

Critter KITCHEN

☆☆☆
CRITIQUES EN CUISINE

RÈGLES DU JEU



APERÇU

BUT DU JEU

Devenir le restaurant le plus renommé de France ! Essayez vos créats 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 critique critique votre food, en guise de meilleur menu en 7 services. Ces critiques mentionnent de l'histoire sur le lieu, mentionnent chacun les signes d'une façon unique.

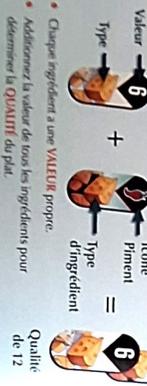
Ces modifications peuvent concerner :

- les défis
- le menu du critique



INGRÉDIENTS, PIMENTS, VALEUR ET QUALITÉ

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



RUMEURS, SOUPE ET BISQUE

Les rumeurs vous donnent des indices et recommandations précieuses concernant les astuces du critique.

Les soupes et les bisques accompagnent parfaitement les plats de concours culinaires : elles augmentent la qualité de vos plats et peuvent même remplacer un ingrédient manquant.



6 APERÇU



Chaque lieu est accompagné d'ajustements en ingrédients, garnitures, sauces ou rumeurs. À chaque manche, envoyez vos plats en attendant vos cartes Lieu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque manche se déroule en cinq phases.



PHASE 1 : DÉBUT DE MANCHE

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

1 Révéler un nouveau défi

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



À la 7^e manche, révélez pas de défi.

2 Préparer la bisque

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



3 Reapprovisionner les rumeurs

Remplissez tous les emplacements de chaque lieu. À l'exception du Soup^o Truck, avec une ressource proche au bas du jeu sur le plateau. Envoyez secret ou l'école des chefs.



À la 7^e manche, réapprovisionnez pas de rumeurs.

4 Servir un nouveau menu

Placez la piste Qual de votre côté. Placez le pion Bouchettes doubles sur le plateau. Envoyez vos plats en attendant vos cartes Lieu. Si le pion de la manche précédente n'a pas été reculé, envoyez-le du jeu.



À la 7^e manche, réapprovisionnez pas de rumeurs.

7 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PHASE 2 : PLANIFICATION

Materniser que les joueurs ont découvert les enjeux du commerce de l'eau. Ils s'orientent naturellement avant de commencer véritablement sur quels lieux déplacer leurs chieks.

En ajoutant 1 carte bleu faire cadavre sur chacun des 3 emplacements autour de votre joueur Casimir. Chaque emplacement correspond à un chieck spécifique. Deux chieks d'un même joueur ne peuvent se trouver dans un même lieu. Une fois toutes les cartes posées, passer à la phase suivante.

PHASE 3 : TOURNÉE

Il est temps de mettre votre plan en pratique ! Les joueurs redeviennent leurs cartes. Leur faire valider et appliquer immédiatement leur chieck sur les files d'attente des lieux choisis.

Chaque lieu dispose de 3 files d'attente, correspondant à la capacité de chaque chieck. Les chieks dans 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
Après réflexion, et en croisant les doigts, la poussin jaune sélectionne des articles. Lieu pour sa soupe, son lézard et son sanglier.



Exemple
La soupe voleuse le lézard jaune et le sanglier jaunes ont fait leur ferme urbaine. Ils sont placés dans leur file d'attente respective.

PHASE 4 : ACHATS

Lorsque tous les chieks 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 chieck présent peut récupérer des ressources selon la position dans les files d'attente. Réglez d'abord la file de la poussin de capacité de charge de 1, sur la de celle de 2, puis de 3.

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



Exemple

La soupe bleue (1) passe devant le lézard orange (2) et le sanglier rouge (3) pour récupérer sa soupe. Le sanglier rouge (3) prend le lézard orange (2) et la poussin d'attente. Il prend le petit sanglier Le sanglier jaune récupère ensuite les champignons, puis c'est à nouveau au sanglier rouge de choisir. Les deux sangliers passent leurs deux ressources à la soupe bleue. Le lézard orange n'en reste plus. Sa ressource dans leur carte.

CAPACITÉ DE CHARGE

Chaque chieck est doté d'une capacité de charge de 1, 2 ou 3. Elle détermine son volume de passage et le nombre de ressources qu'il peut récupérer. Les zous ont priorité : ils récupèrent une ressource avant l'arrivée du lézard et du sanglier plus forts.



Exemple

La soupe voleuse, le lézard jaune et le sanglier bleus se voient tous à la ferme urbaine. La soupe voleuse choisit en premier, puis le sanglier 1 ressource. Le lézard passe ensuite en deuxième position. Les 2 ressources du sanglier 1 ressource. Il en reste donc plus que pour le sanglier bleu.

8 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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 chieck 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 !

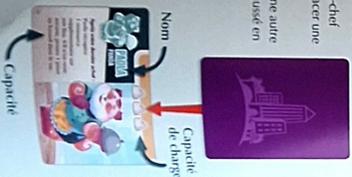
Lors de la phase de planification, si une carte Zous-chef est présente à côté de votre couleur, vous devez placer une de votre lieu adhésif, face cachée.

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

CAPACITÉS DES ZOUS-CHEFS

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

- Avant l'ouverture : avant que quelqu'un 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 chieks 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 chieck présent peut récupérer des ressources selon la position dans les files d'attente. Réglez d'abord la file de la poussin de capacité de charge de 1, sur la de celle de 2, puis de 3.

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

PRIORITÉ DANS UNE FILE D'ATTENTE

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

Les chieks d'une même file récupèrent ensuite une ressource à la fois. Un après l'autre, en alternant jusqu'à atteindre leur capacité maximale (ou jusqu'à ce que les autres soient achetés).

Vérifiez ensuite si cela affecte la piste d'attente :

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

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



Exemple

Les soups rouge (A) et jaune (B) ont dans la capacité de charge de 1. La poussin voleuse la pouce sur la piste d'attente. Le chieck rouge choisit donc en premier.



Exemple

La soupe rouge (C) est la seule dans sa capacité de charge de 1. Elle choisit en premier. Les lézards jaune (D) et bleu (E) reçoivent en conséquence sur ce lieu. Le chieck jaune ne dépense pas sa soupe.

9 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PHASE 4 : ACHATS (SUITE)

VIDER LES RAYONS

Les bons ingrédients font les bons plats, et l'acheter offre une occasion exceptionnelle de rencontrer pour les apprentis cuisiniers. Pour chaque lieu, à l'exception du Soup Truck et de l'école des chefs, lorsque le dernier chef retourne dans sa cuisine, vérifiez les rayons avant de passer à son suivant.

- Transférer les ingrédients et produits restants sur le plateau école des chefs.
- Retenir de jour les événements comme l'anniversaire. Même les plats correspondants peuvent tomber dans l'exemple d'un accord.

Une fois l'école des chefs, lorsque le dernier chef retourne dans sa cuisine, transférez les ingrédients et produits restants sur le plateau Soup Truck. Si le zous-chef n'a pas été recruté, vérifiez si du jeu, même, pour acheter pas la peine d'en faire tout un plat !



LIEUX SPÉCIAUX

Chacun de ces lieux a des fonctionnalités particulières, comme les autres, à une manière plus.

SOUP TRUCK

Préparez-vous de découvrir le Soup Truck de l'axe des histoires. 578 ingrédients de produits en tous genres, il est surtout idéal pour ses soupes à volonté. À chaque manche, vous pouvez y déposer les excédents de la manche précédente, de différentes soupes, mais surtout un bol de soupe (une soupe de valeur 1).



1 Il faut être autorisé de récupérer au Soup Truck ses plats avec la plus grande valeur de charge. À côté du jeu, il faut préparer les ingrédients de valeur. La soupe peut être préparée pour récupérer des plats, un mélangeur des ingrédients.

Exemple
Les ingrédients sont chargés jusqu'à atteindre un capacité maximale avec 3 soupes.

ENTREPÔT SECRET

Tout comme les autres commerces, l'entrepôt secret fournit ingrédients, pinquets et rumeurs. Cependant, le contenu de ses rayons n'est visible qu'à son ouverture. En début de manche, ne placez aucune ressource sur ce lieu. À l'ouverture, remplissez chaque emplacement avec une ressource précieuse 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.

1 Il faut être autorisé de récupérer au Soup Truck ses plats avec la plus grande valeur de charge. À côté du jeu, il faut préparer les ingrédients de valeur. La soupe peut être préparée pour récupérer des plats, un mélangeur des ingrédients.

Exemple
Le feu en validant la chaudière, la soupe récupère une ressource intrinsèque et le sangleur est substitué des ingrédients restants.

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 **Congélier les zous-chefs**
Si des zous-chefs ont été utilisés lors de la manche, retirez du jeu la carte et le jeu Zous-chef correspondants.
- 3 **Préparer le service**
Les créateurs culinaires ont lieu à la fin des manches 3 et 4 (l'ouverture) sur et seront suivi par le zous-chef. Vous pouvez préparer 3 plats correspondant précédemment (voir chef, p. 14).
- 4 **Avancer sur la pile de manches**
Avancez le marqueur d'une case sur la pile de manches.



ÉCOLE DES CHEFS

L'école des chefs de l'axe des histoires est la référence mondiale en matière de formation pour les chefs étudiants. 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 quels ressources y arriveront. De quoi faire méfiance, intrus.

Le zous-chef compte comme 1 ressource. Si vous le recrutez, placez la carte Zous-chef à côté de votre tableau et posez le jeu correspondant dessus. Vous devez utiliser comme un chef supplémentaire à la manche suivante. Lors de la dernière manche, l'école des chefs offre un jeu Pénitencier/garde unique à la place d'un zous-chef (un Cadeau de fin d'études, jusqu'à 7) à la place de la manche suivante.



1 Les chefs apprennent à leur façon pour les ingrédients de valeur. Les ingrédients de valeur sont préparés avant de passer à la soupe. Vous pouvez aussi de plats, soupes et rumeurs. Vous pouvez aussi préparer la soupe.

Exemple
Les sacs rouges ont la priorité à l'achat. Il est conseillé de passer du zous-chef dans et l'école des chefs. Il faut être autorisé de récupérer au Soup Truck ses plats avec la plus grande valeur de charge. À côté du jeu, il faut préparer les ingrédients de valeur. La soupe peut être préparée pour récupérer des plats, un mélangeur des ingrédients.

CONCOURS CULINAIRE

Materniser vos médailles olympiques pour remporter le concours de beauté de la pâtisserie ? A l'issue des manches 1 à 6 (incluant sur et sans et sans), chaque joueur peut présenter jusqu'à 3 plats répondant aux critères des cartes. Des médailles sont décernées aux participants. Vous pouvez concourir à chaque étape. Votre participation a influence sur votre classement final.

Une fois le concours terminé, vous pouvez également participer à des ateliers de dégustation de plats réalisés par les participants. Les ateliers sont gratuits. Les ateliers sont réservés aux participants. Les ateliers sont réservés aux participants.

1 PRÉPARATION DES PLATS

C'est le coup de feu ! Vous pouvez préparer, sur vos plats, jusqu'à 3 ingrédients. Vous pouvez également utiliser les ingrédients de votre jeu. Les ingrédients de votre jeu sont les ingrédients de votre jeu. Les ingrédients de votre jeu sont les ingrédients de votre jeu.



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



Nathan a réussi au défi. Sa carte a une valeur de 2. Il a obtenu un poisson de valeur 7. Il a obtenu un poisson de valeur 7. Il a obtenu un poisson de valeur 7. Il a obtenu un poisson de valeur 7.

SAUZE AU FROMAGE

12 x 2 + 12 x 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.

Accord mets et vin

Pour le défi Bouchees gourmandes, Nathan prépare un plat avec des cartes de valeur 6, 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 plein des 2 étoiles.

6 + 3 + 3 + 1 = 12

Bouchees gourmandes

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

4 STOCKAGE RÉFÉRICÈRE

Vérifiez ensuite que le nombre d'ingrédients et de plats restants dans votre stock ne dépasse pas votre capacité de réfrigération. A l'issue du premier concours culinaire, votre plat frigo peut contenir 5 ressources. Après le second, vous avez droit à un nouveau défi. La capacité de réfrigération est indiquée sur le plateau. Qual. Tout le son excédentaire est remis dans le sac.

Seuls les ingrédients et les plats sont concernés par cette limite. Les ingrédients et les plats qui sont déjà en cours de cuisson ne sont pas concernés. Vous pouvez en conserver autant que vous le souhaitez sans affecter votre capacité de réfrigération.

Exemple



Abs ne peut pas conserver tous ses ingrédients et plats. Elle adore le fromage (et le fromage en semble friand également) : elle conserve donc ces deux plats et 3 autres ressources. Et ainsi la soupe, les champignons et le poisson dans le sac. La soupe reste à manger toute la nuit. C'est des adversaires, elle ne compte pas dans sa capacité de réfrigération.

ÉTOILES

Qualité du plat	Niveau de jeu	Indicateur pour le concours
0-5	1	Indicateur pour le concours
6-11	2	Indicateur pour le concours
12-20	3	Indicateur pour le concours
21+	4	Indicateur pour le concours

CONCOURS CULINAIRE

1 Vous ne pouvez concourir et vous ne pouvez pas participer à ce concours.

5 10

PRÉPARER VOS PLATS

Pensez à associer des ingrédients et plats. Pensez à associer des ingrédients et plats. Pensez à associer des ingrédients et plats. Pensez à associer des ingrédients et plats.

CUISINE ET BE

METTRE LES BOUCHES DOULICES

Le troisième défi de chaque concours vous permet de libérer votre créativité. Le défi du jeu Bouchees douces reconstruit l'ingrédient de votre jeu. Le défi du jeu Bouchees douces reconstruit l'ingrédient de votre jeu. Le défi du jeu Bouchees douces reconstruit l'ingrédient de votre jeu.

14 CONCOURS CULINAIRE

3 NETTOYAGE

Après le nettoyage, préparez les plats. Après le nettoyage, préparez les plats. Après le nettoyage, préparez les plats. Après le nettoyage, préparez les plats.



MENU DU CRITIQUE

Le critique critique culinaire sera le dîner menu à 7 euros. Chaque service, vos tables culinaires. À la fin de la "manche" chaque joueur doit immédiatement après le déjeuner des points de ce menu. Le restaurant ayant accumulé le plus de points remporte la victoire !

Figure le menu du critique et le décompte final, validez ces étapes :

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



RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX CRITIQUES

Chaque carte Cinqe peut modifier certaines règles en matière de qualité ou de type de nourriture pouvant être ajoutées au plat. Voici, en exemple, quelques vous commentez vos ingrédients et gérez votre menu !



- 1 RÉSOLUTION DES ÉCARTS

Le critique fait la tournée des restaurants en une soirée et va goûter chaque plat ; préparé par le chef du restaurant. Pour chaque service, posez sur l'emplacement correspondant du plateau Critique 1 pion. Vous ne pouvez pas servir un plat sans un ingrédient par de la soupe. Le critique fait la fine bouche et décide vos bouillottes, broasts ou potages en tous genres !

1 PRÉPARATION DU MENU

Le critique fait la tournée des restaurants en une soirée et va goûter chaque plat ; préparé par le chef du restaurant. Pour chaque service, posez sur l'emplacement correspondant du plateau Critique 1 pion. Vous ne pouvez pas servir un plat sans un ingrédient par de la soupe. Le critique fait la fine bouche et décide vos bouillottes, broasts ou potages en tous genres !

- 1 Le plus de points est servi 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 pain et du poisson ainsi que du pain et du poisson, à son plat de champignons, s'attendant à un résultat des plus savoureux.

2 SERVICE DE LA SOUPE

Déterminez 1 étoile au joueur réalisant la plus haute valeur globale en soupes et bouillottes.



- 2 SERVICE DE LA SOUPE
- 3 CONTRÔLE DES 7 SERVICES
- 4 DÉBUSTATION DE CHAQUE PLAT
- 5 VÉRIFICATION DES RUMEURS
- 6 ATTRIBUTION DES POINTS BONS
- 7 DÉCOMpte FINAL

3 CONTRÔLE DES 7 SERVICES

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

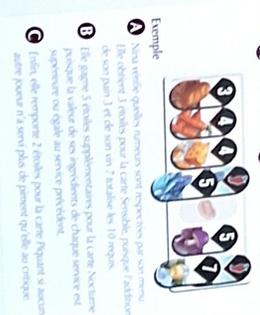
4 DÉBUSTATION DE CHAQUE PLAT

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

Exemple
Avalie et Camille s'affrontent. La carte Cinqe procure permet à chacune de présenter un plat contenant jusqu'à 4 ingrédients du type requis.



Avalie remporte les étoiles pour le plat, les cartes le poisson et les champignons. Elle a appliqué la règle spéciale du haut au plat, ces ingrédients de haute qualité et de pain complet supplémentaires ont fait la différence. Le plat de Camille sera érigé ! Le plat de Camille sera érigé ! Le plat de Camille sera érigé !



Exemple
A Vous avez quelques services sont respectés par vos voisins, de son pain 1 et de son vin 7. Bravo !
B Le plat 5 étoiles supplémentaires pour la carte. Vous devez passer le plat de vos ingrédients de chaque service est supérieur ou égale au service précédent.
C Vous avez quelques services sont respectés par vos voisins, de son pain 1 et de son vin 7. Bravo !

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.

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 bistrotts. Votre carnet de réservation ne désemplit pas, et la crème des critiques culinaires ne tarit pas d'éloges sur votre talent.



Exemple de qualité du menu du critique



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.



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.



Le menu de Chris totalise une qualité de 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.



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 du plat.
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-groffée. 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 étoile.
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

BÉTA-TESTEURS : Aoife Baker, Khadija Brey, Sarah Brown, William Brown III, Jacob Burke, Eli Burns, Maryann Calligan, Sean Calligan, Claudio Cellucci, Nathan « Chappy » Chapman, Alison Chase, Christian Ching, Alex Chiolo, Axel Cisneros, Joel Colombo, Curt Covert, John Cutler, Mark Dainty, Anne-Marie De Witt, Justin De Witt, Fox Fox, Gavin Fox, Shaan 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 Mokránová, 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, Rabido Runs Through, Rich Malena, Tantrum House, The Full 42, Thinker Themet, 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	Les rumeurs « Mordu » ne s'appliquent qu'au décompte final. Si une carte Critique permet d'ajouter des ingrédients à un service, ces rumeurs doublent également leur valeur. Elles doublent la qualité totale du plat (piment compris).
Bichonné	Au moins 1 ingrédient de chaque type doit avoir une valeur initiale supérieure ou égale à 5.
Hiberneur	Cela concerne votre service le plus à droite, pas forcément le vin (dans l'ordre : vin, champignons, viande, etc.). Ignorez les rumeurs « Mordu » lorsque vous vérifiez cette rumeur.
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	Cela concerne uniquement les jetons Rumeur, pas les cartes Rumeur obtenues autrement. Les jetons Rumeur transformés en piment-giroflée par la Gerboise octroient quand même des étoiles.

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 Etchèvebest	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 × 2 en pain, 4 × 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. Zielirskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne

Traduction : Séverine George (SG Traduction)

Maquette : Good Heidi (Sandra Fournel)

Recteur et responsable éditorial : Eric Rozet

Distribution : Davy Spychala

Marketing et événementiel : Guillaume Gigleux, Théo Vitte



© 2024 CARDBOARD ALCHEMY, INC.
Tous droits réservés

