

Vous voilà transformé en serveur dans un café alors qu'arrive un client particulier avec ses commandes alambiquées ! Travaillez ensemble pour parvenir à servir une quantité affolante de commandes. Si vous en oubliez au passage, il vous faudra compter sur vos collègues ! Voyons jusqu'où vous et votre équipe pouvez aller.

Contient

84 cartes commande



Chaque commande possède un nombre de cartes qui lui est propre.

6 cartes capacité spéciale



8 jetons niveau



Ce livret de règles

1. But du jeu

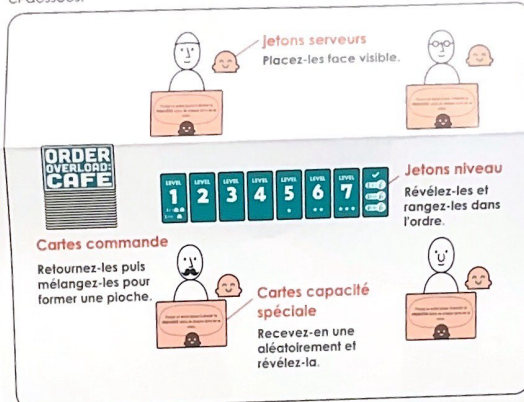
Votre mission ? Retenir autant de commandes que possible. Commencez par lire à haute voix toutes les cartes de commandes puis distribuez-les aux joueurs. Lorsque votre tour arrive, vous devez annoncer une commande que vous pensez qu'un joueur a en main. Si vous visez juste, le joueur possédant la commande la révèle et la défausse. Ouvrez ensemble pour venir à bout de toutes les commandes et défausser toutes les cartes !

2. Mise en place

► Chaque joueur prend un jeton serveur et une carte capacité spéciale qu'il place face visible devant lui.

A deux joueurs, doublez les jetons et les cartes capacité spéciale.

► Placez les jetons de niveau ainsi que les cartes commande comme indiqué ci-dessous.



► Choisissez qui sera le premier à prendre les commandes.

3. Mémorisez les commandes

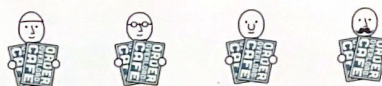
► Le joueur devant prendre les commandes pioche un nombre de cartes équivalent au numéro du niveau actuel x le nombre de joueurs. Sans montrer les cartes aux autres joueurs, le joueur doit lire les cartes à haute voix (dans l'ordre où elles sont piochées).

Pour se familiariser avec le jeu, il est recommandé de commencer par le niveau 1. Si cela devient trop facile, commencez par le niveau 2 !

► Tous les joueurs essayent de mémoriser autant de cartes commande que possible.



► Une fois toutes les cartes commandes lues, mélangez-les et distribuez-les face cachée à tous et tous, y compris au preneur de commandes. Chaque joueur reçoit donc le même nombre de cartes et les consulte **secrètement**.



4. Souvenez-vous des commandes !

► La personne à gauche du preneur de commandes est le **joueur actif**. Les autres sont les **vérificateurs**.

1 Le joueur actif énonce une commande

Le joueur actif donne le nom d'une **carte commande** qu'il pense qu'une autre personne possède dans sa main. Vous pouvez nommer une carte que vous possédez, tant que vous pensez qu'une autre personne l'a également. Si aucun vérificateur ne l'a en main, vous échouez.

2 Les vérificateurs confirment la commande

En commençant par la personne à la **gauche** du joueur actif, dites si oui ou non vous avez la carte nommée en main.



Si vous n'avez pas la carte en main, dites **le malgré tout** et la personne à votre gauche doit à son tour dire si oui ou non elle a la carte en main.

Si vous avez la carte en main, révélez-la et laissez-la face visible devant vous. Le tour prend alors fin.

Si aucun des vérificateurs n'a la carte en main... Vous avez échoué !

Le joueur actif retourne alors un jeton serveur face cachée. Si tous les jetons serveur d'un joueur sont face cachée, il ne peut plus devenir joueur actif et restera donc vérificateur.

- Même si vous n'avez plus de cartes en main, du moment que vous avez au moins un jeton serveur à votre disposition, vous continuez à être joueur actif lorsque vient votre tour.
- Au cours d'un même tour de jeu, il est possible qu'une seule carte commande. Si plusieurs personnes ont des exemplaires de la même commande, une seule pourra être révélée. Les autres joueurs devront attendre que la carte soit demandée lors d'un tour ultérieur.
- Dans le sens horaire, continuez à jouer en changeant de joueur actif à chaque tour jusqu'à ce que vous ayez atteint une condition de victoire, ou jusqu'à ce que tous les jetons serveurs aient été perdus.

5. Réussir le niveau et fin de partie.

► Dès que le nombre nécessaire de joueurs n'ayant plus de cartes en main et atteint, vous avez réussi le niveau. Retournez dans ce cas le jeton du niveau que vous venez de réussir et passez au niveau suivant.

Le prochain niveau est le niveau 3.



Nombre de joueurs	Nombre de joueurs devant vider leurs mains
2	1
3 ~ 4	2
5 ~ 6	3

Dans une partie à 4 joueurs, 2 d'entre eux doivent vider leurs mains afin de réussir le niveau.

► Remélangez les cartes commandes distribuées pour ce niveau avec les cartes de la pioche. Tous les jetons serveur sont retournés face visible.

► Le dernier joueur actif devient le nouveau preneur de commandes et la partie recommence à l'étape 3 (Mémoisez les commandes).

► Si tous les jetons serveur en jeu sont retournés face cachée, la partie prend fin. Le dernier niveau réussi est votre résultat final.

Cartes capacité spéciale

Vous ne pouvez utiliser votre capacité spéciale qu'une seule fois par partie. Si vous vous en servez au niveau 4, vous ne pourrez plus l'utiliser, même au niveau suivant. Vous pouvez l'utiliser pendant le tour d'un autre joueur. Une fois utilisée, retournez votre carte capacité spéciale.

Vous pouvez utiliser votre capacité spéciale même si vous n'avez plus de jetons serveur face visible.



Règles compétitives

- N'utilisez pas les cartes capacité spéciale.
- Commencez la partie directement au niveau 5, puis continuez à jouer de manière normale.
- Plus vous tiendrez longtemps sans avoir retourné tous vos jetons serveur face cachée, plus vous terminerez à un rang élevé.
- Si vous terminez un niveau, sans qu'un vainqueur ne soit déterminé, continuez vers le niveau suivant.

Jouez également avec les autres versions de ce jeu !

- Vous pouvez également jouer en combinant ce jeu avec ses autres versions.
- Mélangez la moitié des cartes commande d'une autre version du jeu avec la moitié des cartes de ce jeu afin de former une seule pioche et jouez avec les règles habituelles.



ver. 1.1

Auteur/Visuels : Jun Sasaki
 Assistants de production : Keiko Inagaki, Rie Kamatsuzaki
 Traduction : Yohann Hériot
 Collaboration : Jonathan Aplado, Laura Grundmann, Hiroko Izumida,
 Yoshihiro Ura, Fumihito Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie,
 Hisanori Hiraoka, Yuto Fujikawa, Dan Yamamoto, Play testers
 Editeur : Oink Games Inc.
 oinkgames.com

© 2022 Oink Games Inc.

⚠ Attention

- ▼ Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement.
- ▼ Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.
- ▼ À conserver loin des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.