

Miss Poutine

Un jeu d'Olivier Lamontagne

Pour 4 à 8 joueurs, à partir de 8 ans.

But

Se débarrasser rapidement de ses cartes pour éviter d'être le joueur qui devra passer la *moppe* à la fermeture du restaurant.

Les employés du casse-croûte Miss Poutine s'affrontent pour servir le plus rapidement possible les commandes des clients. À chaque manche, les plus lents reçoivent des points *moppe*. À son troisième point, un joueur perd la partie et doit passer la vadrouille!

Matériel

18 cartes Commande

48 cartes Mets

1 livret de règles, incluant une liste des meilleures adresses de poutine au Québec

Mise en place

Placez les joueurs en cercle ou autour d'une table (idéalement carrée ou circulaire).

Identifiez les 2 caissières pour la première manche. Les caissières doivent être assises l'une en face de l'autre. Distribuez les cartes Commande aux caissières.

Distribuez l'ensemble des cartes Mets aux cuisiniers. Chacun forme une pile avec ses cartes en gardant la face Frites sur le dessus. Voir *Figure 1*.

Le jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches, généralement 5 ou 6. Les manches sont très courtes et très intenses, car tout le monde joue simultanément!

Lorsque tous les joueurs sont prêts, les caissières donnent le signal de départ. À partir de ce moment, elles retournent au choix deux ou trois cartes Commande devant elles et crient (oui, mieux vaut crier!) aux

cuisiniers les Mets dont elles ont besoin : poutine, burger, etc.

Chaque cuisinier peut retourner jusqu'à 3 cartes Mets devant lui, sur son grill. EXCEPTION : à 6 cuisiniers, chacun ne peut retourner que 2 cartes sur son grill. Quand un de ses mets correspond à un de ceux demandés par une caissière, il s'en saisit et L'OFFRE à la caissière concernée. Il lui tend la carte. Il ne peut pas forcer la caissière ou simplement jeter son mets sur la commande. CETTE RÈGLE EST TRÈS IMPORTANTE. Si elle le désire, la caissière prend le mets des mains du cuisinier et le pose sur la commande appropriée.

Le cuisinier qui s'est débarrassé d'un mets peut en retourner un nouveau sur son grill.

Lorsqu'une commande est complète, que tous les mets nécessaires y sont posés, la caissière la place de côté et en retourne une nouvelle. La caissière fait des piles séparées avec ses commandes complètes.

Chaque cuisinier dispose d'un quatrième espace pour poser ses cartes Mets : la « friteuse ». Un cuisinier insatisfait des mets sur son grill et qui n'arrive pas à les refiler peut prendre une carte de son grill et la poser, face frite sur le dessus, devant ses autres mets.

Le mets devient un plat de frites, peu importe ce qu'il était à l'origine! Les frites sont nécessaires dans certaines commandes et, surtout, elles servent à fabriquer des poutines! Voir *Figure 2*.

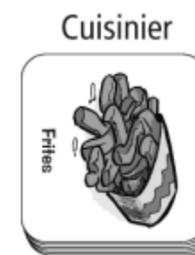
Poutine

Certaines commandes demandent une poutine, le repas le plus populaire au Québec! Il n'existe pas de carte « Poutine ». Pour servir une poutine, il faut combiner 2 cartes : une carte « Fromage en grains et sauce brune » ET une carte « Frites » (préalablement retournée dans la friteuse).

Figure 1



Cuisinier



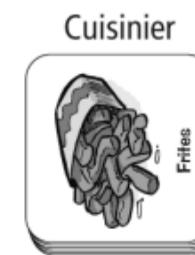
Cuisinier



Caissière



Cuisinier

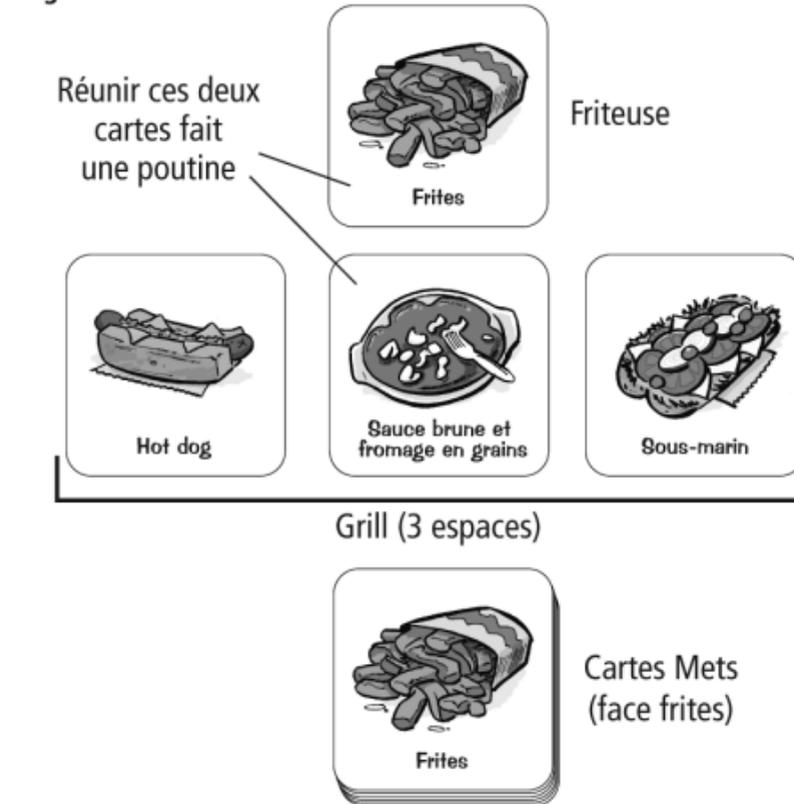


Cuisinier



Caissière

Figure 2



Fin de manche

Une manche se termine dès qu'un joueur, caissière ou cuisinier, s'est débarrassé de toutes ses cartes. Il crie alors « Stop! » et tous doivent s'arrêter.

Le cuisinier qui a le plus de mets non servis (en additionnant sa friteuse, son gril et sa pile de cartes) reçoit un point *moppe*. La caissière qui a le moins de commandes complétées (en additionnant les commandes ouvertes et fermées) reçoit un point *moppe*. Nous vous suggérons de bien vérifier l'exactitude des commandes. On accorde donc deux points *moppe* dans une manche normale: un à

la caissière la plus lente et un au cuisinier le moins rapide! Notez ces points sur un papier.

Si plusieurs caissières ou cuisiniers sont à égalité pour la moins bonne performance, chaque joueur concerné reçoit un point *moppe*.

Nouvelle manche

On sépare les cartes Commande des cartes Mets. On change de caissières. Les deux nouvelles caissières sont les personnes assises à gauche des précédentes. Une nouvelle manche débute!

Fin de partie

Quand un joueur reçoit son troisième point *moppe*, il est déclaré

perdant et la partie se termine. Si plusieurs joueurs reçoivent leur troisième point en même temps, ils se partagent la tâche de la vadrouille et la défaite aussi!

Variante

Au début d'une manche, chaque cuisinier peut donner à d'autres cuisiniers autant de cartes Mets de sa pile qu'il a de point *moppe*. EXEMPLE: un cuisinier ayant deux points *moppe* peut donner deux cartes Mets. Il peut les donner à deux cuisiniers différents ou au même. Cette règle s'applique également entre les caissières.

Remarque sur la langue

Le Scorpion masqué est soucieux de la qualité du français dans ses jeux. Toutefois, pour des raisons de thème et de réalisme évidentes, il nous a semblé impératif d'employer quelques anglicismes dans *Miss Poutine*, à commencer par l'expression *moppe*.

Remarque sur le matériel

Tous les jeux du Scorpion masqué sont ENTièrement fabriqués, imprimés et assemblés au Québec. Peut-être qu'un de vos proches y a travaillé... Nous espérons ainsi favoriser l'économie locale, créer des emplois rémunérés à leur juste valeur et diminuer la pollution engendrée par le transport.

Pour de plus amples informations sur les jeux du Scorpion masqué :

www.scorpionmasque.com

L'auteur tient à remercier les Dragons Nocturnes, La Crypte, Alexis et tout ceux qui ont cru au projet.

Le Scorpion masqué remercie spécialement Véronique, pour ses indispensables corrections.

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre *Miss Poutine*, du nom Le Scorpion masqué, du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

© 2009 Le Scorpion masqué inc.

Lisez le livre *Maudite poutine*, de Charles-Alexandre Théorêt, paru aux éditions HélioTropé.

Pour le plaisir de votre palais, voici, en ordre alphabétique, une petite liste des meilleures adresses de poutine au Québec.

Cantine St-Louis (Matane)

234, avenue Fraser

418-562-0870

Capitaine Bob (Roberval)

360, boul Marcotte

418 275-3743

Casse-croûte Viaduc 96 (Amos)

290, 4^e Rue Est

819 727-9045

Chez Auger (Grand-Mère)

939, 6^e Avenue

819 539-1115

Chez Morasse (Rouyn-Noranda)

110, 9^e Rue

819 797-8560

Horace Poutine (Drummondville)

1000, 110^e Avenue

819 478-2516

La Roulotte (Mont-Tremblant)

795, de St-Jovite

819 429-6226

Leblanc Patate (Huntingdon)

56, Châteauguay

450 264-2577

Louis Luncheonette (Sherbrooke)

260, King Ouest 819 563-6940

386, King Est 819 563-5581

1875, King Ouest 819 564-8221

Ma'am Bolduc (Montréal)

Obtenez 50 % sur une poutine avec ce livret (bon pour une seule fois)

4351, De Lorimier

514 527-3884

Max Poutine (Victoriaville)

674, Notre-Dame Est

819 758-9165

Poutine Stratos (Shawinigan sud)

2475, 5^e Avenue

819 537-6666

Roy Jucep (Drummondville)

linventeurdelapoutine.ca

1050 boul. St-Joseph

819 478-4848

