









Aide de jeu :

A tour de rôle, chaque joueur.se a le choix entre les 3 actions suivantes :

- se déplacer d'une case orthogonale
- regarder discrètement une carte
- lancer le dé pour tenter d'obtenir un ingrédient

Miam !

Règle du Jeu

De 2 à 4 joueur.se.s
Dès 5 ans
20 minutes

Matériel : 1 plateau de jeu, 9 fiches Recette, 21 cartes Ingrédient, 16 pions Toque de 4 couleurs différentes, 1 dé (à fournir), 1 stylo par joueur.se (à fournir).

Note importante : Les cartes Ingrédient sont à imprimer recto-verso (d'un côté l'ingrédient et de l'autre les 2 dés correspondants).

But du jeu : Réussir à cocher toutes les cases Ingrédient de sa recette avant les autres.

Préparation du jeu : Placer le plateau au centre de la table.

Chaque joueur.se se choisit une couleur et pose ses 4 jetons sur la case du plateau de la couleur correspondante (idéalement, chaque joueur.se est placé.e du bon côté du plateau). Chacun.e choisit une fiche recette et la place face visible devant lui.elle, avec un stylo à portée de main – adapter la difficulté de la recette en fonction de l'âge du.de la joueur.se.

Toutes les cartes Ingrédient sont posées face cachée sur chacune des cases libres du plateau (montrant le côté avec les deux dés).

Le jeu est prêt à commencer.

Déroulement du jeu : Le.la plus jeune joueur.se commence.

Un tour se déroule toujours de la même manière. Le.la joueur.se a droit à **3 actions**, à répartir au choix (une même action peut être répétée plusieurs fois) parmi lesquelles :

- **déplacer l'un des pions de sa couleur** sur le plateau, orthogonalement. Plusieurs pions de même équipe ou adverses peuvent se retrouver sur la même case.
- **regarder discrètement une carte Ingrédient** sur le plateau. Le.la joueur.se prend la carte, la regarde et la replace face cachée sur son emplacement. Il faut au moins qu'un de ses propres pions ou un pion adverse soit présent sur la même case que la carte Ingrédient pour effectuer cette action.
- **lancer le dé pour essayer d'obtenir un Ingrédient.** Il faut au moins qu'un de ses propres pions soit présent sur la case de la carte Ingrédient pour effectuer cette action.

Plusieurs cas de figure existent lors du lancer de dé :

- Si le résultat du dé **correspond à l'un des deux résultats de dés** présents sur le dos de la carte, alors le.la joueur.se retourne la carte face visible. Si l'ingrédient correspond à l'un des ingrédients requis sur sa recette, alors il.elle coche la case en face de cet ingrédient. C'est la fin de son action.
- Si le résultat du dé **ne correspond pas à l'un des résultats de dés** présents sur le dos de la carte, alors le.la joueur.se ne retourne pas la carte Ingrédient. C'est la fin de son action.

Lorsqu'une carte Ingrédient est retournée, l'ingrédient est dévoilé. Cependant, il n'y a **plus qu'un seul résultat de dé** qui permet d'obtenir cet ingrédient ! Tout le monde sait donc où il se trouve, mais il faudra davantage de chance au lancer afin de l'obtenir !

Note : Il est possible de rester sur une carte Ingrédient et de tenter à nouveau sa chance dès que ses actions le permettent (notamment lorsqu'un ingrédient est présent deux fois sur sa liste). Rien n'oblige un.e joueur.se à déplacer son pion lors de son tour.

Important : lors d'un lancer de dé, **le résultat concerne tous les pions de sa propre couleur qui sont placés sur le plateau.** Si le résultat est un 5, et que deux pions sont placés respectivement sur deux cases différentes qui requièrent un 5, alors le.la joueur.se peut retourner/obtenir le ou les ingrédients de ces deux cases.

Cependant, s'il y a des pions adverses présents sur les mêmes cases que les pions de son équipe, **les joueur.se.s adverses ne bénéficient pas du résultat des dés** (ils.elles doivent attendre leur tour pour remporter des ingrédients).

Dès que le.la joueur.se a effectué ses 3 actions, c'est au tour du.de la joueur.se suivant.e dans le sens horaire.

Fin du jeu : Dès que l'un.e des joueur.se.s coche sa dernière case Ingrédient nécessaire à sa recette, la fin de partie est enclenchée. On termine le tour de jeu, afin que tous.tes les joueur.se.s aient joué le même nombre de tours. Tous.tes les joueur.se.s qui ont réussi à compléter entièrement leur fiche recette remportent la partie ! Bon appétit !

Variante Expert

Au début de la partie, pour pimenter le jeu, les joueur.se.s peuvent prendre deux fiches Recette au lieu d'une. Il leur faudra compléter l'intégralité des deux fiches pour remporter la victoire.