
Redaction Finale : Mathias Gezel, Claudia Vercammen
Traduction : Thomas Brisset
Nous remercions : Lia Leempoels, Kristof Minnen,
Liesbeth Macours
Tous droits réservés
Made in Pologne
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans
car contient des éléments de petite taille.
Prière de conserver l'emballage pour une référence
ultérieure éventuelle.

