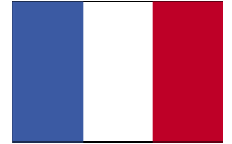


Du grabuge en cuisine



Un jeu frénétique de réaction pour 3 à 6 joueurs.
De Thomas Camenzind et Robert Stoop.

Du grabuge en cuisine : tous les clients ont commandé une soupe et malheureusement les cuisiniers prennent du retard. Le chef de cuisine donne le tempo et les cuisiniers ajoutent les ingrédients dans les marmites aussi vite qu'ils le peuvent. Chaque cuisinier essaye, bien sûr, de faire la meilleure soupe. Celui qui aura ses spatules dans les bonnes marmites marquera des points. Le cuisinier avec le plus de points remporte la partie.

Matériel:

60 cartes «Légume» (avec un cuisinier au dos de la carte)



12 cartes «Légume» initiales (carte à fond noir)

9 cartes «Marmite»



15 cartes «Spatule» (numérotées de 1 à 5)



5 cartes «Couvercle» (numérotées de 1 à 5)

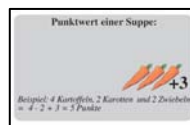
5 cartes « Cuisinier » (à bord gris)



1 carte «Chef de cuisine»



1 carte résumant les règles



Les joueurs auront besoin de papier et d'un crayon pour noter les points.

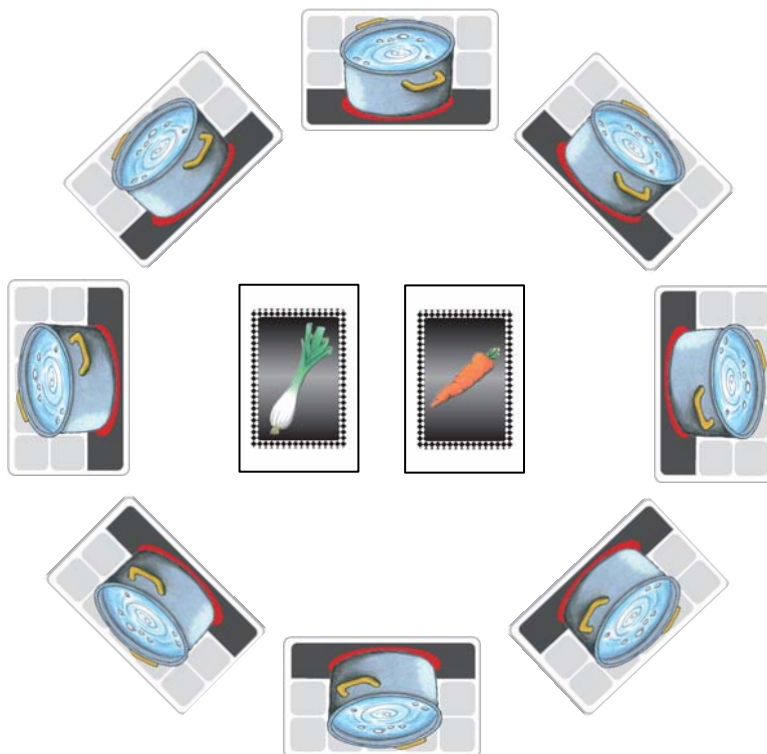
But du jeu : totaliser un maximum de points en mettant sa spatule dans les bonnes soupes.

Les règles qui suivent s'appliquent pour 4 à 6 joueurs. Les règles pour 3 joueurs se trouvent en fin du texte.

Mise en place :

Un joueur prend le rôle du chef de cuisine, les autres seront les cuisiniers pour cette manche. Le chef de cuisine change à chaque partie et on jouera autant de partie qu'il y a de joueurs. Chacun sera donc une fois chef de cuisine.

Le chef de cuisine fait la mise en place: selon le nombre de joueurs certaines cartes ne seront pas utilisées. Tout d'abord, il place les marmites en cercle au centre de la surface de jeux.



Pour 3 cuisiniers il faut 6 marmites, pour 4 il en faut 8 marmites et pour 5 il faut 9 marmites.

Chaque cuisinier reçoit un set de 5 cartes : 3 cuillères, 1 couvercle et 1 cuisinier ayant le même chiffre et la même couleur. Chaque cuisinier place ses cartes ouvertement devant lui, visible des autres joueurs.



Le chef de cuisine mélange les 12 cartes «Légume» initiales (à fond noir), et en distribue 2 à chaque cuisinier (qui les prend en mains). Les cartes restantes sont réparties en deux piles placées au centre des marmites et forme la pioche.

Le chef de cuisine défausse toutes les cartes «Légume» ayant un chiffre supérieur au nombre de cuisiniers (pas de joueurs !) participant au jeu (avec 4 cuisiniers, toutes les cartes avec un chiffre 5 sont défaussées et ne seront pas utilisées pour ce jeu).

Il brasse les cartes restantes et les prend en main «coté cuisinier» vers le haut.

Et c'est parti !

Le chef de cuisine appelle un cuisinier en lisant à voix haute le chiffre figurant sur la première carte de la pile qu'il a en mains et place cette carte «coté Légume» vers le haut sur une des deux pile de la pioche.

Selon un tempo de son choix, il continue ainsi d'appeler des cuisiniers jusqu'à ce qu'il n'ait plus de carte en mains. Lorsque le chef de cuisine dépose une carte; Il alterne toujours entre les deux piles de la pioche.

Dès qu'un cuisinier est appelé, il dépose une des deux cartes qu'il a en mains sur une des marmites. au début de la partie, ce sera un légume, mais par la suite, cela pourra également être une spatule ou un couvercle.

Remarque importante : il n'est pas possible de déposer un Légume sur une marmite ayant déjà un couvercle.

Les cuisiniers doivent être rapides, car dès que le chef de cuisine appelle le cuisinier suivant, ils ne sont plus autorisés à déposer une carte mais doivent attendre d'être appelé à nouveau.

Après qu'un cuisinier a déposé une carte sur une marmite, il en pioche une, soit parmi celles qui se trouvent devant lui (spatule, couvercle) soit dans la pioche se trouvant au centre des marmites. Le cuisinier pioche sa carte même si le chef de cuisine a déjà appelé le cuisinier suivant.

Remarque importante : un cuisinier doit toujours déposer une carte de sa main avant d'en piocher une autre, et sous aucun prétexte il ne déposera sur une marmite une carte qu'il vient de piocher.

Le chef de cuisine prend la responsabilité du bon fonctionnement de la cuisine et il est de son devoir de stopper le jeu si une erreur est commise. Il devra la corriger avant de continuer.

Le chef de cuisine donne le tempo, plus il lit les chiffres rapidement, plus les cuisiniers sont mis sous pression. Si vous jouez pour la première fois, ne poussez pas le bouchon trop loin, par contre si vous avez à faire à des cuisiniers expérimentés, ne les ennuyez pas avec un chef de cuisine somnolent.

Durant la manche chaque cuisinier sera sollicité 12 fois, mais de manière aléatoire, déterminé par la pile de cartes en mains du chef de cuisine.

Fin de la partie et répartitions des points :

La manche prend fin dès que le dernier cuisinier a déposé sa carte sur une des marmites.

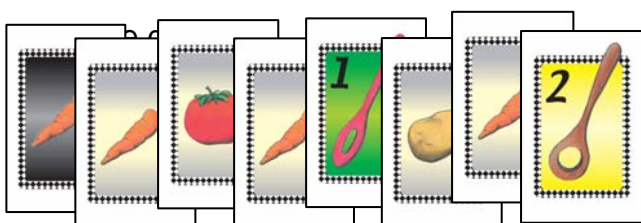
Le chef de cuisine goûte et critique les soupes de chaque marmite, pour ce faire il prend toutes les cartes se trouvant sur une marmite et les dispose en colonne en plaçant la dernière carte de la pile en haut de la colonne.

Combien de points donne une soupe ?

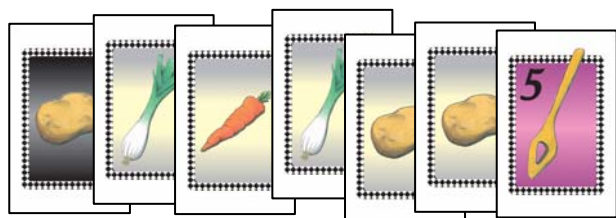
- Le Légume dont il y a le plus de cartes dans une soupe, compte pour un point (+1) par carte.
- Pour le légume ayant le second plus grand nombre de cartes on soustrait un point (-1) par carte.
- Si deux sortes(ou plus) de Légumes sont présents en nombre égal une seule sorte sera prise en considération pour le décompte des points.
- Si une soupe contient au minimum 3 cartes «Légume», et que toutes les cartes sont de la même sorte cette soupe donnera un bonus de 3 points pour une soupe «pure» qui s'ajoutera au total des points obtenus.

Qui marque les points ?

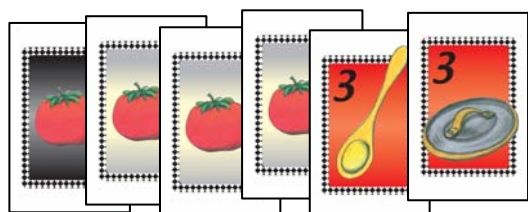
Le cuisinier ayant sa spatule dans la marmite marque les points. Si il y a plusieurs cuillères dans la marmites, le cuisinier ayant mis sa spatule en dernier dans la marmites obtient tous les points. Le chef de cuisine totalise les points pour chaque marmite et les note pour chaque cuisinier.



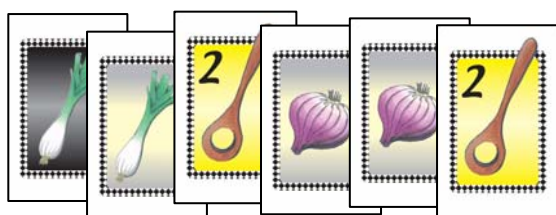
➤ $(4 - 1) = 3$ points pour le cuisinier no. 2
4 points pour les carottes, en deuxième position arrivent les tomates et les pomme de terre avec toute deux 1 carte et donc -1. le cuisinier no. 2 fût le dernier à mettre sa spatule dans la marmite.



➤ $(3 - 2) = 1$ point pour le cuisinier no. 5
3 points pour les patates, le légume ayant le second plus grand nombre de cartes est le poireau avec 2 cartes, et donc -2. Le cuisinier no. 5 est le seul a avoir spatule dans cette soupe.



➤ $(4 + 3) = 7$ points pour le cuisinier no.3
4 points pour les tomates et comme cette soupe contient au minimum 3 cartes «Légume», et que toutes les cartes sont de la même sorte (tomate), le cuisinier no. obtient un bonus de 3 points.



➤ 2 points pour le cuisinier no. 2
il y a 2 oignons et 2 poireaux dans cette soupe et par conséquent une seule sorte est prise en considération pour le décompte des points. le cuisinier no. 2 marque 2 points même s'il a 2 spatules dans cette soupe (pas de cumulation).

Nouveau tour et fin de la partie :

Le chef de cuisine passe son rôle au prochain joueur, suivant l'ordre du tour. Le chef de cuisine du dernier tour devient maintenant cuisinier.

Le nouveau chef de cuisine fait la mise en place comme décrite plus haut.

Le jeu est terminé lorsque chacun des joueurs a été chef de cuisine.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Jeu pour 3 joueurs

Il y a 1 chef de cuisine et 2 cuisiniers. Les cuisiniers jouent avec 2 chiffres.

Par exemple, un des cuisiniers reçoit les spatules no. 1 et 2, et l'autre cuisinier les spatules no. 3 et 4.

Le chef de cuisine place 8 cartes «Marmite» au centre de la surface de jeu.

Chaque cuisinier reçoit une main de trois légumes pour commencer. Un cuisinier peut déposer une carte dès que l'un de ses deux chiffres est appelé.

Option pour joueurs expérimentés :

Le chef appelle les cuisiniers soit par leur chiffre, soit par leur couleur. Il change librement entre couleur et chiffre: par exemple, 3 – jaune – 1 – bleu – 2 – rouge ...

Vous pouvez essayer d'ajouter encore une difficulté supplémentaire si vous voulez: le chef de cuisine appelle les cuisiniers par leur chiffre, leur couleur ou leur nom.

Bon Appétit...!!