

2 à 4 joueurs
Dès 8 Ans
30 à 45 min

A LA CARTE

un jeu de Karl-Heinz Schmiel

Règles résumées

Réussir 5 Plats ou
gagner 3 étoiles.

But du jeu

Etes-vous le plus grand des cuisiniers ? Pour le savoir, participez à ce concours où, muni de votre réchaud et de votre casserole vous allez essayer de réaliser les plus belles recettes le plus vite possible : réglez le feu délicatement, épicez, mais pas trop, évitez le sel et pour le dessert, faites sauter une crêpe !

Matériel

- 4 Réchauds à assembler : fixer les 2 morceaux A et B en dessous et une roue crantée au dessus comme indiquée page 2 de la règle allemande.
- 4 Casseroles en métal.
- 3 Spatules
- 4 Planches (avec un chapeau) pour poser ses Plats finis.
- 1 Poubelle pour jeter les Plats ratés.
- 1 Evier composé de 2 cercles empilés pour jeter Epices/Sels utilisés.
- 1 Plateau à café mi-vert/mi-rose.
- 4 Flacons, 1 pour chaque épice : citron, poivre, paprika et herbes.
- 80 cristaux Epice : 20 de chaque (dont 5 de chaque en surplus).
- 25 cristaux Sel (dont 5 en surplus).
- 20 tuiles Plat avec au dos la Recette : le nom, le nombre et les Epices nécessaires, les points que rapportent le plat et, sur la dernière ligne, la température nécessaire (en vert) et la température où le plat est brûlé (en rouge).
- 4 Crêpes rondes.
- 13 Tasses à café rose/verte avec un **Bonus Café** sur la face rose.
- 9 jetons Etoile.
- 1 dé spécial.

Préparation

Au milieu de la table, étaler les 20 Plats face recette visible. Remplir chaque Flacons de 15 Epices de sa couleur et de 5 Sels. Former l'évier avec les 2 cercles et le placer près de la Poubelle. Placer face cachée les 13 Tasses à café sur la partie rose du Plateau. Laisser à disposition le dé et les 9 Etoiles.

Chaque joueur place devant lui une Casserole sur un Réchaud, une Planche, une Crêpe et une Tasse à café tirée au hasard (voir encadré en bas de la page 2 de la règle allemande).

L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur à l'hygiène la plus irréprochable. Il place les 3 Spatules devant lui.

Chaque joueur choisit un Plat qu'il place dans sa Casserole, recette visible et règle son feu à zéro.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle, effectue 3 actions. Après chaque action, il passe une Spatule à son voisin qui tient le compte des actions jouées. Une action peut être soit monter le feu, soit épicer son plat.

Pour monter le feu, il lance le dé et agit selon le résultat obtenu :

- 1, 2 ou 3 : il monte son feu du nombre de crans indiqués.
- 1-3 --> : il monte son feu, au choix, de 1, 2 ou 3 crans.
- 1 dans un cercle : chaque joueur monte son feu de un cran.
- une tasse : il tire une Tasse qu'il expose devant lui. S'il n'y a plus de Tasse non bues (face cachée), il peut prendre une Tasse à un autre joueur. Si toutes les Tasses ont été bues, elle sont toutes mélangées face cachée avant qu'il en tire une.

Le feu ne peut pas dépasser 7, il reste bloqué à 7.

Pour épicer un Plat, il choisit un Flacon qu'il ouvre et retourne au dessus de sa casserole, il est interdit de secouer ou de tapoter : c'est mal ("falsch" en allemand, comme précisé sur le dessin page 3 de la règle allemande), les Epices qui tomberaient hors de la Casserole sont remises dans la Casserole.

4 Réchauds
4 Casseroles
3 Spatules
4 Planches
1 Poubelle
1 Evier
1 Plateau à café
4 Flacons
80 Epices
25 Sels
4 Crêpes
13 Tasses
9 Etoiles
1 dé

15 Epices/5 Sels par
flacons.

par joueur :

- 1 Réchaud
- 1 Casserole
- 1 Crêpe
- 1 Tasse
- 1 Plat

A son tour un joueur
effectue 3 actions.

une action consiste à
lancer le dé ou à épicer
son plat.

De plus, il peut boire
une Tasse de café.

Un plat est raté s'il est
brûlé ou s'il contient 3
Epices d'une sorte.

Un plat est parfait s'il
contient exactement les
Epices demandées. Il
rapporte une étoile.

Un plat sans Epice ne
peut pas être parfait.

Un Plat n'est réussi ou

raté que durant le tour d'un joueur, il est alors remplacé par un autre Plat (ou sa Crêpe) et le feu est remis à zéro.

Choisir sa Crêpe finit le tour d'un joueur.

Au début d'un tour avec Crêpe, le joueur lance le dé puis tente 2 fois de faire sauter sa Crêpe.

La partie s'arrête :

- S'il un joueur n'a rien à mettre dans sa Casserole.
- Si un joueur a 3 Etoiles (c'est le gagnant).
- Si un joueur a 5 Plats réussis (7 à 2 joueurs).

Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant.

En plus de ces 3 actions, il peut boire une Tasse à café exposée devant lui : il effectue le **Bonus Café** puis pose la Tasse sur le Plateau face rose visible.

Un Plat est réussi si la température est comprise entre les limites vertes indiquées et s'il y a au moins les Epices indiquées (mais pas 3 d'une sorte et pas 3 Sels). Dans ce cas, le Plat est posé côté Plat sur sa Planche.

Un Plat réussi est parfait s'il n'y a pas de Sel et s'il y a exactement les Epices indiquées : il gagne une Etoile. un Plat sans Epice (Crêpe, Breakfast Fidel...) ne peut pas rapporter d'Etoile.

Un Plat est raté s'il est brûlé ou trop épicé, il est jeté à la Poubelle (mais toujours durant le tour du joueur) :

- Un Plat est brûlé si la température atteint ou dépasse le chiffre en rouge.
- Un Plat est trop épicé s'il y a dedans au moins 3 Epices identiques ou 3 Sels

Que le Plat soit réussi ou raté, toutes les Epices sont jetées dans l'Evrier.

Quand un Flacon ne contient plus rien ou que du Sel, on le regarnit comme en début de partie (15 Epices, 5 Sels).

Le joueur remet son feu à zéro et choisit aussitôt un nouveau Plat qu'il place dans sa Casserole : ce plat doit, tant que cela est possible, être d'une couleur différente de ceux déjà réussis par lui (choisir un Plat ne constitue pas une action).

Au lieu de choisir un Plat, il peut choisir sa Crêpe. S'il la choisit, il donne les Spatules qu'il lui resterait au joueur suivant et son tour s'arrête immédiatement (sauf s'il boit une Tasse "3 Spatules").

Le tour d'un joueur avec une Crêpe dans sa Casserole est entièrement différent :

D'abord il doit lancer le dé et effectuer l'action indiquée (à 7, sa Crêpe est brûlé !).

Puis il a 2 tentatives pour faire sauter sa Crêpe : celle-ci doit retomber dans sa Casserole face Crêpe visible :

S'il échoue 2 fois, il devra réessayer au tour suivant.

S'il y parvient, il place sa Crêpe sur sa Planche, remet son feu à zéro, choisit un nouveau Plat et arrête son tour immédiatement.

La partie s'arrête immédiatement si :

- Un joueur n'a plus de Plat ou de Crêpe à mettre dans sa Casserole.
- Un joueur a 5 Plats sur sa Planche (la Crêpe compte comme un Plat). A 2 joueurs, on joue jusqu'à 7 Plats et non 5.
- Un joueur a 3 Etoiles : Celui-ci est le gagnant.

Si personne n'a 3 Etoiles, les joueurs avec un Plat Fini dans leur Casserole le place sur leur Planche et chaque joueur compte ses points de Victoire.

Le joueur avec le plus de points est le gagnant.

Les Bonus Café

un 1 dans un Chapeau

Echange de Réchaud

3 spatules

Versement d'Epices

Baisser le feu

1 point de victoire à poser sur sa planche et qui ne peut être repris.

Le joueur échange son Réchaud et sa Casserole avec un autre joueur. Un Plat raté ou une Crêpe ne peuvent pas être échangés.

Le joueur récupère les 3 Spatules à la fin de son tour et peut les réutiliser (mais il ne peut pas boire un nouveau café).

Le joueur peut verser une fois des Epices dans la Casserole d'un autre joueur, il peut même choisir une Epice non présente sur la recette, mais ne peut pas verser d'Epice sur un Plat sans Epice. Un Plat raté n'est jeté dans la poubelle qu'au début du tour du joueur concerné.

Le joueur peut baisser son feu de 1, 2 ou 3 crans et sauver ainsi un Plat brûlé.