

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



BATAILLE

de PURÉE à la CANTINE



2 à 6
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
15 MIN

Un jeu de bataille au sein de la cantine où il faut tout faire pour ne pas se faire attraper par les surveillants.



On prépare le jeu

- On distribue 6 cartes par joueurs, face cachée.
- Les cartes restantes constituent la pioche. On tire la 1^{re} carte pour la mettre à côté, face visible. Si cette carte est une maîtresse ou une cuisinière, on joue la couleur de notre choix.

On joue !

- Sur la carte retournée, le 1^{er} joueur doit poser, face visible, une carte de la même force ou de la même couleur que la carte précédemment mise.
- Le joueur suivant peut poser :
 - 1 carte de la même couleur ou de la même force que la carte précédemment jouée ;
 - 1 cuisinier, sur n'importe quelle couleur : la bataille change de sens !
 - 1 surveillant, de la même couleur que la dernière carte posée, ou 1 maître, sur n'importe quelle couleur : dans les deux cas, le joueur précédent récupère le tas de cartes et l'intègre à son jeu. Il retourne ensuite la 1^{re} carte de la pioche pour relancer le jeu.

Comment gagner ?

Il y a 3 moyens de remporter la bataille de purée à la cantine :

- **La petite victoire** : dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes, il gagne la bataille de purée à la cantine.
- **La victoire économe** : la partie se termine dès qu'on a fini la pioche, et c'est le joueur qui a obtenu le moins de points de force qui remporte la partie.
- **La grosse victoire** : si un joueur a dans son jeu 1 surveillant de chaque couleur et 1 maître, il peut poser ces 5 cartes sur le tas quand c'est à son tour de jouer. Cela interrompt la bataille et le joueur gagne la partie.

- S'il ne peut pas jouer, ou par stratégie, un joueur peut passer son tour et prendre la carte du dessus de la pioche.

Comment gagner ?

Il y a 3 moyens de remporter la bataille de purée à la cantine :

- **La petite victoire** : dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes, il gagne la bataille de purée à la cantine.
- **La victoire économe** : la partie se termine dès qu'on a fini la pioche, et c'est le joueur qui a obtenu le moins de points de force qui remporte la partie.
- **La grosse victoire** : jouer avec la nourriture, ce n'est pas correct ! Si un joueur a dans son jeu 1 surveillant de chaque couleur et 1 maître, il peut poser ces 5 cartes sur le tas quand c'est à son tour de jouer. Cela interrompt la bataille et le joueur gagne la partie.

Dans la même collection :



BATAILLE

FEURUS

de PURÉE à la

CANTINE

Règles du jeu

2 à 6 | ÂGE
JOUEURS 5+

But du jeu

Chacun envoie lés aliments qu'il a dans son jeu afin de se débarrasser de toutes ses cartes, mais gare à ne pas être pris la main... dans la purée !

Types de cartes



4 MAÎTRE-SSE-S



4 CUISINIÈ-RE-S

On prépare le jeu

• On choisit autant de cartes-aliments de différentes forces que de joueurs. On les mélange et on en donne une par joueur. Celui qui a la plus forte distribue les cartes et commence la partie.

- On remet toutes les cartes ensemble, on les mélange et on en distribue 6 par joueur, face cachée.
- Les cartes restantes constituent la pioche. On tire la 1^{re} carte pour la mettre à côté, face visible. Si cette carte est un-e maître-sse ou un-e cuisinière, on joue la couleur de notre choix.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

On joue !

- Sur la carte retournée, le 1^{er} joueur doit poser, face visible, une carte de la même force ou de la même couleur que la carte précédemment mise.
- Le joueur suivant peut poser :
 - 1 carte de la même couleur ou de la même force que la carte précédemment jouée
 - 1 cuisinier, sur n'importe quelle couleur : le bruit du chariot avertit les joueurs et la bataille change de sens !
 - 1 surveillant, de la même couleur que la dernière carte posée, ou 1 maître, sur n'importe quelle couleur : dans les deux cas, le joueur précédent récupère le tas de cartes et l'intègre à son jeu. Il retourne ensuite la 1^{re} carte de la pioche pour relancer le jeu.