

Reiner Knizia's

# CHAUD DEVANT !

Tactiques et toques en cuisine !

Toi et tes copains - les autres joueurs - êtes les chefs de cuisine, « toqués » cela va sans dire, d'un célèbre restaurant cinq étoiles. Parfaitement, l'un de ceux que l'on cite dans les guides... Votre spécialité, c'est la Soupe du jour, celle que, c'est bien connu, l'on fait dans la marmite : la Soupe aux pois, la Soupe à l'oignon bien française, la Soupe aux champignons et la Soupe au piment enragé. Miam ! D'ailleurs tu n'as qu'un seul but dans la vie : arriver à avoir plus d'étoiles de gourmet que les autres joueurs. Seul problème, trop de cuisiniers gâtent la soupe et il n'y a qu'une seule marmite pour tous...

## Contenu du jeu

- 36 jetons (8 x 1 étoile, 8 x 2 étoiles, 20 x 5 étoiles)
- 52 cartes de soupe
  - 10 cartes « Soupe au Piment » : 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5
  - 14 cartes « Soupe aux Pois » (vertes)
  - 14 cartes « Soupe à l'Oignon » (jaunes) et
  - 14 cartes « Soupe aux Champignons » (brunes). Valeur de ces cartes : 0 (bouillon), 0 (bouillon), 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 10, 0 (« La marmite déborde » : une carte reconnaissable à son « 0 » rouge)
- 25 cartes de Menus (5 séries comprenant chaque fois une carte « Soupe aux Pois », une carte « Soupe à l'Oignon », une carte « Soupe aux Champignons », une carte « Soupe au Piment » et une carte « Pas de Soupe aujourd'hui »)

## Vue d'ensemble du jeu

Chaque joueur pose devant lui un jeton 5 étoiles et, face cachée, un jeu de cinq menus. Ces cartes de menus ne seront pas mélangées aux autres cartes que vous recevrez par la suite. La partie se jouera en cinq manches : pour chacune d'elles, le joueur utilisera l'un de ses menus, chaque carte ne pouvant être utilisée qu'une seule fois.

Au début de chaque manche, le donneur bat les cartes de Soupe et en distribue 13 à chaque joueur. S'il y a cinq joueurs, toutes les cartes seront distribuées, les deux premiers joueurs recevant une carte de plus que les autres joueurs. Après avoir regardé son jeu, chaque joueur choisira, en secret, l'une de ses cartes de Menus : il va donc tout faire pour mitonner cette délicieuse Soupe. Lorsque tous les joueurs auront fait leur choix, les menus seront tous retournés en même temps et resteront posés face visible devant chaque joueur.

Pour gagner des étoiles, le joueur doit remporter des plis comportant les cartes de Soupe de la Soupe qu'il a mise au menu. Si Nathalie a choisi la carte « Soupe

aux Pois » pour la première manche, elle va essayer de remporter un maximum de plis comportant des cartes « Soupe aux pois » : chaque carte de Soupe aux Pois gagnée lui rapportera une étoile supplémentaire. À la fin de chaque manche, les joueurs gagnent ou perdent des étoiles pour les plis qu'ils ont remportés : cela dépend de la Soupe choisie et des cartes qui composent les plis gagnés. Si le joueur a inscrit une Soupe aux Pois, aux Champignons ou à l'Oignon, les cartes « Piment » gâcheront la Soupe et obligeront le joueur à rendre des étoiles. Si la Soupe au Piment est au menu, les cartes Bouillon se transformeront en pénalités (voir plus loin). À la fin des cinq manches, le gagnant sera le joueur qui aura obtenu le plus d'étoiles.

Il est toutefois impossible qu'un joueur ait moins de zéro étoile. Chaque carte de Menu (Soupe) ne sera jouée qu'une seule fois. Après chaque manche, ils retourneront le menu qu'ils viennent d'utiliser face cachée sur un talon. Le choix de menus diminue donc d'une carte par manche.

## Déroulement du jeu

C'est le joueur assis à la gauche du donneur qui commence. Il joue l'une des cartes de son jeu en la plaçant face visible au milieu de la table : ce sera la « marmite ». Il annonce à haute voix la valeur de la carte. Si la première carte jouée est un dix, elle est annoncée en tant que zéro. Mais elle vaudra tout de même 10 points aux tours suivants. La main passe alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur a la main, il doit jeter une carte dans la marmite et annoncer la valeur totale des cartes qui se trouvent dans la marmite. Cette valeur totale indique le niveau de la soupe dans la marmite : dès qu'elle atteint 10 points, le joueur qui vient de marquer ce score remporte le pli.

On ne peut pas jouer n'importe quelle carte ! Il y a quatre règles à respecter :

1. Il faut fournir à la couleur. Si la première carte de la levée est une carte « Pois », toutes les cartes suivantes devront elles aussi être des cartes « Pois » - sauf si un joueur n'a plus de carte « Pois » : en ce cas, il pourra jouer n'importe quelle autre carte. Même chose si la première carte de la levée est une carte « Oignon à la française » ou une carte « Champignons ». Exemple : Virginie joue tout d'abord une carte « Oignon », Bruno ne peut pas suivre et joue donc une carte « Champignon ». Valentine, la troisième joueuse, doit jouer une carte « Oignon » puisque c'est la couleur demandée - à moins qu'elle ne puisse, pas, elle non plus, fournir à la couleur.
2. Dès que l'un des joueurs aura joué une carte « Piment enragé », personne ne sera plus obligé de fournir à la couleur et les joueurs pourront donc jouer la carte de leur choix. Dès qu'il y aura du piment dans la marmite, la Soupe sera ratée : qu'on y mette n'importe quoi, cela ne changera plus grand-chose...
3. Si tu fais une Soupe aux Pois, aux Champignons ou à l'Oignon, chaque carte « Piment enragé » figurant dans un pli gagné te coûtera une étoile. Si tu as choisi de faire une Soupe au Piment enragé, chaque carte « Bouillon » te coûtera une étoile.
4. La valeur de toutes les cartes de la marmite doit être visible. Dès qu'une carte « La marmite déborde » aura été jouée, la valeur totale de la

marmite retombera à zéro et on recommencera à compter à partir de zéro. La valeur des cartes qui se trouve sous la carte « La marmite déborde » ne compte plus, mais les cartes restent intéressantes pour le score final. Une carte « La marmite déborde » ne change pas le goût de la Soupe ! Si la Soupe a déjà été gâchée par une carte « Piment enragé » et qu'un joueur joue une carte « La marmite déborde », la Soupe restera immangeable et on peut donc jeter n'importe quoi dans la marmite.

Par contre, si un joueur décide faire une Soupe au Piment enragé et ouvre le jeu en jetant une carte « Piment enragé », personne n'est obligé de fournir à la couleur : de toute façon, la Soupe sera immangeable et on peut donc y jeter n'importe quoi.

### À table ! La Soupe est prête !

Lorsque la carte jouée par l'un des joueurs fait passer la valeur totale de la marmite à dix ou plus, la Soupe est prête. Le joueur qui vient de poser la carte a gagné le pli. Il prend toutes les cartes de la marmite et pose devant lui faces cachées toutes les cartes du pli qu'il vient de gagner.

Le joueur qui vient de terminer la Soupe commence à remplir la marmite suivante. Il pose donc une carte au milieu de la table - dans la nouvelle marmite - et en en annonce la valeur.

### Exemple :

Virginie commence le pli en posant une carte « 3 Pois ». Elle annonce « trois ». Bruno enchaîne avec une carte « 1 Pois » et annonce « quatre ». Valentine n'a pas de carte « Pois » : elle décide de jouer sa carte « 5 Piments », portant ainsi la valeur du pli à « neuf ». Nicolas veut faire la Soupe du jour à l'oignon : il a donc tout intérêt à remporter un maximum de cartes « Oignon ». Mais comme de toute façon la Soupe est déjà gâchée, on peut maintenant lui ajouter n'importe quoi. S'il tient à gagner le pli, il peut mettre une carte « Oignon » qui fera passer le score à plus de dix, mais comme il récolterait un pli comportant une carte « Oignon » et une carte « Piment » (= 1 point de pénalité), cela ne l'avancerait à rien. Au lieu de prendre le pli, il décide donc de jouer une carte Oignon « La marmite déborde » : la Soupe bout trop fort et la valeur totale de la marmite retombe à zéro.

Virginie a à nouveau la main. Elle peut jouer ce qu'elle veut puisque la Soupe est gâchée. Elle joue une carte « 4 Champignons ». Bruno suit avec une carte « 3 Pois » et annonce la valeur « sept ». Finalement, Valentine - qui vise la Soupe du jour au piment -, joue à son tour une carte « 4 Piments ». la valeur passe à onze et Valentine remporte le pli. Cela lui vaudra par la suite deux nouvelles étoiles pour les deux cartes « Piment » (voir ci-dessous). Comme aucune carte « Bouillon » n'a été jouée, elle n'aura pas de point de pénalité (voir plus loin).

### Fin de la manche

Pour signaler le dernier tour de table, les joueurs sont tenus d'annoncer qu'ils viennent de jouer leur « dernière carte ». La manche prend fin dès que la main passe à un joueur qui n'a plus de carte en main et ne peut donc rien ajouter à la marmite (Notez que le fait de jouer votre dernière carte ne met pas fin à la partie). Tous les joueurs se défaussent alors des cartes qu'ils

ont encore en main et les placent dans la marmite. Ces cartes compteront pour du beurre. Chaque joueur compte alors les points de ses plis en fonction des cartes qu'il a gagnées et du menu qu'il a choisi.

- **Soupe du jour aux pois, aux champignons ou à l'oignon** : le joueur qui a affiché la Soupe aux Pois aura droit à un point par Carte « Pois » comprise dans ses plis. Il perdra un point par carte « Piment enragé » qu'il aura gagnée. Il en va de même pour les Soupes aux Champignons et à l'oignon. Le piment enragé gâche le goût de ces Soupes.
- **Soupe du jour au piment** : le joueur aura droit à un point par Carte « Piment enragé » qu'il aura gagnée. Mais il perdra un point par carte « Bouillon » gagnée. Le bouillon gâche le goût de la Soupe au Piment.
- **Pas de Soupe aujourd'hui** : aujourd'hui, ce joueur ne fait pas de Soupe; il ne doit donc pas ramasser de plis. Avant le début de la manche, il a droit à cinq étoiles : il en perdra une par carte qu'il ramassera. Il peut perdre plus de cinq étoiles s'il ramasse plus de cinq cartes. Dis donc, si tu ne fais pas de Soupe aujourd'hui, dégage ! Tu n'as rien à faire dans cette cuisine.

La manche sera terminée lorsque chaque joueur aura gagné ou cédé ses étoiles. On rassemblera alors toutes les cartes Soupe et on les battra. Les cartes Menu utilisées seront placées sur les talons de cartes écartées du jeu. Le donneur sera le joueur assis à la gauche du donneur précédent. Une nouvelle manche commencera.

### Fin du jeu

Le jeu prendra fin après la manche pendant laquelle les joueurs auront joué leur cinquième (et dernière) carte de Menu. Le gagnant sera le joueur qui aura rassemblé le plus d'étoiles.

### Variante

Au lieu de retourner tous les menus en même temps, on peut décider que les joueurs le feront à tour de rôle. C'est le joueur assis à la gauche du donneur qui posera en premier une carte de Menu - face visible - sur la table. Les joueurs retourneront l'un après l'autre leur menu face visible, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est donc le donneur qui retournera sa carte en dernier, mais cette carte ne pourra en aucun cas être identique à celle du joueur assis à sa gauche - à moins qu'il ne s'agisse de la cinquième manche et qu'il ne puisse pas faire autrement.

© 2005 University Games Corporation. Chaud Devant ! is a registered trademark of the University Games Corporation used under license from Reiner Knizia. Game invented by Reiner Knizia. All Rights Reserved. © 2005 University Games Europe B.V., Australiëlaan 52, 6199 AA Maastricht-Airport, The Netherlands. E-mail: info@ug.nl www.universitygames.net