

Critter KITCHEN

La semaine de la gastronomie a attiré des marchands ambulants dans l'Anse des bistrots !
Leurs stands débordent de trouvailles en tous genres, de livres de recettes au café, en passant par du tofu ou... des trophées !?

Avec toute cette agitation, de nouvelles têtes ont fait leur apparition. Si certaines s'apprêtent à enfiler leur tablier, d'autres se préparent à les juger !

Les délais de réservation s'allongent, peut-être est-il temps d'accueillir de nouveaux établissements dans l'anse ?

RÈGLES DU JEU



Stands à la Carte



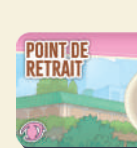
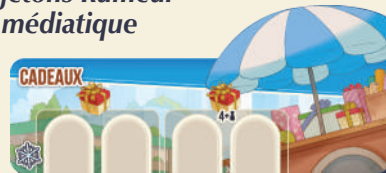
Cette extension introduit des stands de vente ambulante. Ils ajoutent de nouvelles ressources à récupérer et utiliser de diverses façons. Elle comprend également de nouveaux critiques, restaurateurs et zous-chefs pour pimenter vos parties, ainsi qu'un mode pour jouer à 6 ou 7.

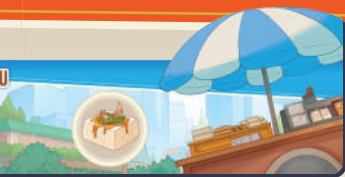
SOMMAIRE

Matériel de l'extension.	2
Matériel du mode 6-7 joueurs. . .	4
Nouvelles cartes	5
Stands.	5
Mode 6-7 joueurs	8
Précisions.	10

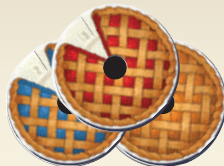
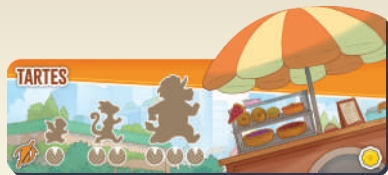
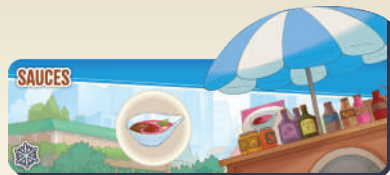
MATÉRIEL DE L'EXTENSION

18 plateaux Stand, accompagnés de leurs ressources spécifiques





1 dé



7 compteurs Tarte



4 cartes Critique



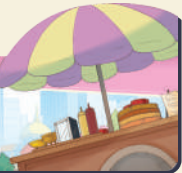
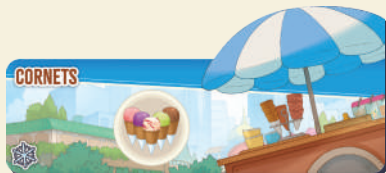
4 cartes Restaurateur



7 jetons
Ingrédient bio



7 jetons
Cornet



14 jetons Ingrédient
zootudiant



18 cartes
Stand



24 cartes
Zous-chef



24 jetons
Zous-chef



MATÉRIEL DU MODE 6-7 JOUEURS

4 jetons Rumeur



3 jetons Piment-giroflée

7 jetons Ingrédient de valeur 7



7 jetons Piment

14 jetons Soupe



2 plateaux Critique



2 plateaux Cuisine



2 écrans



6 jetons Assiette



18 cartes Lieu



6 pions Chef (souris, lézard et sanglier)




2 pions Toque



NOUVELLES CARTES

Cette extension apporte 4 nouveaux critiques, 4 restaurateurs inédits et une grosse promotion de 24 zous-chefs pour mettre de l'huile sur le feu. Ces cartes peuvent s'ajouter à celles du jeu de base ou les remplacer.

L'icône Couperet , présente en bas à droite de certaines cartes Zous-chef, signale des capacités agressives. Mettez-les de côté pour des parties plus amicales.

Retrouvez des précisions sur le fonctionnement de certaines de ces cartes à la fin du livret.



Le Glouton n'est adapté qu'à partir de 3 joueurs.

3+8



STANDS

Explorez de nouveaux horizons commerciaux dans l'Anse des bistrotts grâce à une offre de vente ambulante diversifiée. Les stands ajoutent de nouvelles ressources inédites à récupérer dans certains lieux.



Le stand de l'association zootudiante n'est adapté qu'à partir de 3 joueurs.



NOUVELLES CARTES/STANDS

STANDS (SUITE)

MISE EN PLACE

1 Mélangez le paquet de cartes Stand, face cachée. Retirez la carte Association zootudiante pour les parties à 2 joueurs.

2 Révélez 1 carte pour chacun des lieux suivants :

- FERME URBAINE
- COMPTOIR DU DÉSERT
- MARCHÉ FLOTTANT (≥ 3 joueurs)

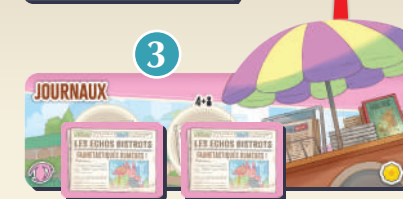
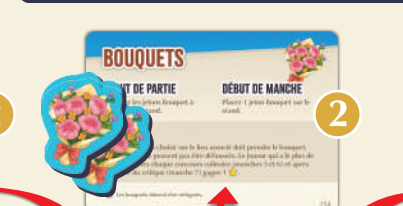
3 Placez le stand correspondant sous chaque lieu et suivez les instructions de mise en place propres à chaque carte Stand.

Ressource disponible

Mises en place

Règles propres au stand

Type de stand



3+8



1

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque carte Stand donne des indications sur la mise en place de début de partie et de début de manche, et détaille les règles spécifiques du stand. Les stands sont divisés en 4 types.

	Les ressources récupérées sur ces stands doivent rester visibles. Elles n'ont pas besoin d'être réfrigérées.	 
	Les ressources obtenues sur ces stands sont stockées derrière votre écran. Elles nécessitent une réfrigération.	 
	Ces stands sont soumis à des règles spécifiques, détaillées sur leur carte Stand.	
	Ce stand met à disposition un nouveau zous-chef à chaque manche (comme l'école des chefs), ainsi que des jetons Ingrédient zootudiant (conservés à part).	  

VIDER LES STANDS

Les ressources restantes sur les stands à la fin de la manche ne sont pas transférées sur l'école des chefs. Elles sont défaussées, sauf mention contraire sur les cartes Stand (les stands Cadeaux et Point de retrait restent notamment intacts).

Retrouvez des précisions sur le fonctionnement de certains stands à la fin du livret.



Les ressources propres aux stands ne sont jamais mélangées dans le sac.



3. Ajoutez les jetons Ingrédient de valeur 7 et les Piment à bord blanc dans le sac.

4. Ajoutez les jetons Rumeur à bord blanc dans le sac.

5. Distribuez à chaque joueur la carte Pause de sa couleur.

6. Donnez le dé au Maître d'hôtel.

Les chefs ne ménagent pas leurs efforts pour satisfaire leur clientèle exigeante : ils ont parfois besoin de souffler ! À 6 ou 7 joueurs, vous devrez accorder une pause à l'un de vos chefs à chaque manche. Attention à ne pas vous retrouver dans la panade pour la course aux ingrédients !

Suivez la mise en place habituelle, à quelques différences près.

- 1 À 6 joueurs, mettez de côté la halle aux lanternes.
À 7 joueurs, utilisez tous les lieux.
- 2 Placez le stand Association zootudiante sous la ferme urbaine et appliquez les instructions de mise en place de sa carte Stand.

- 3 Ajoutez les jetons Ingrédient de valeur 7 et les Piment à bord blanc dans le sac.
- 4 Ajoutez les jetons Rumeur à bord blanc dans le sac.
- 5 Distribuez à chaque joueur la carte Pause de sa couleur.
- 6 Donnez le dé au Maître d'hôtel.



MARCHÉ FLOTTANT



ÉPICERIE VOLANTE



HALLE AUX LANTERNES



ENTREPÔT, NOCTURNE



ÉCOLE DES CHEFS

1 7 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les phases s'enchaînent de la façon habituelle, à quelques exceptions près.

PHASE 1 : DÉBUT DE MANCHE

Suivez les instructions de début de manche sur la carte Stand de l'association zootudiante.



PHASE 2 : PLANIFICATION

Le Maître d'hôtel lance le dé et annonce le résultat. Tout joueur qui accorde une pause au chef correspondant au résultat du dé gagne 2 jetons Soupe à la phase suivante.

1	Souris
2	Lézard
3	Sanglier

Chaque joueur doit assigner la carte Pause à l'un de ses 3 chefs (souris, lézard ou sanglier). Planifiez normalement la tournée de vos autres chefs, zous-chefs inclus.

PHASE 3 : TOURNÉE

Une fois tous les chefs placés sur leur destination, prenez 2 jetons Soupe si vous avez accordé une pause au chef correspondant au résultat du dé.

Si vous avez oublié d'assigner la carte Pause, le chef correspondant au résultat du dé est immédiatement envoyé en pause.



MODE 6-7 JOUEURS

9

PRÉCISIONS

Les pages suivantes apportent des précisions concernant certaines cartes Critique, Zous-chef, Restaurateur et Stand.



ZOUS-CHEFS

Les joueurs peuvent recruter plusieurs zous-chefs lors d'une même manche.

ZOUS-CHEF	PRÉCISION
Billy	Choisissez d'abord quelles ressources défausser. Piochez avant de remettre ces ressources dans le sac. Billy ne peut pas défausser de ressources présentes sur les stands.
Charlie	Charlie peut récupérer autre chose que le poisson.
Léonie	Léonie ne peut pas choisir de récupérer moins de 3 ressources s'il y en a 3 disponibles. Elle en prend systématiquement 3, même si elle a déjà récupéré 1 ou 2 ressources sur son lieu.
Max	Le jeton Soupe est considéré comme une rumeur joker jusqu'à la fin de la partie.
Raoul	Raoul ne peut pas se rendre 2 fois sur l'entrepôt nocturne. S'il s'y trouve pour sa tournée initiale, sa capacité ne s'applique pas.



CRITIQUES CULINAIRES

CRITIQUE	PRÉCISION
Le Cochon	Vous pouvez associer du piment à chacun de ces ingrédients.
Le Glouton	Le Glouton ne peut pas être utilisé à moins de 3 joueurs. 3+8
L'Hippo	Les joueurs peuvent servir 4 plats au total par concours. Ils peuvent servir ce plat plusieurs fois dans la partie. À la manche 7, il peut être servi avant la préparation du menu du critique.

RESTAURATEURS



RESTAURATEUR	PRÉCISION
CHRISTOPHER COURSTANCEAU	Vous devez placer le jeton Rumeur joker sur l'un des emplacements des rumeurs au début de la partie. Le bonus de qualité s'applique à chaque plat servi lors d'un concours. Si vous jouez avec les jetons Journal, vous pouvez rassembler les 5 rumeurs. Vous gagnez alors un bonus de 5 par plat.

Suite des **PRÉCISIONS** à la page suivante

PRÉCISIONS

11

STANDS

6

STAND	PRÉCISION
Bouquets	Si vous devez donner 1 ressource à un autre joueur, vous pouvez lui donner 1 bouquet.
Café	Le chef joue une deuxième fois sur le nouveau lieu. Il récupère des ressources jusqu'à atteindre sa capacité de charge. Le café peut être récupéré après avoir pris 1 ou 2 ressources dans le lieu.
Cornets	<p>Les cornets introduisent un 8^e service pour le critique. Tout ce qui s'applique aux « 7 services » s'applique désormais à « 7 des services » : votre menu est donc concerné même si l'un de vos services est vide, mais que vous servez un ou des cornets. Le texte des cartes Bichonné et Sélectif se transforme en « 7 des services ».</p> <p>Toutes les rumeurs tiennent compte de ce 8^e service. Ainsi, le cornet de plus haute valeur est pris en compte pour les rumeurs Lunatique et Hallucinant.</p> <p>Considérez ce 8^e service comme étant situé à droite du vin, ce qui affecte les rumeurs Sensible et Nocturne.</p>

Journaux	Les jetons Rumeur médiatique ne permettent pas de regarder la rumeur spécifique de Stéphanie La Chouette. La rumeur Bavard peut faire gagner plus de 3 ★ avec les journaux.
Pièces	Un même lieu peut accueillir des pièces de plusieurs joueurs, mais une seule pièce par joueur à chaque manche.
Point de retrait	L'ingrédient que vous échangez peut ne pas être réfrigéré et peut être utilisé pour remplacer un autre ingrédient avant l'échange.
Raviolis	Les raviolis ne sont utiles que pour les concours.
Sauces	Si vous associez de la sauce à un ingrédient de valeur 3, 5, 7 ou 9, il n'est plus considéré comme impair pour la rumeur Maladroit.



Tous les jetons situés sur les stands sont considérés comme des ressources pour les achats des chefs.

