

Critter Kitchen

KITCHEN



BISTROTS & BESTIAUX

RÈGLES DU JEU



Bienvenue dans L'ANSE DES BISTROTS !

Terroir de la soupe à volonté

C'est la semaine de la gastronomie dans l'Anse des Bistrots !

Votre brigade bestiale est à son poste pour mitonner des mets délicieux, mais aussi pour préparer un menu d'exception en 7 services afin d'impressionner un célèbre critique culinaire !

Envoyez vos chefs les plus talentueux récupérer des ingrédients en ville, cuisinez de savoureux plats et faites-vous connaître comme le meilleur restaurant de l'anse !

SOMMAIRE

Matériel	2
Mise en place	4
Aperçu	6
Déroulement de la partie	7
Concours culinaire	14
Menu du critique	16
Fin de partie	18
Restaurateurs	19
Mode Solo	19
Précisions	23





MATÉRIEL INDIVIDUEL

15 15 pions Chef
(souris, lézard et sanglier)



5 pions Toque



45 cartes Lieu



5 plateaux Critique



5 5 plateaux Cuisine



5 écrans



15 jetons Assiette



12 cartes Zous-chef



12 jetons Zous-chef



MATÉRIEL DU MODE SOLO



1 plateau Cuisine de MacaqueDonald's



12 cartes Commande du critique



14 cartes Manager

30 cartes MacaqueDonald's
(souris, lézard et sanglier)



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1 **Maître d'hôtel** : désignez un Maître d'hôtel, responsable de coordonner la mise en place en début de manche, et donnez-lui la carte Maître d'hôtel.

2 **Sac** : mettez tous les jetons Ingrédient, Piment et Rumeur (de forme oblongue) dans le sac et secouez-le.

3 **Quai** : installez le plateau Quai au centre de la table, puis suivez les étapes ci-dessous.

a Placez le marqueur de manches sur la case 1 de la piste de manches, le jeton Bouchées doubles sur la case 3 et 1 jeton Piment-giroflée sur la case 7.

b Mélangez séparément les cartes Défi, Critique et Rumeur. Positionnez les cartes suivantes au-dessus du plateau :

- c** 6 cartes Défi (face cachée)
- d** 1 carte Critique (face visible)
- e** 3 cartes Rumeur (face cachée)

Rangez les cartes restantes dans la boîte, sans les regarder.

Première partie : si vous découvrez le jeu, nous vous conseillons d'utiliser la carte *La Souris* comme critique et de mettre de côté toutes les cartes Rumeur avancées (serveur portant un torchon orange).



4 **Lieux** : installez les différents lieux en effectuant les étapes suivantes.

f Prenez les 5 plateaux Lieu comportant un nombre au verso. Conservez uniquement ceux qui correspondent au nombre de joueurs de votre partie (plateaux 1 à 3 pour une partie à 3 joueurs, par exemple). Rangez les autres dans la boîte. Alignez les plateaux dans l'ordre numérique et retournez-les face visible.

3

g Placez le plateau Soup' Truck à gauche des plateaux Lieu. Empilez les jetons Soupe sur l'emplacement dédié et placez les jetons Bisque à côté du plateau.

h Placez les plateaux Entrepôt nocturne et École des chefs (dans cet ordre) à droite des plateaux Lieu. Utilisez le côté comportant l'icône 2 joueurs pour une partie à 2.

2

i Mélangez les cartes Zous-chef pour former un paquet, face cachée, sur le plateau École des chefs. Placez les jetons Zous-chef à proximité du plateau.

2

5 **Étoiles** : rassemblez les jetons Étoile à proximité du plateau.



2 joueurs 

4f

3 joueurs 
(mise en place ci-dessus)

4f





MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

- 1 **Restaurant :** choisissez une couleur et prenez l'écran, le plateau Cuisine, le pion Toque et les 3 pions Chef (souris, lézard et sanglier) correspondants. Posez votre plateau Cuisine, piste de score cachée, et placez vos chefs dessus. Installez votre écran à côté, en laissant votre cuisine visible.



- 2 **Cartes Lieu :** prenez les 9 cartes Lieu de votre couleur. Conservez les cartes correspondant aux lieux utilisés dans cette partie. Elles constituent votre main. Rangez les autres (ainsi que la carte Pause) dans la boîte.
- 3 **Assiettes :** placez 1 plateau Critique et 3 jetons Assiette devant vous, cachés derrière votre écran ou non.

- 4 **Soupe de départ :** prenez 1 jeton Soupe et cachez-le derrière votre écran.
- 5 **Toque :** posez les pions Toque des joueurs sur la piste d'initiative du plateau Quai, en déterminant leur ordre au hasard.

- Restaurateurs (facultatif) :** prenez 2 cartes Restaurateur. Choisissez-en une, que vous placez face visible à côté de votre cuisine. Rangez la carte restante dans la boîte.



APERÇU

BUT DU JEU

Devenez le restaurant le plus renommé de l'anse ! Envoyez vos chefs sur les quais pour récupérer les ingrédients les plus frais et des ressources inédites. Préparez les meilleurs plats et relevez des défis culinaires pour obtenir des étoiles.



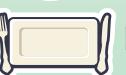
CRITIQUES CULINAIRES

À chaque partie, un célèbre critique visite l'anse, en quête du meilleur menu en 7 services. Ces critiques mettent de l'huile sur le feu, modifiant chacun les règles d'une façon unique.

Ces modifications peuvent concerner :



les défis



le menu du critique



Nom du critique

Règle spécifique

INGRÉDIENTS, PIMENTS, VALEUR ET QUALITÉ

Composez vos plats en utilisant les 7 différents types d'ingrédients.

Associez chaque ingrédient au piment correspondant pour doubler sa valeur.



- Chaque ingrédient a une **VALEUR** propre.
- Additionnez la valeur de tous les ingrédients pour déterminer la **QUALITÉ** du plat.



Qualité de 12

LIEUX

Chaque lieu est approvisionné quotidiennement en ingrédients, piments, soupes ou rumeurs. À chaque manche, envoyez-y vos chefs en utilisant vos cartes Lieu.



Nom du lieu

Emplacements des ressources

RUMEURS, SOUPE ET BISQUE

- Les rumeurs vous donnent des bribes d'informations précieuses concernant les attentes du critique.
- Les soupes et les bisques accompagnent parfaitement les défis des concours culinaires : elles augmentent la qualité de vos plats et peuvent même remplacer un ingrédient manquant.



Type de rumeur



Joker



Soupe

1

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque manche se découpe en cinq phases.

PHASE 1 : DÉBUT DE MANCHE



PHASE 2 : PLANIFICATION



PHASE 3 : TOURNÉE



PHASE 4 : ACHATS



PHASE 6 : FIN DE MANCHE



PHASE 1 : DÉBUT DE MANCHE

Au début de chaque manche, les différents commerces de l'Anse des bistrots se préparent à accueillir leurs clients du jour. Le Maître d'hôtel guide les autres joueurs en suivant les étapes indiquées sur la carte.

1 Révéler un nouveau défi:

Sur le plateau Quai, révélez la carte Défi face cachée la plus à gauche. Si la case de la manche en cours contient le jeton Bouchées doubles, retirez-le de la piste de manches et recouvrez l'ingrédient de droite sur la carte.



À la 7^e manche :
ne révélez pas de défi.

2 Préparer la bisque

Si l'emplacement dédié est vide, placez 1 jeton Bisque de la réserve sur le Soup' Truck.



3 Réapprovisionner les rayons

Remplissez tous les emplacements de chaque lieu, à l'exception du Soup' Truck, avec une ressource piochée au hasard dans le sac. Ne placez aucun jeton sur les plateaux Entrepôt nocturne ou École des chefs.



À 2 joueurs : remplissez également les 2 emplacements du plateau École des chefs.



4 Révéler un nouveau zous-chef

Piochez la première carte du paquet Zous-chef. Placez le jeton Zous-chef correspondant sur le plateau École des chefs. Si le zous-chef de la manche précédente n'a pas été recruté, retirez-le du jeu.



À la 7^e manche : ne révélez pas de nouveau zous-chef. Placez le jeton Piment-giroflée présent sur la piste de manches sur l'école des chefs.



PHASE 2 : PLANIFICATION

Maintenant que les joueurs ont découvert les arrivages des commerces de l'anse, ils réfléchissent soigneusement avant de déterminer secrètement sur quels lieux dépêcher leurs chefs.

Ils placent 1 carte Lieu face cachée sur chacun des 3 emplacements au-dessus de leur plateau Cuisine. Chaque emplacement correspond à un chef spécifique. Deux chefs d'un même joueur ne peuvent se rendre dans un même lieu. Une fois toutes les cartes posées, passez à la phase suivante.



Exemple

Après réflexion, et en croisant les doigts, la joueuse jaune a sélectionné des cartes Lieu pour sa souris, son lézard et son sanglier.

PHASE 3 : TOURNÉE

Il est temps de mettre votre plan en pratique ! Les joueurs retournent leurs cartes Lieu face visible et déplacent immédiatement leurs chefs sur les files d'attente des lieux choisis.

Chaque lieu dispose de 3 files d'attente, correspondant à la capacité de charge des chefs. Les chefs dotés de la même capacité de charge sont placés dans la même file. La capacité de charge des zous-chefs est indiquée sur leur carte.



Exemple

La souris violette, le lézard jaune et le sanglier bleu se rendent tous à la ferme urbaine. Ils sont placés dans leur file d'attente respective.

CAPACITÉ DE CHARGE



Chaque chef est doté d'une capacité de charge de 1, 2 ou 3. Elle détermine son ordre de passage et le nombre de ressources qu'il peut récupérer.

La souris est preste : elle récupère une ressource avant l'arrivée du lézard et du sanglier, plus lents.

Exemple

La souris violette, le lézard jaune et le sanglier bleu se rendent tous à la ferme urbaine. La souris violette choisit en premier, prenant 1 ressource. Le lézard jaune choisit en deuxième, prenant les 2 ressources restantes. Il ne reste donc plus rien pour le sanglier bleu.



VIRÉE DES ZOUS-CHEFS

À chaque manche, l'école présente un zous-chef fraîchement formé, en quête d'un stage. En le recrutant, vous gagnez un chef supplémentaire, qui dispose d'une capacité unique pour la manche suivante. Un zous-chef n'est présent que pendant une manche : profitez bien de tout son potentiel !

Lors de la phase de planification, si une carte Zous-chef est présente à côté de votre cuisine, vous devez placer une 4^e carte Lieu au-dessus, face cachée.

Vous ne pouvez pas garder votre zous-chef pour une autre manche (même s'il est resté au placard, il sera défaussé en fin de manche !).



Capacité de charge



CAPACITÉS DES ZOUS-CHEFS

La capacité spéciale de chaque zous-chef s'active à un moment précis de sa visite d'un lieu.

- **Avant l'ouverture** : avant que quiconque récupère une ressource dans ce lieu.
- **Avant votre premier achat** : avant de récupérer votre première ressource dans ce lieu.
- **Après votre dernier achat** : après avoir récupéré votre dernière ressource dans ce lieu.



PHASE 4 : ACHATS

Lorsque tous les chefs sont en place, ouvrez chaque lieu un par un, de gauche à droite, en commençant par le Soup' Truck.

OUVERTURE D'UN LIEU

À l'ouverture d'un lieu, chaque chef présent peut récupérer des ressources selon sa position dans les files d'attente. Résolvez d'abord la file d'attente de capacité de charge de 1, suivie de celle de 2, puis de 3.

- S'il n'y a qu'un chef dans une même file d'attente, il récupère toutes ses ressources d'un coup.
- S'il y a deux chefs ou plus, ils choisissent une ressource l'un après l'autre dans l'ordre de la piste d'initiative, jusqu'à récupérer autant de ressources que leur capacité de charge.

PRIORITÉ DANS UNE FILE D'ATTENTE

Si les chefs de plusieurs joueurs attendent dans une même file, reportez-vous à la piste d'initiative pour déterminer leur ordre. Placez à l'avant de la file le chef dont le pion Toque est le plus à droite de la piste, et ainsi de suite.

Les chefs d'une même file récupèrent ensuite une ressource à la fois, l'un après l'autre, en alternant jusqu'à atteindre leur capacité maximale (ou jusqu'à ce que les rayons soient vides).

Vérifiez ensuite si cela affecte la piste d'initiative :

- si le premier chef à récupérer une ressource dans ce lieu n'était pas seul dans sa file d'attente, il doit déplacer son jeton Toque (et uniquement le sien) en dernière position sur la piste d'initiative ;
- sinon, la piste reste inchangée.

Dans certaines configurations, la piste d'initiative peut rester intacte même si des files d'attente accueillent plusieurs chefs (voir l'exemple de droite).

Exemple

La souris bleue (1) arrive rapidement devant le comptoir du désert. Elle est la première à choisir et récupère le vin avant de retourner à sa cuisine.

Le sanglier rouge (2) précède le sanglier jaune (3) sur la piste d'initiative. Il prend le jeton Rumeur. Le sanglier jaune récupère ensuite les champignons, puis c'est à nouveau au sanglier rouge de choisir. Les deux sangliers pourraient porter deux autres ressources chacun, mais il n'en reste plus. Ils retournent dans leur cuisine.



Exemple

Les souris rouge (A) et jaune (B) sont dans la même file d'attente. La toque rouge devance la jaune sur la piste d'initiative. Le chef rouge choisit donc en premier.



Puisqu'il est le premier à récupérer une ressource sur ce lieu, le joueur rouge déplace sa toque en dernière position sur la piste d'initiative. Une fois que les deux souris ont récupéré leur ressource, c'est au lézard bleu de se servir.



Exemple

La souris rouge (C) est la seule dotée d'une capacité de charge de 1. Elle choisit en premier. Les lézards jaune (D) et bleu (E) enchaînent, en commençant par le chef jaune, dont la toque précède la bleue sur la piste d'initiative.



Puisqu'elle n'est pas la première à récupérer une ressource sur ce lieu, la joueuse jaune ne déplace pas sa toque.



PHASE 4 : ACHATS (SUITE)

ORGANISATION DES RESSOURCES

Lorsque vous récupérez des ressources, regroupez-les selon leur type.

- Placez les **ingrédients**, les **piments**, les **soupes** ou les **bisques** derrière votre écran.



RESSOURCES

Soupe, bisque, piments et ingrédients divers, les ressources ne manquent pas dans l'anse ! Vos chefs peuvent même avoir vent de rumeurs sur les souhaits les plus ardents des célèbres critiques !

INGRÉDIENTS

Les ingrédients sont les éléments centraux de vos plats, et leur qualité est cruciale. Ils sont divisés en 7 types : pain, carottes, fromage, poisson, viande, champignons et vin. Aucun ne sera de trop pour impressionner le critique !

Chaque jeton Ingrédient possède une valeur comprise entre 2 et 7, correspondant à sa qualité (7 pour un produit haut de gamme, 2 pour une matière première de base). Cuisiner avec des produits de haute qualité vous rapporte plus d'étoiles, mais vous n'aurez pas toujours le luxe de choisir !



Le sac comprend 13 jetons de chaque ingrédient (2, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7).

PIMENT

Pensez à pimenter vos plats ! Le piment n'est pas considéré comme un ingrédient et ne peut jamais être utilisé seul dans un plat. Cependant, associé à un ingrédient du même type, il en double la valeur.

Un jeton Piment ne peut être associé qu'à un seul jeton Ingrédient et il ne double que sa valeur. Les piments doivent être associés à un ingrédient du même type (p. ex. un piment à viande doit être ajouté sur de la viande). Le légendaire piment-giroflée constitue la seule exception : il peut être associé à n'importe quel ingrédient !



Le sac comprend 2 piments de chaque type, y compris de piment-giroflée.

Piment-giroflée

SOUPE ET BISQUE

En cas de doute, sortez la soupière ! Certes, le critique ne se laissera pas rouler dans la farine si vous lui servez du potage au lieu d'un délicieux plat de viande : toutefois, une soupe peut remplacer n'importe quel ingrédient d'un défi.

Chaque soupe possède une valeur de 1. Vous pouvez en ajouter autant que vous le souhaitez à un plat pour augmenter sa qualité, qu'elles remplacent un ingrédient ou non. Ainsi, vous pouvez utiliser une soupe en tant que vin de valeur 1 (aussi étrange que cela puisse paraître) ET en ajouter d'autres, en plus des ingrédients requis, pour accroître la qualité du plat de +1 par soupe supplémentaire.

La bisque fonctionne exactement comme la soupe, mais elle possède une valeur de 3. Elle est disponible au Soup' Truck. Il n'est pas possible d'échanger de la bisque contre de la soupe et inversement.

Toutes les règles concernant la soupe s'appliquent aussi à la bisque.





FERME URBANE

Lorsque vos chefs atteignent leur capacité de charge, déplacez-les dans votre cuisine. Si un lieu est à court de ressources avant qu'un chef ne termine, transférez-le immédiatement dans votre cuisine et rangez les ressources récupérées. Si votre chef rentre les mains vides, prenez une soupe en guise de lot de consolation (voir ci-dessous).

- Placez la **carte Zous-chef** et le **jeton** correspondant à côté de votre plateau Cuisine.

LOT DE CONSOLATION

Si l'un de vos chefs fait chou blanc lors de sa tournée, par choix ou par dépit, prenez 1 jeton Soupe, indépendamment de la capacité de charge de votre chef. Si vos chefs ont récupéré ne serait-ce qu'une ressource, pas de soupe pour vous !

Départ précipité : lorsque c'est à votre chef de choisir une ressource, si vous n'avez encore rien récupéré, vous pouvez le rappeler pour obtenir une soupe en lot de consolation. Parfois, une soupe vaut mieux que deux pains en rayon.



Exemple

Le chef sanglier ne veut aucun des ingrédients restants – un pain et un poisson de valeur 2, peu appétissants. Il préfère partir et obtenir une soupe.

RUMEURS

Les ragots sur les préférences du critique vont bon train dans l'anse. Si vos chefs se trouvent au bon endroit au bon moment, ils pourraient bien entendre des bribes d'informations cruciales ! Chaque carte Rumeur face cachée représente un critère annexe pris en compte par le critique pour évaluer votre menu en fin de partie. Les rumeurs ne s'appliquent qu'au menu du critique, à la fin de la 7^e manche.



Elles peuvent être récupérées dans les lieux, au même titre que les ingrédients et les piments. Lorsque vous prenez un jeton Rumeur, vous pouvez regarder immédiatement la carte Rumeur associée au-dessus du plateau Quai. Placez le jeton sur l'emplacement correspondant de votre plateau Cuisine, à la vue de tous.

Vous pouvez consulter la carte d'une rumeur que vous avez déjà entendue à tout moment de la partie.



Ne regardez qu'une carte Rumeur à la fois, pour éviter de les mélanger.

Vous ne pouvez pas récupérer deux fois un même jeton Rumeur. Si un lieu comporte une rumeur que vous possédez déjà, vous devez la laisser pour les autres joueurs.



Rumeurs joker : si vous récupérez un jeton Rumeur joker, posez-le sur l'emplacement vide de votre choix et regardez la carte correspondante. Si vous avez déjà entendu les 3 rumeurs, vous ne pouvez pas récupérer ce jeton.

Rumeurs éventées : si une rumeur est connue de tous, révélez la carte correspondante. Désormais, si vous piochez un jeton de cette rumeur, retirez-le du jeu et repiochez.



Le sac comprend 3 rumeurs de chaque type, joker compris.

PHASE 4 : ACHATS (SUITE)

VIDER LES RAYONS

Les bons ingrédients font les bons plats, et l'excédent offre une excellente occasion de s'entraîner pour les apprentis cuisiniers. Pour chaque lieu, à l'exception de l'école des chefs, lorsque le dernier chef retourne dans sa cuisine, videz les rayons avant de passer au lieu suivant.

- Transférez les ingrédients et piments restants sur le plateau École des chefs.
- Retirez du jeu les éventuels jetons Rumeur. Même les potins les plus croustillants peuvent tomber dans l'oreille d'un sourd.

Suivez ces étapes même si aucun chef ne s'est rendu dans le lieu.

Pour l'école des chefs : lorsque le dernier chef retourne dans sa cuisine, transférez les ingrédients et piments restants sur le plateau Soup' Truck. Si le zous-chef n'a pas été recruté, retirez-le du jeu. Allons, jeune apprenti, pas la peine d'en faire tout un plat !



LIEUX SPÉCIAUX

Chacun de ces lieux spéciaux fonctionne comme les autres, à une nuance près.

SOUP' TRUCK

Hâtez-vous de découvrir le Soup' Truck de l'Anse des bistrots ! S'il regorge de produits en tous genres, il est surtout réputé pour ses soupes à volonté. À chaque manche, vous pouvez y dénicher les excédents de la manche précédente, de délicieuses soupes, mais surtout un bol de bisque (une soupe de valeur 3).

Le Soup' Truck ne peut jamais être à court de soupes de valeur 1 et les chefs peuvent en récupérer plusieurs lors d'une même manche.

!
Il peut être judicieux de dépêcher au Soup' Truck vos chefs avec la plus grande capacité de charge. Il s'agit du seul lieu à proposer des ressources illimitées. La soupe n'a certes pas beaucoup de valeur, mais elle peut s'avérer précieuse pour compléter des défis en remplaçant des ingrédients.



Exemple

Le lézard jaune récupère le jeton Bisque et des champignons, ingrédient déplacé sur le Soup' Truck à la fin de la manche précédente.



Le sanglier violet se charge jusqu'à atteindre sa capacité maximale avec 3 soupes.



ENTREPÔT NOCTURNE

Tout comme les autres commerces, l'entrepôt nocturne fournit ingrédients, piments et rumeurs. Cependant, le contenu de ses rayons n'est révélé qu'à son ouverture.

En début de manche, ne placez aucune ressource sur ce lieu. À l'ouverture, remplissez chaque emplacement avec une ressource piochée au hasard dans le sac, même si aucun chef ne s'est rendu dans le lieu. Les chefs présents récupèrent des ressources, en suivant les règles habituelles.



Envoyer vos chefs à l'entrepôt nocturne est un pari : vous ne saurez ce que recèle ce lieu qu'au dernier moment !



PHASE 5 : FIN DE MANCHE

Une fois l'école des chefs résolue, suivez les étapes ci-dessous pour terminer la manche.

1 Reprendre les cartes

Chaque joueur récupère ses cartes Lieu dans sa main.



2 Congédier les zous-chefs

Si des zous-chefs ont été utilisés lors de la manche, retirez du jeu la carte et le jeton Zous-chef correspondants.



Exemple

La souris rouge et le sanglier bleu attendent fébrilement de découvrir les arrivages de l'entrepôt nocturne.



ENTREPÔT NOCTURNE

Le jeu en valait la chandelle : la souris récupère une ressource intéressante et le sanglier est satisfait des options restantes.

ÉCOLE DES CHEFS

L'école des chefs de l'Anse des bistrots est la référence mondiale en matière de formation pour les chefs étoilés. Elle met à disposition un zous-chef, ainsi que les ressources excédentaires de la manche, avant leur transfert sur le Soup' Truck.

Lors de la phase de planification, vous ignorez quelles ressources y atterrissent. De quoi finir mi-figue, mi-raisin...

Le zous-chef compte comme 1 ressource. Si vous le recrutez, placez la carte Zous-chef à côté de votre cuisine et posez le jeton correspondant dessus. Vous devrez l'utiliser comme un chef supplémentaire à la manche suivante. Lors de la dernière manche, l'école des chefs offre un jeton Piment-giroflée unique à la place d'un zous-chef (un cadeau de fin d'études, puisqu'il n'y a pas de manche suivante).

!
Un chef supplémentaire s'avère toujours précieux : la plupart des ressources qualitatives sont récupérées avant d'être transférées sur l'école, mais vous pourriez avoir de belles surprises si certains lieux restent vacants pendant la manche.

3

Avancer sur la piste de manches

Avancez le marqueur d'une case sur la piste de manches.



4

Préparer le service

Lorsque votre marqueur de manches arrive sur une case Concours culinaire (à l'issue des manches 3 et 6), vous pouvez préparer 3 plats correspondant chacun à un des défis révélés aux manches précédentes (voir **Défis**, p. 14).

À l'issue de la manche 7, ce sont les papilles du critique qu'il vous faudra ravir (voir **Menu du critique**, p. 16).



ÉCOLE DES CHEFS

CLOVIS COLIBRI

Avant l'ouverture : Clovis se sert avant tout autre chef. La piste d'initiative reste inchangée pour ce lieu.

Exemple

La souris rouge est la première à choisir. Elle est convaincue du potentiel du zous-chef Clovis et l'enrôle dans sa brigade. Décue d'avoir manqué cette occasion, la souris violette se console avec le poisson de valeur 5, transféré depuis un autre lieu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

CONCOURS CULINAIRE

Mitonnez vos meilleures spécialités pour remporter les concours de la semaine de la gastronomie ! À l'issue des manches 3 et 6, chaque joueur peut présenter jusqu'à 3 plats répondant aux consignes des cartes Défi révélées lors des manches précédentes. Vous pouvez concourir à chaque défi. Votre participation n'influence pas celle des autres joueurs.

Une fois le concours terminé, tout joueur dépassant sa capacité de réfrigération doit choisir quelles ressources conserver pour la manche suivante.

Lorsque le marqueur de manches atteint une case Concours culinaire, résolvez les étapes suivantes.

1 PRÉPARATION DES PLATS

C'est le coup de feu ! Vous pouvez préparer, sur vos jetons Assiette, 1 plat pour chacune des 3 cartes Défi face visible. Les joueurs élaborent leurs plats simultanément, cachés derrière leur écran ou non, et les soumettent lorsqu'ils sont tous prêts.



Pour être valides, vos assiettes doivent contenir au moins un ingrédient de chaque type requis pour le défi relevé. Un ingrédient manquant, ou que vous préférez conserver pour plus tard, peut être remplacé par 1 jeton Soupe. Vous pouvez substituer plusieurs ingrédients, mais vos assiettes doivent inclure au moins l'un des ingrédients requis : un intitulé pompeux ne vous sauvera pas si vous ne servez que de la soupe !

Tant que vous respectez les règles ci-dessus, vous pouvez inclure autant d'exemplaires des ingrédients requis (et de soupes) que souhaité. Réussissez par exemple des *Lasagnes légendaires* en empilant la viande et le fromage à l'envi, et ajoutez un bol de soupe (ou deux) !

2 PRÉSENTATION DES PLATS

Une fois toutes vos assiettes préparées, révélez-les simultanément. Soumettez vos plats un à un et récupérez les étoiles gagnées.

3 NETTOYAGE

Après le décompte, reposez les jetons Soupe et Bisque utilisés sur leurs piles respectives. Remettez les jetons Ingrédient et Piment utilisés dans le sac et reprenez vos jetons Assiette.

À la fin du premier concours culinaire (après la manche 3), placez le jeton Bouchées doubles sur la case 6 du plateau Quai.



- 1 PRÉPARATION DES PLATS
- 2 PRÉSENTATION DES PLATS
- 3 NETTOYAGE
- 4 STOCKAGE RÉFRIGÉRÉ



Nathan s'essaye au défi Sauce au fromage et utilise : un pain de valeur 2 pimenté, un poisson de valeur 7 pimenté ainsi qu'une bisque pour remplacer le fromage manquant et augmenter la qualité du plat.



$$(2 \times 2) + (2 \times 7) + 3 = 21$$



Ce plat atteint une qualité de 21. Nathan gagne 4 étoiles.

Nathan ne dispose pas d'assez d'ingrédients pour préparer un plat pour le défi Accord mets et vin (ou veut les garder pour le menu du critique). Il ne présente donc rien.



Pour le défi Bouchée gourmande, Nathan prépare un plat avec : des carottes de valeur 6, des champignons de valeur 2, des champignons de valeur 3 et une soupe. La soupe n'est pas nécessaire puisque tous les ingrédients requis sont présents, mais elle permet d'atteindre le palier des 2 étoiles.



$$6 + 2 + 3 + 1 = 12$$



Ce plat atteint une qualité de 12. Nathan gagne 2 étoiles.

4 STOCKAGE RÉFRIGÉRÉ

Vérifiez ensuite que le nombre d'ingrédients et de piments restants dans votre stock ne dépasse pas votre capacité de réfrigération.

À l'issue du premier concours culinaire, votre petit frigo peut contenir 5 ressources. Après le second, vous avez investi dans une chambre réfrigérée qui peut en stocker 10.

La capacité de réfrigération est indiquée sur le plateau Quai. Tout jeton excédentaire est remis dans le sac.

Seuls les ingrédients et les piments sont concernés par cette limite. Les soupes et bisques, tout comme les rumeurs, n'ont pas besoin d'être réfrigérées : vous pouvez en conserver autant que vous le souhaitez sans affecter votre capacité de réfrigération.



Exemple

Le premier concours culinaire est terminé. Il est temps de trier les frigos.



Alix ne peut pas conserver tous ses ingrédients et piments. Elle adore le fromage (et le critique en semble friand également) : elle conserve donc ces deux jetons et 3 autres ressources, et remet la viande, les carottes et le poisson dans le sac.

La soupe reste à mijoter toute la nuit. Cachée des adversaires, elle ne compte pas dans sa capacité de réfrigération.



ÉTOILES

Tout restaurant n'aspire qu'à consolider sa réputation et devenir étoilé. Dans Critter Kitchen, les étoiles déterminent le vainqueur de la partie. Les jetons Étoile qui vous sont décernés doivent rester visibles. Après tout, ils sont la preuve de votre renommée si durement acquise ! Vous pouvez échanger à tout moment 5 jetons Étoile contre 1 jeton Étoile de valeur 5, et ainsi de suite.

Qualité du plat	Étoiles décernées pour chaque plat
0-5	Insuffisant pour concourir
6-11	Gagnez
12-20	Gagnez
21+	Gagnez



PIMENTER VOS PLATS

Pensez à associer des jetons Piment à des ingrédients du même type pour doubler leur valeur, augmentant la qualité de vos plats. Un piment ne double la valeur que d'un seul ingrédient auquel il est associé, et un ingrédient ne peut être associé qu'à un seul piment.

Exemple

Ce piment à viande double la valeur du jeton Viande de valeur 6 auquel il est associé. Ensemble, les deux jetons ajoutent 12 de qualité au plat.



METTRE LES BOUCHÉES DOUBLES

Le troisième défi de chaque concours vous permet de libérer toute votre créativité. En effet, le jeton Bouchées double recouvre l'ingrédient de droite sur la dernière carte révélée avant la préparation du service. S'il y a moins d'ingrédients différents à rassembler, la qualité à atteindre reste inchangée ! Le décompte des étoiles est identique aux autres défis.

CONCOURS CULINAIRE

MENU DU CRITIQUE

Le célèbre critique culinaire sera là d'une minute à l'autre. Épatez-le avec vos talents culinaires ! À la fin de la 7^e manche, chaque joueur doit soumettre son menu en 7 services pour le critique. La partie prend fin immédiatement après le décompte des points de ce menu. Le restaurant ayant accumulé le plus d'étoiles remporte la victoire !

Pour le menu du critique et le décompte final, suivez ces étapes :

- 1 PRÉPARATION DU MENU
- 2 SERVICE DE LA SOUPE
- 3 CONTRÔLE DES 7 SERVICES
- 4 DÉGUSTATION DE CHAQUE PLAT
- 5 VÉRIFICATION DES RUMEURS
- 6 ATTRIBUTION DES POINTS
- BONUS
- 7 DÉCOMpte FINAL



RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX CRITIQUES

Chaque carte Critique peut modifier certaines règles en matière de quantité ou de type de ressources pouvant être ajoutées aux plats. Tenez-en compte lorsque vous rassemblez vos ingrédients et préparez votre menu !



PRÉPARATION DU MENU DU CRITIQUE

1

RÉSOLUTION DES ÉGALITÉS

L'Anse des bistrots se distingue par la bonne entente entre les restaurants. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent les étoiles dues.

1 PRÉPARATION DU MENU

Le critique fait la tournée des restaurants en une soirée et va goûter chaque plat : préparez-lui donc un menu aux petits oignons ! Pour chaque service, posez sur l'emplacement correspondant du plateau Critique 1 jeton Ingrédient du type requis, auquel vous pouvez associer 1 jeton Piment. Vous ne pouvez pas servir un piment seul ni remplacer un ingrédient par de la soupe. Le critique fait la fine bouche et décline vos bouillons, brouets ou potages en tous genres !



Les plats doivent être servis dans l'ordre indiqué par le plateau Critique.

Lorsque les menus de tous les joueurs sont finalisés, ils sont présentés simultanément au critique.



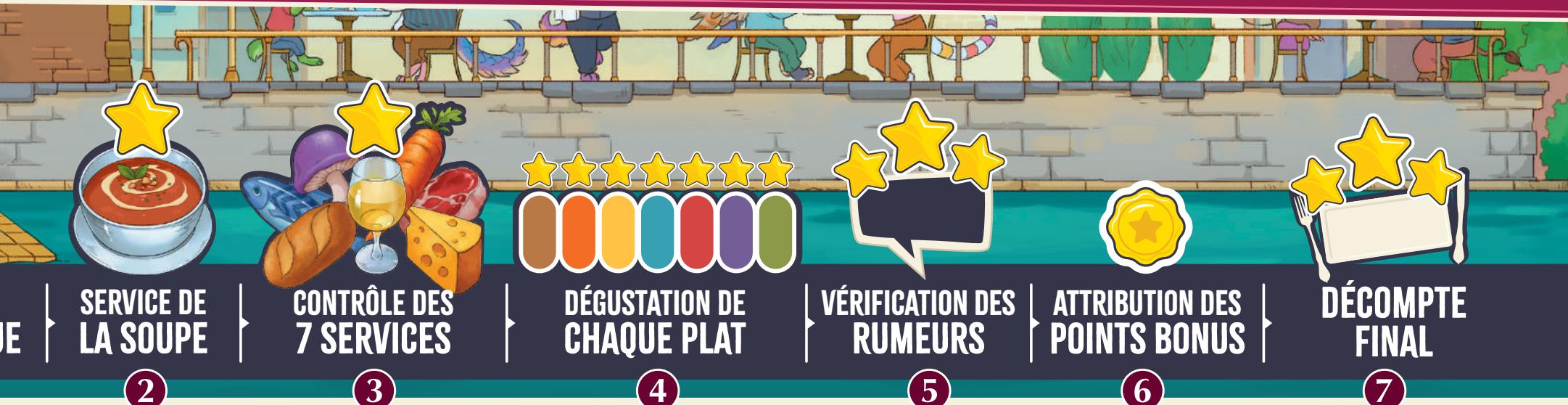
Exemple

Sacha utilise les meilleurs ingrédients en sa possession pour chaque plat et associe du piment à son poisson ainsi que du piment-giroflée à son plat de champignons, s'attendant à un résultat des plus savoureux.

2 SERVICE DE LA SOUPE

Décernez 1 étoile au joueur totalisant la plus haute valeur globale en soupes et bisques.





3 CONTRÔLE DES 7 SERVICES

Chaque joueur présentant au moins 1 ingrédient pour chacun des 7 services gagne 1 étoile. Bravo ! Servir un menu gastronomique, ce n'est pas de la tarte.

4 DÉGUSTATION DE CHAQUE PLAT

Comparez les plats servis au critique : pour chaque service, le restaurant ayant servi le plat de la meilleure qualité remporte 1 étoile.

Exemple

Axelle et Camille s'affrontent. La carte Critique piochée permet à chacune de présenter un plat contenant jusqu'à 4 ingrédients du type requis.



Axelle remporte les étoiles pour le pain, les carottes, le poisson et les champignons. Elle a appliqué la règle spéciale du Taureau au pain : ces tranches de baguette et de pain complet supplémentaires ont fait la différence, lui permettant de gagner 1 étoile pour avoir servi un plat de meilleure qualité que son adversaire.

Camille gagne les étoiles pour le fromage et le vin, dont le bovidé semble vraiment raffoler !

Les plats de viande sont à égalité. Les joueuses remportent toutes deux 1 étoile.



5 VÉRIFICATION DES RUMEURS

Révélez toutes les cartes Rumeur. Celles qui octroient des étoiles sont résolues immédiatement. N'oubliez pas la règle de bonne entente pour les égalités. Les rumeurs « Mordu » (bandeau rouge) sont résolues lors du décompte final des points, puisqu'elles le modifient. Retrouvez des précisions sur le fonctionnement des rumeurs à la fin du livret.



Exemple

A Nina vérifie quelles rumeurs sont respectées par son menu. Elle obtient 3 étoiles pour la carte Sensible, puisque l'addition de son pain 3 et de son vin 7 totalise les 10 requis.

B Elle gagne 5 étoiles supplémentaires pour la carte Nocturne puisque la valeur de ses ingrédients de chaque service est supérieure ou égale au service précédent.

C Enfin, elle remporte 2 étoiles pour la carte Piquant si aucun autre joueur n'a servi plus de piment qu'elle au critique.

MENU DU CRITIQUE (SUITE)

6 ATTRIBUTION DES POINTS BONUS

Totalisez le nombre d'étoiles figurant sur les cartes qui comportent une icône Bonus (ci-contre) : cartes Critique, Restaurateur, etc.



7 DÉCOMpte FINAL

Retournez vos plateaux Cuisine pour révéler la piste de score. Utilisez votre chef Souris comme marqueur. Évaluez la qualité de chacun de vos services, de gauche à droite, et avancez d'autant de cases sur la piste. N'oubliez pas d'appliquer les effets des piments, du critique et des rumeurs « Mordu ».



Lorsque votre chef atteint la case 70, prenez 10 jetons Étoile et repartez de la case 1.

Une fois votre menu entièrement comptabilisé, prenez le nombre de jetons Étoile indiqué au bout de la ligne sur laquelle se trouve votre chef.

Exemple



Chris évalue son menu en tenant compte de la règle spéciale de la Musaraigne, qui permet de multiplier par 3 la valeur des ingrédients associés à un piment.



2

Chris double également la valeur de son vin grâce à la rumeur Mordu de vin. Les rumeurs sont appliquées, même si la joueuse n'en avait pas connaissance.



$$6 + 4 + 4 + 15 + 5 + 42 = 76$$

Le menu de Chris vaut 76 points. Elle dépasse donc la case 70 sur la piste de score et prend 10 jetons Étoile. Elle repart du début et ajoute les 6 points restants, obtenant 1 étoile supplémentaire.

FIN DE PARTIE

Totalisez le nombre de jetons Étoile en votre possession. Le joueur qui en a le plus remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur ayant obtenu le plus de points pour son menu du critique l'emporte. Si l'égalité persiste, reportez-vous à la piste d'initiative.

Sabrez le champagne !

Votre restaurant est reconnu comme le meilleur établissement de toute l'Anse des bistrots. Votre carnet de réservation ne désemplit pas, et la crème des critiques culinaires ne tarit pas d'éloges sur votre talent.



RESTAURATEURS (FACULTATIF)



Le chef cuisinier est sur le pont, prêt à apporter sa touche personnelle et à transformer chaque plat en un mets d'exception !

Chaque restaurateur dispose d'une capacité unique, applicable pendant la partie.

MISE EN PLACE

Restaurateurs : à la fin de la mise en place, distribuez 2 cartes Restaurateur à chaque joueur. Chacun en choisit une et la place face visible à côté de sa cuisine. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

Icône Bonus



Nom

HÉRONNE DARROZE
Vous pouvez associer un même piment à plusieurs ingrédients du même type pour le concours culinaire.

Capacité

POINTS BONUS

À la fin de la partie, gagnez le nombre d'étoiles figurant sur votre carte Restaurateur. Retrouvez des précisions sur le fonctionnement des restaurateurs à la fin du livret.

MODE SOLO

MacaqueDonald's, chaîne de restauration rapide, vient de s'implanter dans l'Anse des bistrots et menace votre chiffre d'affaires. Elle a même attiré plusieurs chefs connus derrière ses comptoirs. Vous avez du pain sur la planche ! Emparez-vous des meilleurs ingrédients, mitonnez de mets délicieux et impressionnez le critique pour l'emporter.

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Effectuez la mise en place habituelle d'une partie à 2 joueurs. Prenez la carte Commande du critique correspondant à la carte Critique piochée et placez-la à côté de cette dernière.

Donnez à MacaqueDonald's autant de jetons Étoile qu'indiqué sur la carte Commande du critique, puis retournez-la côté ingrédients visible.

Carte Critique



Carte Commande du critique

MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Appliquez la mise en place individuelle pour vous-même, en laissant les cartes Lieu et l'écran dans la boîte.

Suivez les étapes ci-dessous pour MacaqueDonald's.

- 1 Placez le plateau Cuisine de MacaqueDonald's à portée, face cuisine visible. Ajoutez-y 3 pions Chef et un plateau Critique d'une couleur différente de la vôtre.
- 2 Mélangez séparément les paquets de cartes Manager, Souris, Lézard et Sanglier et alignez-les face cachée, dans l'ordre indiqué ci-dessous.
- 3 Placez le jeton Toque de la même couleur en première position sur la piste d'initiative.



PISTE D'INITIATIVE

PREMIER ACHAT

Emplacement du plateau Critique



Zone Zous-chef



Paquet Manager



Paquet Souris



Paquet Lézard



Paquet Sanglier

APERÇU

BUT DU JEU

Pour remporter la partie, vous devez obtenir plus d'étoiles que MacaqueDonald's. Si le déroulement des manches classiques s'applique pour vous, MacaqueDonald's fonctionne différemment.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Suivez les mêmes étapes que pour une partie classique, à quelques exceptions près.

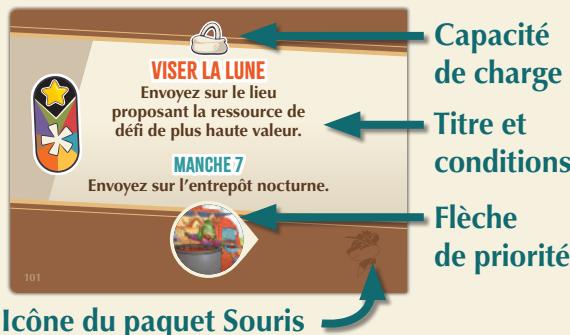
PHASE 2 : PLANIFICATION

Placez directement les chefs sur les lieux souhaités (sans utiliser de cartes Lieu).

PHASE 3 : TOURNÉE

Suivez les étapes ci-dessous pour déterminer la tournée des chefs de MacaqueDonald's.

- 1 Révélez la première carte du paquet Manager et suivez ses instructions.
- 2 Si la souris est encore dans la cuisine, révélez la première carte du paquet Souris et suivez ses instructions.
- 3 Si le lézard est encore dans la cuisine, révélez la première carte du paquet Lézard et suivez ses instructions.
- 4 Si le sanglier est encore dans la cuisine, révélez la première carte du paquet Sanglier et suivez ses instructions.
- 5 Si un zous-chef a été recruté à la manche précédente, révélez la première carte du paquet correspondant à sa capacité de charge et suivez ses instructions.



Exemple

La ferme urbaine et le comptoir du désert remplissent à égalité les conditions de la carte Souris de MacaqueDonald's (le plus d'ingrédients de valeur 7). La flèche en bas de la carte donne la priorité au lieu le plus proche de l'école des chefs (de droite à gauche). La souris se rend donc au comptoir du désert.



Exemple

Le sanglier de MacaqueDonald's est envoyé sur le lieu totalisant la plus haute valeur d'ingrédients, à savoir le comptoir du désert. Cependant, la souris de MacaqueDonald's s'y trouve déjà.

Le sanglier est donc placé sur le deuxième lieu totalisant la plus haute valeur : la ferme urbaine.

PLACEMENT DES CHEFS DE MACAQUEDONALD'S

Si une carte dépêche un chef sur un lieu où se trouve déjà un autre chef de MacaqueDonald's (ou un zous-chef contrôlé par celui-ci), ignorez ce lieu. Placez le chef sur le prochain lieu remplissant le mieux les conditions de la carte, sans chef de MacaqueDonald's présent.

Si plusieurs lieux répondent à égalité aux critères de la carte, reportez-vous à la flèche en bas de la carte. Elle indique l'ordre de priorité des lieux, en partant soit du Soup' Truck (de gauche à droite), soit de l'école des chefs (de droite à gauche). Suivez ensuite les étapes de placement pour MacaqueDonald's.

PHASE 4 : ACHATS

Ouvrez chaque lieu, de gauche à droite, comme pour une partie classique. Pour chaque chef (ou zous-chef) de MacaqueDonald's, consultez la ligne de la carte Commande du critique de la manche en cours (1 à 3, 4 à 6 ou 7). Le chef récupère la première ressource indiquée dans l'ordre de la ligne (de gauche à droite).

En cas d'égalité, reportez-vous à la ligne d'ingrédients en bas de la carte Commande du critique (de gauche à droite).



MacaqueDonald's ignore toute règle spécifique au critique lors du choix des ressources pour le menu du critique.

PHASE 5 : FIN DE MANCHE

Après avoir effectué les étapes de fin de manche habituelles, défaussez toute carte Manager, Souris, Lézard ou Sanglier piochée.

INGRÉDIENTS ET PIMENTS

MacaqueDonald's place l'ingrédient de plus haute valeur de chaque type directement sur le plateau Critique et conserve les ingrédients restants de côté. Si l'un de ses chefs récupère un ingrédient de plus haute valeur qu'un ingrédient du même type posé sur son plateau Critique, il le remplace aussitôt. Les piments collectés sont immédiatement associés à un ingrédient du même type, non pimenté, sur le plateau Critique.

Piment-giroflée

Le piment-giroflée est conservé à part et n'est ajouté que pendant la préparation du menu du critique.



Ressource de défi

Les ressources de défi sont des ingrédients visibles sur les cartes Défi révélées (ou des piments de type correspondant). Lorsque MacaqueDonald's récupère une ressource de défi (hors piment-giroflée), placez 1 jeton Étoile au-dessus du premier ingrédient sans étoile de ce type de la carte. Un ingrédient ne peut recevoir qu'une étoile, mais chaque ingrédient du même type visible sur la carte peut recevoir une étoile.



Exemple

Ressources de défi

Exemple

Le lézard de MacaqueDonald's est le seul chef sur le comptoir du désert.



A La carte Commande du critique indique que pour les manches 1 à 3, les chefs privilégient les rumeurs.

Pour sa deuxième ressource, les rumeurs étant épuisées, le lézard regarde le prochain ingrédient prioritaire.

B Il n'y a en rayon aucun des ingrédients requis par une carte Défi. Il n'y a ni zous-chef, ni piment, ni ingrédient de valeur 7.

C Les jetons des carottes et du pain ont tous deux une valeur de 6. Le lézard s'empare du pain, puisque la ligne d'ingrédients en bas de la carte l'indique comme étant prioritaire.



Ressource pour le menu du critique

Lorsque cette icône apparaît sur une carte Commande du critique, le chef récupère l'ingrédient ou le piment qui améliore le plus la qualité du menu du critique de MacaqueDonald's.

SOUPE

MacaqueDonald's défausse toutes les soupes et bisques qu'il récupère. Qu'il est soupe au lait !



RUMEURS

MacaqueDonald's gagne immédiatement des jetons Étoile pour chaque rumeur récupérée, en fonction de la manche en cours :

Manches 1 à 3



Manches 4 à 6



Manche 7

Aucune



Placez les jetons Rumeur sur le plateau Cuisine de MacaqueDonald's, en posant les rumeurs joker sur l'emplacement libre le plus à gauche. MacaqueDonald's ignore toute rumeur déjà récupérée par ses chefs. Il ignore également les cartes Rumeur.

ZOUS-CHEFS

Les zous-chefs recrutés par MacaqueDonald's sont utilisés lors de la manche suivante, comme pour un joueur classique. Placez la carte Zous-chef et le jeton correspondant à droite du paquet Sanglier. Appliquez les compétences des Zous-chefs de MacaqueDonald's lorsqu'elles peuvent l'être.



CONCOURS CULINAIRE

MacaqueDonald's gagne toutes les étoiles placées au-dessus des cartes Défi. Il ne prépare ni ne sert aucun plat (pas même son menu Bête Off).

STOCKAGE RÉFRIGÉRÉ

MacaqueDonald's n'est pas concerné par les capacités de réfrigération. S'il y a bien une chose dont MacaqueDonald's ne manque pas, c'est de chambres réfrigérées. Il doit y traîner un certain nombre de casseroles.

MENU DU CRITIQUE

PRÉPARATION DU MENU

Le plateau Critique de MacaqueDonald's doit comporter l'ingrédient de plus haute valeur de chaque type parmi ceux collectés, associé à d'éventuels piments. Si MacaqueDonald's possède un piment-giroflée, il est associé à l'ingrédient de plus haute valeur non pimenté. En cas d'égalité, reportez-vous à la ligne en bas de la carte Commande du critique.



MacaqueDonald's ignore toute règle spécifique au critique lors de la préparation du menu.

SERVICE DE LA SOUPE

Piochez 1 jeton au hasard dans le sac. Utilisez la valeur de ce jeton (0 en cas de piment, piment-giroflée ou rumeur) comme valeur globale des soupes de MacaqueDonald's. Comparez-la à votre valeur globale de soupes pour déterminer à qui l'étoile est attribuée.

CONTRÔLE DES 7 SERVICES

MacaqueDonald's remporte 1 étoile s'il sert ses 7 services.

DÉGUSTATION DE CHAQUE PLAT

MacaqueDonald's obtient 1 jeton Étoile par service pour lequel il totalise la meilleure qualité, en suivant la règle habituelle (sans oublier la bonne entente en cas d'égalité).



Sacha gagne 1 étoile pour le **pain**, puisque la Kangourou transforme son jeton de valeur 6 en valeur 9.



Sacha remporte également 1 étoile pour les **carottes**, puisque MacaqueDonald's ignore les règles spéciales des critiques. Le 7 de Sacha est supérieur au 6 de MacaqueDonald's.

VÉRIFICATION DES RUMEURS

MacaqueDonald's peut gagner des jetons Étoile pour les 3 rumeurs, qu'il ait récupéré ou non les jetons Rumeur correspondants.

Le nombre d'étoiles qu'il remporte est indiqué par les ronds présents dans la partie inférieure des cartes Rumeur. Chaque rond correspond à 1 étoile.



Étoiles	Rumeurs
Aucune	Mordu de pain, Mordu de carottes, Mordu de fromage, Bichonné, Mordu de poisson, Hiberneur, Mordu de viande, Mordu de champignons, Hallucinant, Piquant, Sensible, Mordu de vin
1	Affiné, Trempeur, Maladroit, Frugal, Gourmet, Bavard, Pressé, Collectionneur
2	Lunatique, Nocturne, Sélectif, Myope, Vinophile, Rustique, Engagé, Électrique

DÉCOMpte FINAL

MacaqueDonald's calcule également la qualité du menu qu'il a servi au critique.



MacaqueDonald's ignore toute règle spécifique au critique lors du décompte des points, mais applique les éventuelles cartes Rumeur « Mordu ».

FIN DE PARTIE

Si vous totalisez plus d'étoiles que MacaqueDonald's, félicitations ! Vous avez mis en déroute cette multinationale qui menaçait de nuire à la renommée gastronomique de l'Anse des bistrots. Et si vous fêtiez cela avec un bon hamburger ?

Si vous avez échoué, vous avez mené l'Anse des bistrots à sa perte. Consolez-vous avec un burger. Après tout, autant mettre les pieds dans le plat !



PRÉCISIONS

Cette page apporte des précisions concernant certaines cartes Critique, Rumeur, Zous-chef et Restaurateur. Elle n'est pas exhaustive et ne couvre pas l'ensemble des cartes et concepts.



CRITIQUES CULINAIRES

CRITIQUE	CLARIFICATION
Le Capybara	Vos plats doivent être valides afin d'obtenir l'étoile bonus.
Le Taureau	Vous pouvez associer du piment à chacun de ces ingrédients.
Le Chiroptère	Prenez en compte la valeur du vin combiné dans la qualité du plat.
La Gerboise	Prenez les jetons Rumeur présents sur votre cuisine et utilisez-les comme du piment-giroflée. Vous gardez connaissance de ces rumeurs.
La Kangourou	Seuls les ingrédients avec une valeur initiale de 6 sont considérés comme des 9. Ainsi, un 3 pimenté a une valeur de 6, mais n'est pas concerné par cette règle. Un jeton de valeur 6 devient un 9. S'il est pimenté, il ajoute 18 à la qualité du plat.
La Souris	Vous pouvez associer du piment à chacun de ces fromages.
La Lapine	Cette règle peut être cumulée à d'autres effets de jeu. Ainsi, si des carottes de valeur 5 pimentées sont servies à la Lapine, et cumulées à la carte Mordu de carottes, ce plat atteint une qualité de 20.

ZOUS-CHEFS

Si une capacité spéciale vous permet de piocher des jetons dans le sac et que vous obtenez une rumeur que vous connaissez déjà, repiochez puis remélangez le jeton Rumeur.

Remarque globale : si deux zous-chefs ou plus doivent récupérer des ressources en même temps, la capacité de charge détermine l'ordre de priorité. Si l'égalité persiste, reportez-vous à la piste d'initiative.

ZOUS-CHEF	PRÉCISION
Kenza	Si Kenza fait déplacer le pion Toque en dernière position de la piste d'initiative, gagnez 1  .
Yohan	MacaqueDonald's ignore cette capacité spéciale.
Lou	Tous les chefs dotés d'une capacité de charge de 2 sur ce lieu prennent 1 jeton.
Margot	Cette capacité s'applique même si Margot n'est pas au Soup' Truck.

Suite des **PRÉCISIONS** à la page suivante...

CONCEPTION : Alex Cutler, Peter C. Hayward

ILLUSTRATION : Sandara Tang

DÉVELOPPEMENT : Christian Strain, Peter Vaughan

PRODUCTION : Christian Strain, Lauren Ino, Peter Vaughan, Brad Brooks

GRAPHISME : Christian Strain, Duane Nichols

SUPPORT EN GRAPHISME : Stephanie Gustafsson, Stephen Lambert, Sandara Tang

MODÈLES 3D : Erick Tosco

INSERT (VERSION DELUXE) : Noah Adelman, Game Trayz

LIVRET DE RÈGLES : Jason Harris

SUPPORT POUR LE LIVRET DE RÈGLES : Brad Brooks, Jeff Fraser, Christian Strain, Peter Vaughan

CONCEPTION DE L'UNIVERS : Alex Cutler, Sandara Tang

MODE SOLO : Peter C. Hayward, Christian Strain

COMMUNICATIONS : Rozie Powell

SERVICE CLIENT : Judy Neff

PAGE DE LA CAMPAGNE : Christian Strain, Peter Vaughan

BÊTA-TESTEURS : Aoife Baker, Khadija Brey, Sarah Brown, William Brown III, Jacob Burke, Elli Burns, Maryann Calligan, Sean Calligan, Claudio Cellucci, Nathan « Chappy » Chapman, Allison Chase, Christian Ching, Alex Chiolo, Áxel Cisneros, Joel Colombo, Curt Covert, John Cutler, Mark Dainty, Anne-Marie De Witt, Justin De Witt, Fox Fox, Gavin Fox, Shaun Fox, Jeff Fraser, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Yuval Grinspun, Lady Gypsum, Hp Hanson, Matthew Justice, David Laciak, Sea LinYao, Terence Lui, Greg Machlin, Rich Malena, David Marron, Mark McGee, Adam Michaud, Mike Mihealsick, Rohan Mirchandaney, Alena Mokráňová, Chris Montgomery, Iain Murphy, Stephanie Noack, Anna Palmer, Emerson Rivera, Joel Salda, Mitch Schroeder, Suzanne Seyfi, Isaac Shalev, Zev Shlasinger, Mike Vander Veen, James Vaughan, Mitch Wallace, Ed Wiscombe, Matt Wolfe, Kristin Yadamec

PROTOTYPES : Print and Play, Longpack

REMERCIEMENTS : Backerkit, Banzinator, Before You Play, Board Game Co, Board Game Garden, Board Game Tutorials, Cardboard Alchemy Discord, Casual Game Revolution, Cozy Board Games, Dani Standing, Daniel Tosco, Dice Tower Summer Spectacular, Ezeekat, First Play LA, Game Trayz (Deluxe Edition), Grant Lyon, Hungry Gamer, Kickstarter, Kim-Joy, Lucky Duck Games, Mark Streed, Not Bored Gaming, Oniro, Paper Fort Games, Play the Game, Rahdo Runs Through, Rich Malena, Tantrum House, The Full 42, Thinker Themer, Tim Chuon

PRÉCISIONS (SUITE)

RUMEURS

Remarque globale : les rumeurs n'affectent jamais le concours culinaire, seulement le menu du critique.

RUMEUR	PRÉCISION
Mordu de pain, de carottes, de fromage, de poisson, de viande, de vin, de champignons	<p>Les rumeurs « Mordu » ne s'appliquent qu'au décompte final.</p> <p>Si une carte Critique permet d'ajouter des ingrédients à un service, ces rumeurs doublent également leur valeur.</p> <p>Elles doublent la qualité totale du plat (piment compris).</p>
Bichonné	Au moins 1 ingrédient de chaque type doit avoir une valeur initiale supérieure ou égale à 5.
Hiberneur	<p>Cela concerne votre service le plus à droite, pas forcément le vin (dans l'ordre : vin, champignons, viande, etc.).</p> <p>Ignorez les rumeurs « Mordu » lorsque vous vérifiez cette rumeur.</p>
Lunatique	Exemple : vous gagnez 4 étoiles si, pour l'ensemble du menu du critique, votre plus haute valeur d'ingrédient est 7 et votre plus faible 3.
Maladroit	Si cette rumeur est cumulée à la Kangourou, les ingrédients de valeur 6 deviennent des 9 et sont donc impairs.
Hallucinant	Ignorez les rumeurs « Mordu » lorsque vous vérifiez cette rumeur.
Bavard	<p>Cela concerne uniquement les jetons Rumeur, pas les cartes Rumeur obtenues autrement.</p> <p>Les jetons Rumeur transformés en piment-giroflée par la Gerboise octroient quand même des étoiles.</p>

RESTAURATEURS

Les joueurs gagnent le nombre d'étoiles indiqué en haut de leur carte pendant l'étape Attribution des points bonus.



RESTAURATEUR	PRÉCISION
Guy Sanglier	Cette capacité s'applique même en cas de départ précipité (voir Lot de consolation , p. 11).
Philippe Etchèvrebest	Lorsque ce restaurateur est cumulé à la Lapine, sa capacité s'applique en premier. Les carottes de valeur 2 ajoutent donc 8 à la qualité du plat.
Julia Sedéléphant	Vous pouvez gagner plusieurs lors d'une même manche.
Héronne Darroze	Cette capacité peut être appliquée à plusieurs types d'ingrédients et à plusieurs services. Ainsi, la bouchée gourmande ci-contre a une qualité de 23 (7 x 2 en pain, 4 x 2 en carottes et 1 en soupe).
Stéphanie La Chouette	Aucun autre joueur ne peut regarder cette carte Rumeur. La carte piochée n'est pas concernée par la rumeur Bavard.



ÉDITION FRANÇAISE PAR LUCKY DUCK GAMES

ul. Zieliński 11, 30-320 Cracovie, Pologne

Traduction : Séverine George (SG Traduction)

Maquette : Good Heidi (Sandra Fournel)

Selecteur et responsable éditorial : Elric Rozet

Distribution : Davy Spychala

Marketing et événementiel : Guillaume Gigureux, Théo Vitte



© 2024 CARDBOARD ALCHEMY, INC.
Tous droits réservés

