

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



8+  
3-5  
40'

# Bistro Pot POURRI

## Trop de cuisiniers gâtent la sauce !



Un jeu de cuisine poêlant de Ananda Stimm & Florian Mayerhofer

Le célèbre critique gastronomique Gustave Germe est en ville et, une fois de plus, il décerne ses étoiles de gourmet tant convoitées. Il rend également visite au bistrot « Pot-Pourri ». C'est l'occasion pour vous de mettre à l'épreuve vos talents de cuisinier et de décrocher vos propres étoiles de gourmet ! Après tout, elles sont indispensables pour percer à l'international ! Toutefois, vous ne disposez que de trois casseroles pour préparer des plats variés, et

vous devrez les partager avec vos concurrents. Et puis il y a aussi ce couvercle de casserole agaçant qui se met toujours en travers de votre chemin pile au moment où vous voulez terminer une recette. Celui qui, malgré tous les obstacles, cuisinera ses plats en suivant au moins approximativement la recette et utilisera ainsi au mieux les casseroles, obtiendra le plus d'étoiles de gourmet et sera récompensé par Gustave Germe en personne !

### Contenu du jeu :

#### 90 cartes ingrédients :

9 cartes de chaque : poissons & fruits de mer, viandes, pommes de terre, fromages, farine, carottes, poivrons, riz, tomates, oignons



#### 55 cartes de recette :

11 de chaque couleur pour cinq types de cuisine différents :

jaune = méditerranéenne ; bleu = américaine & tex-mex ; gris = française ; vert = slave ; rouge = asiatique



#### 1 couvercle de casserole



#### 3 casseroles

#### 1 plateau de jeu

avec un tableau des menus et une piste de scores



#### 5 tuiles menu



#### 5 livres de cuisine



#### 5 pions en forme d'étoile en bois



#### 1 carte des menus

avec des informations supplémentaires sur les plats des cartes de recettes et leurs ingrédients traditionnels.







#### 1 règle du jeu



## Objectif du jeu :

L'objectif est de récolter le plus grand nombre d'étoiles de gourmet. Les étoiles sont attribuées à ceux qui gardent une vue d'ensemble sur les casseroles et qui préparent leurs propres recettes le plus précisément possible.

## Préparation du jeu :

-  Avant de jouer pour la première fois, détache doucement les pièces du plateau de jeu.
-  Place les 3 casseroles les unes à côté des autres au centre de la table et couvre une casserole de ton choix avec le couvercle. Place également le plateau de jeu au-dessus des casseroles sur la table.
-  Mélange les 5 tuiles menu face cachée et place-les face visible dans n'importe quel ordre sur les cinq cases du tableau des menus sur le plateau de jeu.
-  Chaque joueur prend un livre de cuisine et le pion de la couleur correspondante, qu'il place sur le plateau de service du plateau de jeu.
-  Mélange bien les cartes ingrédients et distribue 2 ingrédients à chaque joueur. Dispose 4 ingrédients, face visible et côte à côte, sous les casseroles. Ils constituent le garde-manger auquel vous avez tous accès pendant le jeu. Rassemble les cartes ingrédients restantes sous forme de pioche face cachée.
-  Mélange bien les cartes de recette et distribue 3 recettes à chacun. Chaque joueur choisit 2 recettes parmi les trois proposées et les insère dans son livre de cuisine. Place la carte de recette restante face visible sur une pile de défausse. Rassemble les cartes de recette restantes sous forme de pile face cachée.



Configuration du jeu pour 3 joueurs

## Déroulement du jeu :

Désigne une personne qui commencera. Ensuite, vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, effectue **UNE** des **trois actions** suivantes :

- A) Prendre des ingrédients
- B) Cuisiner et déplacer le couvercle de la casserole
- C) Échanger tes recettes

## A) Prendre des ingrédients

Pioche **2 nouvelles cartes ingrédients**. Tu peux choisir de prendre les ingrédients, soit dans le **garde-manger**, soit les piocher dans la **pile face cachée**. Tu peux également combiner ces deux options. Ce n'est qu'à la fin de ton tour que tu complèteras à 4 cartes le garde-manger avec les cartes de la pioche.



*Remarque:* il n'y a pas de limite de cartes en main ! Tu peux avoir en main autant de cartes ingrédients que tu le souhaites. Si, au cours de la partie, la pioche d'ingrédients est épuisée, mélange à nouveau les cartes ingrédients déjà utilisées et fais-en une nouvelle pioche.

## Tu n'es pas satisfait des ingrédients proposés dans le garde-manger ?

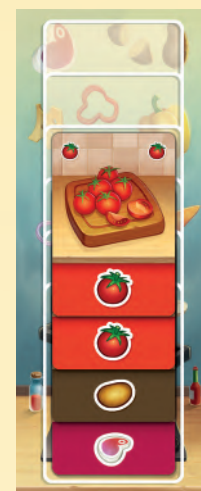
Tu as l'option de renouveler le garde-manger **au début de ton tour**. Pour cela, choisis n'importe quel ingrédient parmi tes cartes et place-le sur la pile de défausse avec les 4 cartes du garde-manger. Ensuite, place les 4 nouveaux ingrédients de la pile et continue ton tour. Attention : tu ne peux utiliser cette option **qu'une seule fois** par tour !

## B) Cuisiner et déplacer le couvercle de la casserole

Mets **jusqu'à 2 ingrédients** de tes cartes **soit dans une même casserole non couverte**, **soit un ingrédient dans chacune des deux casseroles non couvertes**. Place les cartes dans la casserole de manière à ce qu'elles se chevauchent verticalement et que seule la partie inférieure de la carte avec l'ingrédient correspondant soit visible. Chaque casserole peut contenir au maximum 6 ingrédients. Ensuite, elle est pleine et on sert (*voir casserole pleine*) !

Tu ne peux pas utiliser la casserole avec le couvercle pour cette action !  
Tu n'as pas le droit d'y ajouter d'ingrédients.

**Important:** lorsque tu as fini de cuisiner, tu dois déplacer le couvercle de la casserole et l'utiliser pour couvrir une autre casserole, sauf si une casserole est pleine (*voir casserole pleine*).



## C) Échanger tes recettes

Pioche **2 nouvelles recettes** dans la pioche de cartes de recette et, si tu le souhaites, échange une ou les deux avec les recettes de ton livre de cuisine, de manière à avoir à nouveau 2 recettes dans ton livre de cuisine à la fin de l'action. Place les cartes de recette non choisies face visible sur la pile de défausse.



C'est maintenant au tour de la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

## CASSEROLE PLEINE !

Petit à petit, les casseroles se remplissent d'ingrédients. Si, **après avoir cuisiné**, il y a 6 ingrédients dans une casserole, celle-ci est pleine et il est temps de servir ! **Dans ce cas, le couvercle de la casserole ne doit pas être déplacé !**

Lorsque tu sers, suis les étapes suivantes dans l'ordre :



1. **Utilise et valide une recette, puis pioches-en une nouvelle**
2. **Qui d'autre cuisine avec toi ?**
3. **Echange les tuiles menu (si nécessaire !)**
4. **Range tes recettes et complète ton livre de cuisine**



### 1. Utilise et valide une recette, puis pioches-en une nouvelle :

Si tu es la personne qui vient de cuisiner et qui a mis le sixième ingrédient dans une casserole non couverte, **commence par avancer ton pion d'une case sur la piste de gourmets**, puis tu **dois** valider une **recette**.

Choisis une recette dans ton livre de cuisine et compare les ingrédients et leur nombre avec ceux de la casserole pleine. En fonction du nombre **total** de correspondances, tu avances ton pion sur la piste des gourmets du nombre de cases suivant :



Nombre d'ingrédients correspondants	Nombre de cases
6	9
5	7
4	5
3	3
2	1






Tu ne peux terminer une casserole que si tu as une recette avec au moins 2 ingrédients correspondants dans ton livre de cuisine.

*Remarque:* tu trouveras également le tableau des scores sur le plateau de jeu !

### 2. Qui d'autre cuisine avec toi ?

Ensuite, **dans le sens des aiguilles d'une montre**, tous les autres joueurs ont aussi la possibilité de valider une recette pour la casserole pleine et d'avancer leur pion en fonction des correspondances sur la piste des gourmets. Placez les recettes validées devant vous.

### Note bien :

-  Pour une casserole pleine, tu ne peux utiliser qu'une seule de tes recettes à la fois !
-  Tu ne peux utiliser une recette que si elle comporte au moins deux ingrédients correspondants à ceux de la casserole pleine.
-  Elles restent devant toi jusqu'à la fin du jeu.

### 3. Echange les tuiles menu (si nécessaire !)

Sur la piste des gourmets se trouvent trois cases avec une étoile de gourmet (cases 8, 17 et 26). Le **dernier joueur à se déplacer avec son pion sur ou au-dessus d'une de ces cases peut changer l'ordre des tuiles menu sur le tableau des menus**. Pour cela, choisis deux tuiles menu de ton choix et échange leur place. À la fin du jeu, les cartes de recette utilisées pour les différents types de cuisine donnent droit à des étoiles de gourmet supplémentaires (voir *Fin du jeu & classement final*).

*Florian a validé une recette avec 4 ingrédients correspondants. Il avance son pion bleu de cinq cases. Il est le dernier à se déplacer avec son pion au-delà de la case 17. Il peut ainsi échanger les places de deux tuiles menu de son choix*



Si tu as **terminé deux casseroles** pendant ton tour, les étapes 1 à 3 sont effectuées l'une après l'autre pour les deux casseroles. Tu peux choisir laquelle des deux casseroles tu veux valider en premier. Ce n'est que lorsque les deux casseroles ont été validées que tu passes à l'étape 4.

### 4. Range tes recettes et complète ton livre de cuisine :

Vide chaque casserole pleine en plaçant les six ingrédients sur la pile de défausse. **Complète à nouveau ton livre de recettes pour obtenir 2 recettes** en piochant dans la pile de cartes de recettes.

Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

## Fin du jeu et classement final :

Le jeu se termine dès que l'un d'entre vous a **validé sa sixième recette**. Terminez le tour pour que tout le monde ait encore la possibilité de valider une recette. Procédez ensuite au **classement final** :

Classe les cartes de recette que tu as collectées par couleur en fonction du type de cuisine auquel elles appartiennent. Multiplie maintenant le nombre de cartes de chaque type de cuisine par la valeur de l'étoile imprimée sur le plateau de jeu, qui est représentée à côté de la tuile menu correspondant au type de cuisine. Avance ensuite ton pion sur la piste des gourmets du nombre de cases correspondant à ton score total. Le gagnant est celui dont le pion se trouve le plus loin sur la piste des gourmets.

*Exemple : A la fin du jeu, Florian a validé 2 recettes de cuisine slave, 2 de cuisine américaine & tex-mex et 1 recette de cuisine française. Il peut avancer son jeton de 10 points (2x3, 2x1 et 1x2) sur la piste de scores.*



En cas d'égalité, tous les participants qui sont à égalité contrôlent le nombre de cartes de recette de leur couleur qu'ils ont validé. Pour chaque carte de recettes de leur propre couleur, chaque joueur peut avancer d'une case sur la piste des gourmets. Le pion qui se trouve le plus loin devant gagne. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

### Variante de jeu pour les experts en cuisine :

Vous jouez comme décrit précédemment, mais avec la modification suivante : au début du jeu, ne placez pas les tuiles menu face visible, mais **face cachée** sur le tableau des menus sur le plateau de jeu. **Chaque fois** que quelqu'un déplace son pion sur ou au-dessus de l'une des cases 8, 17 et 26 de la piste des gourmets, cette personne peut regarder secrètement deux tuiles menu de son choix, puis les intervertir ou les remettre à leur position initiale. Remarque : si vous êtes plusieurs à « cuisiner », suivez l'ordre de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre ! A la fin de la partie, montrez les cinq tuiles menu et validez les recettes utilisées selon la règle décrite précédemment.


Remarque : Pour des raisons techniques, il n'est malheureusement pas possible d'afficher tous les ingrédients d'une recette sur les cartes de recettes. Par conséquent, la carte des menus, jointe dans la boîte, fournit des informations supplémentaires sur les plats et leurs ingrédients.

Si vous avez d'autres questions ou des suggestions au sujet de Bistro « Pot-Pourri », n'hésitez pas à nous contacter : Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Vienne, Autriche ou [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement à cause de petites pièces pouvant être avalées. Veuillez conserver l'adresse.

Retrouvez-nous sur  [facebook.com/WilsonJeux](https://facebook.com/WilsonJeux)

 [instagram.com/WilsonJeux/](https://instagram.com/WilsonJeux/)

 [youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://youtube.com/c/PiatnikSpiele)