



A la Carte

de **Karl-Heinz Schmiel**
édition **Heidelberger Spielverlag**
Moskito

Introduction :

Chaque joueur est un cuisinier qui va essayer, lors d'un concours de cuisine, de réaliser des recettes de différents types associés à une couleur.

Pour réussir ces recettes, il vous faudra les assaisonner selon les ingrédients demandés sur les tuiles et les faire chauffer à la température indiquée.

Ces recettes sont triées par couleur et posées au milieu de la table.

Mise en place :

Chaque joueur reçoit son réchaud qu'il règle sur le thermostat 0, sa casserole, une recette de crêpe suzette et une "tasse de café" (action spéciale) face cachée. Ces tasses joker permettent de faire des actions comme rejouer un tour (3 spatules), échanger sa casserole et son réchaud avec un autre joueur, ajouter un ingrédient (chez un autre) etc... La pioche de tasses est au milieu de la table, faces cachées.

On place les ingrédients (dans les fioles "cristaux" de couleur).

Chaque fiole doit contenir 5 cristaux de sel (translucides).

Les recettes sont triées par couleur et posées au milieu de la table.

On choisit ensuite une première recette parmi celles sur la table.

Tour de jeu :

Le premier joueur dispose de 3 actions, matérialisées par les 3 spatules.

Ces actions peuvent être :

- Ajouter un ingrédient (c'est à dire ouvrir la fiole, et verser au dessus de la casserole).

Attention, le geste doit être net et précis (cf illustration de la règle).

- Lancer le dé, principalement pour faire monter la température. La plupart des faces concernent uniquement la température du réchaud du joueur qui a lancé le dé (+1, +2, +3). Une face affecte les réchauds de tous les joueurs (+1) et enfin une face donne le droit de récupérer un bol (action spéciale).

A chaque fois qu'il réalise une action, il passe une spatule à son voisin de gauche, jusqu'à avoir passé les 3.

Les actions spéciales peuvent être jouées dans votre tour de jeu, à raison d'une par tour.

Chaque joueur va donc essayer de réaliser des recettes et soit réussir (parfaitement ou non), soit rater.

On rate si :

- il y a 3 ingrédients du même type (ou plus) dans la casserole. ça peut être un ingrédient de couleur ou du sel.

- la température maximale de la recette est dépassée.

Dans ce cas, les ingrédients et la recette vont à la "poubelle" (cercles en carton), et la température du réchaud revient à 0.

Un joueur réussit une "recette parfaite" si la recette réalisée est exactement celle inscrite sur la tuile (pas de sel, pas d'ingrédient en plus).

Dans ce cas, il gagne une "médaille", retourne la tuile et garde la recette près de lui pour les points de victoire qu'elle représente.

Les ingrédients vont à la "poubelle" (cercles en carton), et la température du réchaud revient à 0.

On réussit une recette simplement quand elle n'est ni ratée, ni parfaite. Dans ce cas on gagne les points de victoire mais pas la médaille. Les ingrédients vont à la "poubelle" (cercles en carton), et la température du réchaud revient à 0.

Le joueur qui a soit réussi, soit raté une recette doit en prendre une nouvelle, obligatoirement d'une autre couleur, sauf s'il n'a plus le choix.

Les crêpes :

Un joueur peut choisir de prendre une crêpe après avoir réussi ou raté une recette, mais ceci marque la fin de son tour de jeu.

Ensuite, lors de son tour de jeu, le joueur a 3 actions imposées : lancer le dé de thermostat, puis deux tentatives pour retourner sa crêpe du bon côté. S'il y parvient, le joueur peut prendre une nouvelle recette. Sinon, il devra passer son tour pour retenter au tour suivant.

Fin de la partie :

La partie s'arrête soit lorsqu'un joueur a réussi 3 recettes parfaites, dans ce cas il gagne automatiquement la partie, soit lorsqu'un joueur a réussi une recette de chaque couleur, soit lorsqu'un joueur ne peut plus piocher de nouvelle recette.

Dans ces deux derniers cas, le joueur ayant le plus de points de victoire, remporte la partie.