



RÈGLE DU JEU

CONTENU DE LA BOÎTE



4 fourneaux (chacun se composant d'un plateau, 4 pieds, 1 bouton d'ajustement et 2 rivets en plastique)



4 casseroles



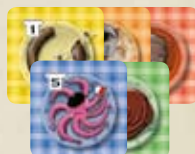
4 flacons d'épices avec des couvercles colorés



80 ingrédients dans 4 couleurs (20 citrons, 20 poivres, 20 poivrons, 20 origans)



25 cristaux de sel



20 cartes recettes



4 crêpes



13 tasses à café pour les pauses-café



3 spatules



1 plateau pour les tasses à café



4 plateaux pour les recettes terminées



1 poubelle



1 évier (se composant de 2 anneaux à associer avant la première partie)



9 étoiles

1 dé de cuisson

1 règle du jeu

AU PRÉALABLE

Détachez les pièces du jeu pour les assembler comme sur l'illustration. Les rivets de plastique du bouton d'ajustement sont insérés des deux côtés (tournez un rivet à 90 degrés et utilisez les pinces pour raccorder fermement les deux rivets.) Tournez le bouton plusieurs fois jusqu'à ce qu'il se déplace sans à-coup.



PRINCIPE DU JEU

Dans «À la carte» chaque joueur s'essaye en tant que cuisinier et prépare différentes recettes. Il doit chauffer son fourneau et ajouter les épices avec beaucoup de doigté.

Les recettes terminées rapportent des points de victoire.

Les plats brûlés ou trop épicés vont à la poubelle et ne rapportent rien. Le meilleur cuisinier gagne.

Le premier cuisinier gagnant 3 étoiles ou le joueur ayant le plus de points de victoire est le gagnant.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit :

- 1 fourneau (le bouton d'ajustement doit être réglé sur zéro)
- 1 casserole (placée sur le fourneau)
- 1 tasse à café (attribuée au hasard) placée à côté du fourneau (le côté rose tourné vers le haut)
- 1 plateau pour les plats terminés
- 1 crêpe

MATÉRIEL POUR UN JOUEUR



Placez sur la table :

- les 20 recettes (triées par couleur, côté recette vers le haut)
- les 4 flacons (remplis avec 5 cristaux de sel blancs et 15 épices d'une même couleur déterminée en fonction de la couleur du bouchon). Les épices restantes servent de réserve.
- l'évier
- le plateau des tasses à café avec les tasses restantes (le côté vert vers le haut)
- le dé de cuisson
- la poubelle
- les 9 étoiles

On détermine un premier joueur qui choisit une recette et la met dans sa casserole (la face détaillant la recette vers le haut). Tous les autres joueurs prennent ensuite une recette. Le premier joueur reçoit les 3 spatules et commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOUR DE JEU

Le joueur actif peut réaliser 3 actions parmi ces 2 possibilités :

1. **Chauffer son fourneau (avec le dé)**
2. **Épicer la recette (rajouter les ingrédients avec les flacons)**

Il peut combiner ces actions dans n'importe quel ordre.

Par exemple, il peut rajouter un ingrédient 3 fois ou chauffer 3 fois ou panacher ces 2 actions.

Après chaque action, le joueur suivant récupère une spatule. Quand le joueur suivant a les 3 spatules, c'est à son tour. Note : les spatules servent à indiquer le nombre d'actions qui ont été utilisées par le joueur actif. Le prochain joueur dans la séquence de jeu veille donc au fait de savoir si le joueur actif a entre-temps utilisé ses 3 actions.

On peut aussi utiliser les spatules pour frapper sur la table et ainsi rendre le joueur actif plus rapide.

Chaque joueur peut également faire une pause pendant son tour et utiliser sa tasse à café. Cela ne compte pas comme une action régulière.

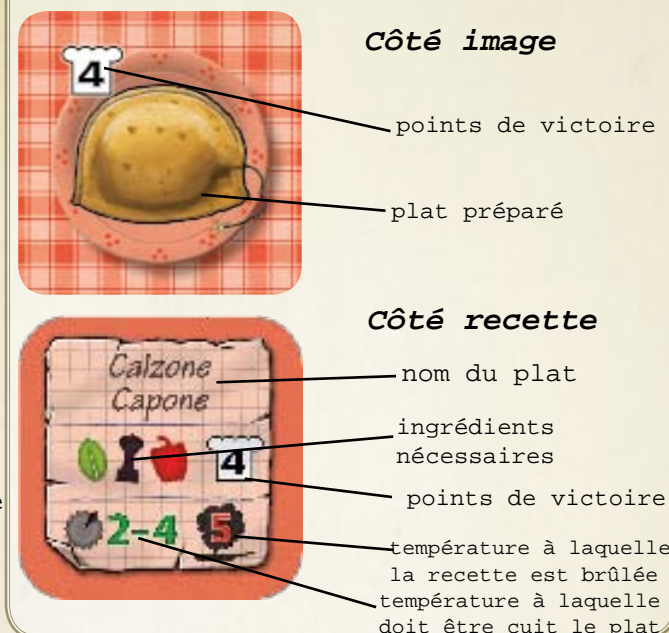
DÉTAILS DES ACTIONS

1. Chauffer son fourneau

Pour cuire un plat, le joueur doit dans la plupart des cas chauffer son fourneau à une certaine température (sauf pour les plats froids). Les températures exigées sont indiquées sur la recette par les nombres verts. Si le marqueur se situe entre les nombres écrits en vert, le plat cuit à une température correcte. Si le marqueur se situe au niveau du nombre rouge, ou au-delà, le plat est brûlé.

Pour changer la température, le joueur lance le dé de cuisson. Celui-ci indique de quelle valeur le joueur doit monter la température en tournant le bouton vers la droite.

DÉTAILS D'UNE CARTE RECETTE



Côté image

points de victoire

plat préparé

Côté recette

nom du plat

ingrédients nécessaires

points de victoire

température à laquelle la recette est brûlée

température à laquelle doit être cuit le plat

Il y a aussi 3 faces spéciales sur le dé :



1-tous les joueurs montent la température de leur fourneau d'un cran.



2- le joueur a le choix d'augmenter la température de son fourneau de 1, 2 ou 3 crans.



3- le joueur prend une tasse à café sur le plateau et la dépose devant lui. S'il n'y a plus de tasse dans la pile, le joueur en prend une chez un autre joueur (sauf celles offrant des points de victoire).

Le fourneau ne peut pas être chauffé plus que le thermostat 7 (les points de dé excédentaires ne comptent pas).

2. Épicer la recette

Pour réaliser une recette, le joueur doit mettre les ingrédients dans sa casserole. Les épices nécessaires sont précisées sur la recette. Il doit y avoir dans la casserole au moins le nombre d'épices indiqué. Une quantité supérieure d'épices peut également se trouver dans la casserole. Toutefois, si 3 épices du même type ou plus se trouvent dans la casserole, la recette est ratée car trop épicée.

De même, 3 cristaux de sel ou plus font rater la recette.

Pour épicer sa recette le joueur prend un flacon et essaye de verser les épices dans sa casserole. Le flacon doit être ouvert et amené au dessus de la casserole avant d'être reposé sur la table dans un mouvement de va-et-vient.

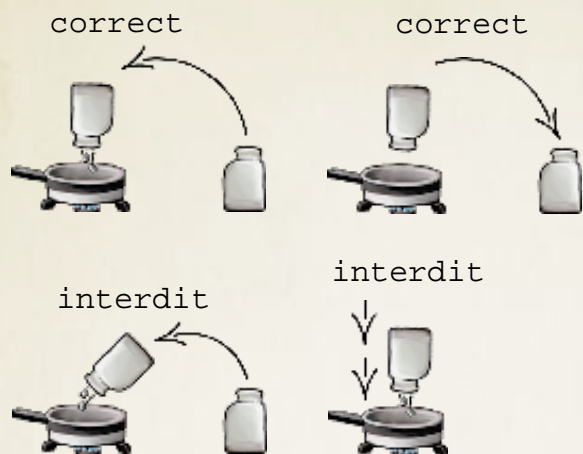
La vitesse n'importe pas.

Toutes les épices qui tombent vont dans la casserole (y compris celles tombées à côté de la casserole).

Il est permis de faire pour un court instant une pause au-dessus de la casserole.

Le joueur peut secouer la bouteille avant de jouer.

COMMENT ÉPICER SON PLAT ?



Donner des petits coups au dessus de la casserole n'est pas permis.






Si le cuisinier n'a pas réussi, il peut tenter à nouveau sa chance en utilisant une nouvelle action.

3. Pause-café

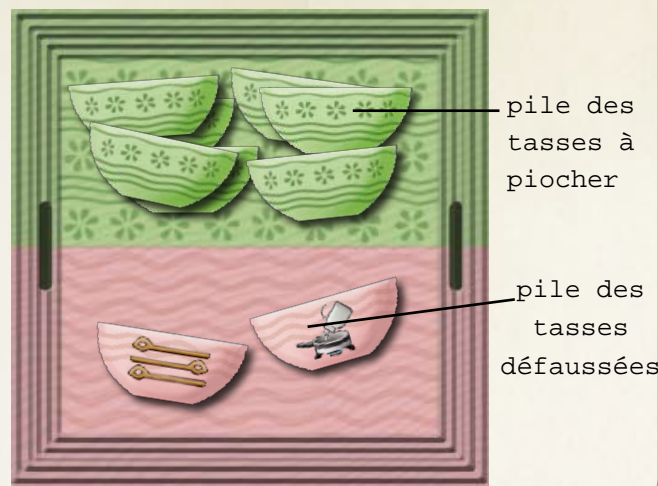
Le joueur peut une fois par tour faire une pause-café et utiliser une de ses tasses à café. Il réalise l'action correspondante et remet alors la tasse à café sur le plateau.

L'action de la tasse à café est gratuite et ne nécessite pas de spatule.

Les tasses permettent les actions suivantes :

-  - 1 point de victoire (3 tasses) : le joueur met la carte sur son plateau des recettes terminées. La carte comptera pour 1 point de victoire. Elle ne pourra pas être volée par les autres joueurs.
-  - Échanger son fourneau (3 tasses) : le joueur échange son fourneau avec celui d'un autre joueur, y compris la casserole et la recette. Les deux continuent alors le jeu avec leur nouveau fourneau. Les casseroles avec des crêpes ou avec des plats brûlés ou trop épicés ne peuvent pas être échangées.
-  - 3 spatules (2 tasses) : le joueur actif a droit à 3 autres actions. Il récupère les 3 spatules et repart pour un tour de jeu au cours duquel il ne peut pas utiliser de nouvelle tasse à café.
-  - Épicier (3 tasses) : Le joueur actif peut épicier la recette d'un autre joueur. Toutes les épices peuvent être utilisées, même celles qui ne sont pas sur la recette ou celles qui se trouvent déjà 2 fois dans la casserole. La recette est ratée aussitôt que 3 épices identiques se trouvent dans la casserole. Les recettes sans épices ne peuvent être épicées à cause de cette tasse.
-  - Réduire la température (2 cartes) : le joueur peut diminuer la température de son fourneau de 1, 2 ou 3 crans même si le plat est déjà brûlé.

LE PLATEAU DES TASSES À CAFÉ



POINTS IMPORTANTS

1. Une recette est réussie

Une recette est réussie si 2 conditions sont réalisées :

- le fourneau est à la bonne température (nombres en vert)
- le nombre exigé d'épices est dans la casserole.

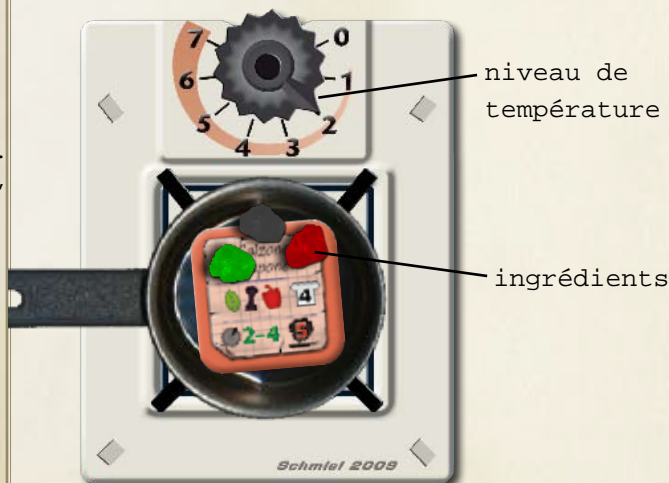
Le joueur prend alors la recette et la met sur son plateau des recettes terminées. La carte est tournée de manière à montrer le plat réalisé.

Elle comptera pour le nombre de points de victoire indiqué.

Les épices vont dans l'évier. Le joueur choisit une nouvelle recette. Il doit choisir une carte d'une couleur qu'il n'a pas encore terminée. Si cela n'est pas possible, il a le libre choix.

Le bouton de cuisson est placé à zéro. Attention ! Changer de recette ne compte pas comme une action

EXEMPLE D'UNE RECETTE RÉUSSIE



2. Les étoiles de cuisinier

Un joueur qui réussit une recette «sans faute» reçoit une étoile. On réalise un sans faute si on a le nombre précis d'épices dans sa casserole et aucun cristaux de sel. Évidemment, la température doit également être correcte.



Le joueur met l'étoile avec ses recettes finies.

Pour les recettes sans épices, on ne peut pas gagner d'étoiles.

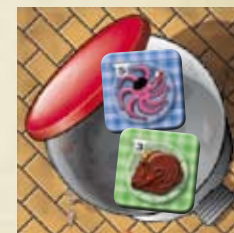
3. Une recette est brûlée ou trop épicée.

Si une recette est brûlée ou trop épicée, on doit l'enlever du fourneau.

Le joueur doit toutefois être dans son tour de jeu.

Ainsi, toutes les fois qu'un plat sera trop épicé par un adversaire, le plat restera dans la casserole du joueur jusqu'à ce que ce soit son tour de jouer.

La recette brûlée ou trop épicée va à la poubelle et n'est plus en jeu.



Les épices vont dans l'évier. Le joueur choisit une nouvelle recette. Il doit choisir une carte d'une couleur qu'il n'a pas encore terminée. Si cela n'est pas possible, il choisit librement. Le bouton de cuisson revient à zéro. Ces changements de recette n'utilisent pas d'action.



4. Remettre des épices

On remplit les flacons si il n'y a plus d'épices ou s'il ne reste que du sel dedans. On place dans le flacon toutes les épices de la couleur correspondante prises dans l'évier.

Le sel est également rajouté dans la limite de 5, sauf s'il n'y a pas assez de sel dans la poubelle.



5. Préparer des crêpes

Le joueur actif peut cuisiner sa crêpe au lieu de réaliser une nouvelle recette dans la casserole. Si un joueur met sa crêpe dans la casserole, son tour de jeu se termine immédiatement. Il donne toutes les spatules à son voisin. Les actions non utilisées ne sont pas réalisées.

Note : la préparation des crêpes est très exigeante, c'est pourquoi l'utilisation des pauses-café n'est pas possible tant que la crêpe est dans la casserole.

PRÉPARATION D'UNE CRÊPE



Côté recette
(la crêpe n'a pas été retournée)



Côté illustration
(la crêpe a été retournée)

Règles spéciales de préparation des crêpes :

- la crêpe est d'abord mise dans la casserole avec la face recette tournée vers le haut
- cela arrête immédiatement le tour de jeu du joueur.
- dès que ce sera de nouveau le tour du joueur, celui-ci essaiera de préparer sa crêpe.
- chaque joueur peut préparer ou brûler au maximum une crêpe par jeu.

Le joueur doit lancer le dé avant chaque tentative visant à retourner la crêpe. Il modifie alors son marqueur de température vers le haut conformément au nombre tiré.

S'il obtient une tasse à café, il la prend mais ne peut toutefois pas l'utiliser tant qu'il a une crêpe en préparation.

Ensuite il a droit, dans ce tour, à 2 tentatives pour retourner la crêpe.

Comment faire sauter et tourner la crêpe ? On prend sa casserole et on projette la crêpe en l'air avant d'essayer de rattraper la crêpe dans la casserole avec le dessin de la crêpe tourné vers le haut.

La température de cuisson est sans importance si le niveau 7 n'est pas atteint.

Si la crêpe n'est pas retournée après ces 2 essais, le joueur devra attendre le prochain tour pour relancer le dé de cuisson et bénéficier de 2 nouvelles tentatives.

Si le thermostat 7 est atteint, la crêpe est brûlée et va à la poubelle.

Si la crêpe est réussie, elle va avec les recettes terminées.

Dans les deux derniers cas, le joueur choisit une nouvelle recette pour sa casserole. Son tour est alors terminé.

FIN DU JEU

La partie prend fin

- dès qu'un joueur ne peut plus mettre de nouvelle recette dans sa casserole;
- ou dès qu'un joueur a terminé 5 recettes (la crêpe compte comme une recette);
- ou dès qu'un joueur a gagné 3 étoiles.

Les joueurs calculent alors leurs points de victoire.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

En cas d'égalité, les joueurs concernés sont déclarés vainqueurs. Le classement des autres joueurs est également déterminé par les points de victoire.

Si un joueur a acquis 3 étoiles, il est le seul gagnant.

Les points de victoire ne comptent alors que pour le classement des autres joueurs.

Crédits

Designer: Karl-Heinz Schmiel

Illustrations et graphismes: Christof Tisch

Illustration de la boîte : Jochen Eeuwijk

Editeur and layout additionnels: Heiko Eller

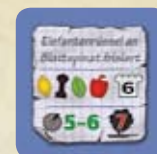
Avec la collaboration de Selami Ileman, Harald Bilz, Oliver Erhardt, Christoph Lipsky, Petra Becker, Michael Kröhnert

Remerciements particuliers à la famille Trieb, au Spielkreis Spielmilben, aux enfants de la Kinderhaus Harthof, aux participants du "Gathering of Friends".

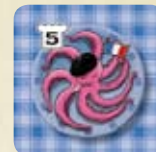
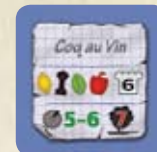
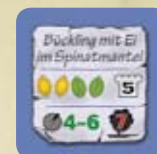
LES PLATS À LA CARTE



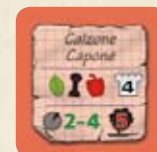
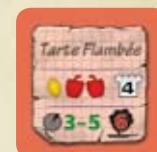
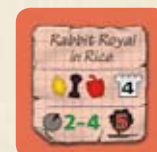
trompe d'éléphant sur lit d'épinards



hareng aux oeufs et son manteau d'épinards



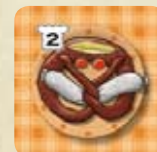
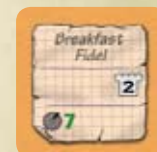
lapin royal au riz



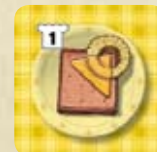
hippopotame au vin de Bourgogne



saucisse de veau bavaroise et sa sauce aigre-douce



bretzel vs saucisse blanche



porc en croûte façon Toast Hawaii



queue de boeuf nature



saucissons cuits et leur crème

