

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 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





C'EST DU GÂTEAU!

LE JEU DE COMPÉTITION PÂTISSIÈRE

Livret de règles



10+
ANS



45-90
MINUTES



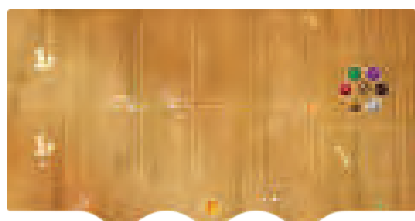
1-4
CHEFS

Bienvenue à la compétition pâtissière *C'est du gâteau* ! Vous avez travaillé très dur pour en arriver là, et le jury est impatient de découvrir vos talents derrière les fourneaux. Faites preuve de plus de ruse et d'efficacité que vos adversaires pour décrocher la victoire. Que le meilleur chef gagne !

PRINCIPE DU JEU

Récoltez des ingrédients dans les bols, préparez des recettes et terminez-les pour obtenir des prix. Progressiez en réalisant un maximum de recettes, faites le plein de points de victoire et n'hésitez pas à tirer avantage des ustensiles mis à votre disposition. Allez, tout le monde en cuisine ! Et n'oubliez pas : la pâtisserie, c'est du gâteau !

CONTENU



1 plateau principal



4 tuiles latérales



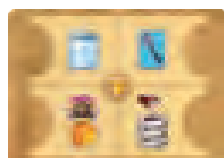
16 tuiles Bol



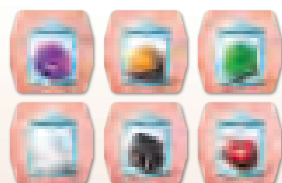
91 jetons Ingrédient

13 de chaque type :

Pâte (jaune), Cerises (rouge), Chocolat (marron), Crème (blanc), Gelée (vert), Bonbons (violet), et Super ingrédient



1 tuile Toque

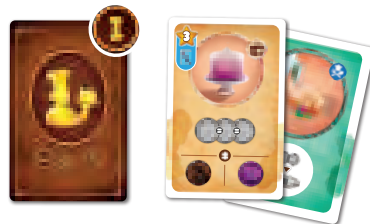


24 jetons Ingrédient stocké

4 de chaque type



4 plateaux individuels (Plans de travail), 1 par couleur



Paquet de cartes Recette de niveau I
24 recettes niveau I ; 5 événements niveau I



Paquet de cartes Recette de niveau II
24 recettes niveau II ; 5 événements niveau II



6 cartes Chef



24 cartes Ustensile



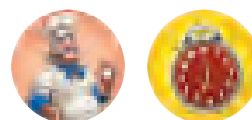
4 tuiles Étagère à prix



18 jetons Prix
6 de chaque type



24 jetons Or
20x 1 et 4x 5



1 jeton Initiative /
Minuterie



1 carnet de score



4 jetons Réservation



4 pions Action
1 par couleur

MODULES



18 cartes pour le module
Avantage



4 jetons pour le
module Main

MODE SOLO



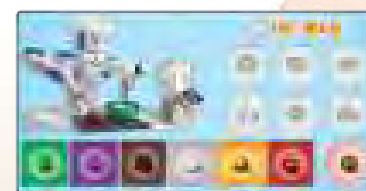
1 jeton Champ de
force



2 tuiles Bras



14 cartes Robot

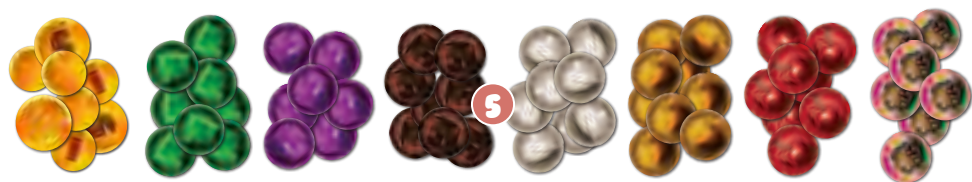


1 plateau Chef-o-Tron

MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau principal et les 3 tuiles latérales sur la table (voir illustration ci-contre).
- 2 Pour l'instant, mettez de côté le bol du Super ingrédient.
- 3 Mélangez les 15 tuiles Bol restantes. Veillez ensuite à ce que, face visible, il n'y ait pas moins de 2 bols d'un type donné et pas plus de 3 (il doit y avoir exactement 2 ou 3 bols de chaque type face visible).
- 4 Mettez en place la zone des bols. Disposez aléatoirement les 15 bols de manière à réaliser une grille de 4 sur 4, en ajoutant le bol Super ingrédient (mis de côté à l'étape 2) sur l'un de 4 emplacements centraux.
- 5 Constituez une réserve avec tous les ingrédients, ingrédients stockés et jetons Or (groupés par type).
- 6 Sur les bols, placez des ingrédients de la réserve comme suit :
 - Types de bols présents en 2 exemplaires : placez 2 ingrédients du type de ce bol sur chacun.
 - Types de bols présents en 3 exemplaires : placez 1 ingrédient du type de ce bol sur chacun.
 - Placez 1 Super ingrédient sur le bol Super ingrédient.
- 7 Placez la tuile Toque à proximité et posez un jeton Or sur chaque emplacement, comme indiqué.
- 8 Rassemblez les jetons Prix par type, en 3 piles. Triez chaque pile par ordre décroissant, avec la valeur la plus élevée au sommet.
- 9 Mélangez les cartes Ustensile. Posez-les ensuite en un paquet face cachée sur l'espace dédié du plateau principal.
- 10 Mélangez le paquet de cartes Recette de niveau I et disposez les 4 première cartes, faces visibles, sur la rangée inférieure du plateau principal. Commencez par la droite. Faites de même avec les cartes Recette de niveau II, sur la rangée supérieure. Posez le reste des paquets de niveau I et de niveau II sur leur emplacement respectif, à gauche du plateau

Note : Si vous piochez une carte Évènement lors de cette étape, mettez-la de côté. Après avoir complété les deux rangées de cartes Recette, remélangez ces cartes mises de côté dans leur paquet.
- 11 Confiez le jeton Initiative à la personne qui a le plus récemment fait de la pâtisserie.



TUILES LATÉRALES - VARIANTE

Mise en place

Remplacez la tuile latérale éloignée du plateau principal par la super tuile latérale.



Comment jouer ?

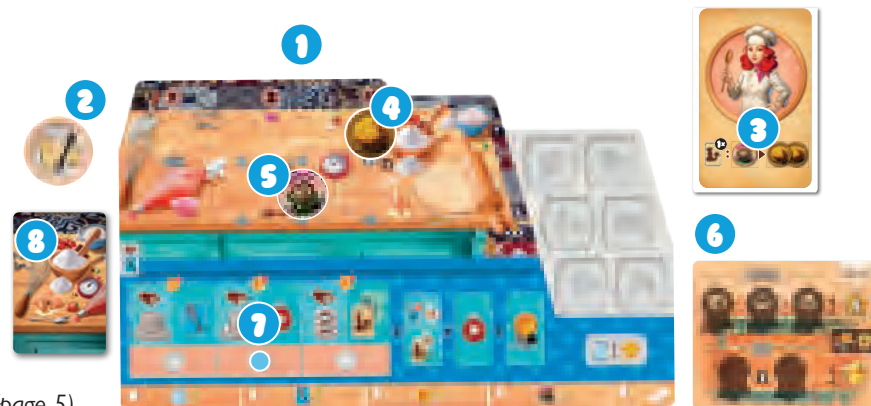
Lorsque vous prenez des ingrédients de la super tuile latérale, gagnez 1 Super Ingrédient si l'icône est visible (page 5).



MISE EN PLACE DES CHEFS

Chaque chef prend :

- 1 **1 plateau individuel** que nous appellerons désormais **plan de travail**.
- 2 **1 jeton Réservation** que vous gardez à proximité de votre plan de travail.
- 3 **1 carte Chef** distribuée au hasard. Posez-la verticalement, sur la face de votre choix (page 6), à côté de votre plan de travail.
- 4 **1 ingrédient correspondant au type figurant sur votre carte Chef**, posé sur un emplacement du plan de travail (voir plus bas).
- 5 **1 Super ingrédient** posé sur un emplacement du plan de travail (page 6).
- 6 **1 tuile Étagère à prix** placée à droite du plan de travail.
- 7 **1 pion Action** placé sur la case Action centrale (voir illustration).
- 8 **1 carte Ustensile** au hasard, posée face cachée à gauche du plan de travail (page 5).



PLAN DE TRAVAIL

- A Emplacements pour ingrédients** : Chaque zone d'emplacements pour ingrédients de votre plan de travail présente une contrainte.
- Jusqu'à 4 ingrédients **identiques** peuvent être posés dans cette zone.
 - Jusqu'à 4 ingrédients **différents** peuvent être posés dans cette zone.
 - Deux groupes de **2 ingrédients identiques** - chaque paire devant être différente (comme indiqué par l'icône entre les emplacements).

Lorsque vous prenez des ingrédients, vous devez immédiatement les poser sur des emplacements autorisés, compte tenu de ces contraintes.

Une fois placés, il est interdit de réarranger des ingrédients. S'il vous est impossible de poser un ingrédient, vous ne pouvez pas le prendre.

Note : Les ingrédients que vous ne pouvez pas prendre sont laissés sur le bol.



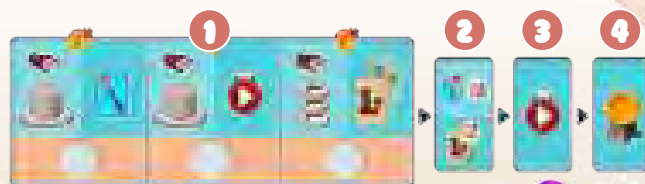
- B Emplacement pour l'or** : Vous pouvez posséder jusqu'à 9 jetons Or. Les jetons **5** correspondent à 5 jetons Or ; vous pouvez échanger à tout moment.
Note : Au-delà de cette limite de 9, les jetons gagnés ne sont pas récupérés.
- C Cases Action** : À votre tour, choisissez une case Action à activer (page 5).
- D Résumé du tour** :
- Réserver une recette ou préparer une recette réservée
 - Faire avancer les recettes
 - Obtenir un Prix
- E Emplacements pour ingrédients stockés** : Vous pouvez poser jusqu'à 6 jetons Ingrédient stocké différents ici (page 6).
- F Sections du plan de travail** : Lorsque que vous posez une recette sous une section du plan de travail, gagnez immédiatement le bonus indiqué.
Note : Vous ne gagnez pas de bonus lorsque vous faites avancer une recette (page 7).

Le jeu dure un certain nombre de tours, jusqu'au déclenchement de la fin de partie (page 8). À chaque tour, tout le monde joue à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par la personne qui a le jeton Initiative.

TOUR DE JEU

À votre tour, dans l'ordre :

- 1 **Choisissez une case Action** et effectuez une ou deux actions (page 5).
- 2 **Gérez vos recettes réservées** (facultatif, page 6).
- 3 **Faites avancer** chaque recette sous votre plan de travail d'une section vers la droite (page 7).
- 4 **Gagnez un prix** (facultatif, page 7).
- 5 **Fin du tour** : Réapprovisionnez les rangées de cartes Recette, déclenchez les événements et ajoutez des cartes Ustensile à votre main, le cas échéant (page 7).



1. CHOISIR UNE CASE ACTION

Déplacez votre pion Action vers une autre case Action de votre plan de travail, puis effectuez une des actions de cette case. Après avoir effectué une action, vous pouvez dépenser un jeton Or pour réaliser la seconde action de cette case.

- Déplacer le pion Action est obligatoire. Il est interdit d'occuper la même case Action lors de deux tours consécutifs.
- Vous pouvez effectuer une des actions de la case, puis dépenser un jeton Or gagné durant cette première action pour payer la seconde.



Rappel du coût pour réaliser les deux actions

LES ACTIONS



Prendre des ingrédients :

Prenez jusqu'à 4 ingrédients dans un seul bol et posez-les sur un emplacement autorisé de votre plan de travail (page 4).



Piocher une carte Ustensile :

Piochez une carte Ustensile et posez-la à gauche de votre plan de travail, face cachée (voir plus bas).



Avancer :

Faites avancer les recettes sous votre plan de travail d'une section vers la droite.

Note : Si une recette est avancée à droite au-delà de la section 0, elle est terminée (page 7).



Prendre à partir des tuiles latérales :

Choisissez une des tuiles latérales et faites ceci :

- 1 Prenez un jeton Or dans la réserve si l'icône Or est visible (c'est-à-dire non recouverte par un ingrédient).
- 2 Prenez jusqu'à 3 ingrédients présents sur cette tuile et posez-les sur un emplacement autorisé de votre plan de travail (page 4).
 - Il peut y avoir jusqu'à 3 ingrédients par tuile latérale (un par emplacement).
 - Vous pouvez choisir cette action pour gagner un jeton Or à partir d'une tuile latérale vide.



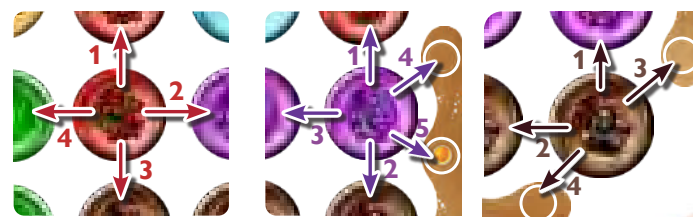
Préparez une / des recette(s) :

Préparez une ou deux recettes (page 6).

EXPLOSION DE SUCRE

Lorsque, suite à un effet de jeu, le dernier ingrédient est retiré d'un bol, déclenchez immédiatement une Explosion de sucre. Procédez comme suit : ajoutez un ingrédient du type du bol vide à chaque bol adjacent orthogonalement (sans dépasser la limite de 4 ingrédients par bol). Ensuite, ajoutez un ingrédient du même type sur chaque emplacement de tuile latérale adjacent diagonalement (maximum 1 ingrédient par emplacement). N'ajoutez rien aux emplacements ayant déjà atteint leur limite. Ensuite, retournez le bol vide sur son autre face.

- Ajoutez les ingrédients en commençant par le « haut » (où se trouve le plateau principal), puis dans le sens horaire.
- Dans chaque bol se trouve une indication de l'ingrédient présent au verso.



Exemple de placement des ingrédients suite à une Explosion de sucre



Ingrédient indisponible

Si un type d'ingrédient n'est plus disponible dans la réserve, utilisez à la place l'ingrédient disponible le plus proche dans le sens horaire, selon le diagramme ci-contre.

Exemple : Si vous devez poser des cerises mais qu'il n'y en a plus dans la réserve, posez de la gelée à la place. S'il n'y a plus de gelée, utilisez des bonbons, et ainsi de suite.

Limites des bols et tuiles latérales

Chaque bol peut contenir un maximum de 4 ingrédients. Chaque emplacement des tuiles latérales ne peut contenir qu'un ingrédient. Une fois la limite atteinte, n'ajoutez plus d'ingrédients.

USTENSILES



Durant votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes Ustensile que vous voulez. Quand vous jouez un ustensile, activez l'effet souhaité puis défaussez la carte, face visible. Note : Si le paquet Ustensile est vide, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pioche.

Recevoir un ustensile

Lorsque vous recevez un ustensile, celui-ci ne va pas dans votre main. Placez-le d'abord, face cachée, à gauche de votre plan de travail. Ce n'est qu'à la fin de votre tour que vos ustensiles faces cachées rejoignent votre main.

Note : Vous pouvez à tout moment regarder vos ustensiles faces cachées.

Limite de main

Si vous avez plus de 3 cartes Ustensile en main à la fin de votre tour, défaussez l'excédent sans en appliquer les effets.



PRÉPARER UNE OU DEUX RECETTES

Pour réaliser l'action Préparer une recette :

- 1 Dépensez les ingrédients indiqués sur une carte Recette du plateau principal. Déplacez ces ingrédients de votre plan de travail vers la réserve.
- 2 Placez la carte Recette sous une section libre au choix en bas de votre plan de travail.
- 3 Prenez immédiatement le bonus correspondant à la section (page 12).

- La section la plus à droite n'offre aucun bonus.
- Les bonus en haut à gauche des cartes Recette ne sont remportés que lorsque la recette est terminée (page 7).



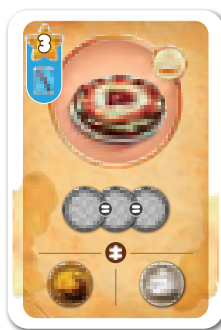
SUPER INGRÉDIENTS

Il s'agit d'ingrédients « joker » qui peuvent remplacer n'importe quel type d'ingrédient. Ils peuvent être posés sur n'importe quel emplacement libre de votre plan de travail. *Note : Si vous devez gagner un Super ingrédient mais qu'il n'y en a plus dans la réserve, gagnez un ingrédient de votre choix à la place.*

INGRÉDIENT CRIS

Les cercles gris indiqués sur une recette indiquent que vous devez utiliser un certain nombre de jetons Ingrédient du **même** type. En outre, cet ingrédient doit être **différent** des autres ingrédients demandés pour cette recette (comme le rappelle le symbole ☹).

Exemple : Pour préparer cette recette, vous devez utiliser un jeton Pâte, un jeton Crème, et 3 autres jetons identiques (3 cerises, par exemple) à l'exception des jetons Pâte ou Crème.



STOCKER DES INGRÉDIENTS

Activer cet effet vous permet de défausser un ingrédient de votre plan de travail pour prendre un jeton Ingrédient stocké correspondant depuis la réserve. Placez ce jeton sur l'espace dédié de votre plan de travail. Vous devez défausser un ingrédient du même type que celui du jeton Ingrédient stocké (ou un Super ingrédient).

- Les ingrédients stockés sont permanents, ils ne sont jamais défaussés.
- Vous ne pouvez jamais posséder plus d'un jeton Ingrédient stocké du même type.
- Lorsque vous préparez une recette, vous pouvez utiliser un ingrédient stocké à la place d'un ingrédient du même type requis pour la recette.
- Vous pouvez utiliser plusieurs ingrédients stockés différents pour la même recette.
- Vous pouvez utiliser le même ingrédient stocké pour réaliser plus d'une recette (y compris dans le même tour de jeu).
- En fin de partie, chaque ingrédient stocké rapporte 1 point de victoire.

Exemple : Vous pouvez préparer cette recette en défaussant un jeton Pâte et deux jetons Chocolat depuis votre plan de travail. Le reste est couvert par vos ingrédients stockés.



Lorsque vous récupérez une carte Recette accompagnée de cette icône sur le plateau principal, gagnez immédiatement un jeton Or.

2. RECETTES RÉSERVÉES

Vous pouvez réserver une recette **ou** préparer une recette préalablement réservée (mais pas les deux).



RÉSERVER UNE RECETTE

Si votre jeton Réservation est disponible, vous pouvez réserver une recette. Pour ce faire :

- 1 Défaussez un ustensile au choix de votre main (sans appliquer son effet).
- 2 Prenez une recette au choix depuis le plateau principal.
- 3 Placez-la sous une section libre de votre plan de travail.
- 4 Gagnez immédiatement le bonus offert par cette section.
- 5 Posez votre jeton Réservation sur cette carte Recette.



PRÉPARER UNE RECETTE RÉSERVÉE

Si votre jeton Réservation est déjà mobilisé, vous pouvez préparer la recette réservée en dépensant les ingrédients requis. Récupérez ensuite votre jeton Réservation : vous pourrez l'utiliser à nouveau.

CARTES CHEF

Pendant la mise en place, choisissez quelle face de votre carte Chef vous utiliserez durant la partie. Une face permet de considérer un certain type d'ingrédient comme un autre ingrédient de base quand vous préparez une recette. **Exemple :** Cette carte Chef vous permet d'utiliser la Crème à la place de n'importe quel ingrédient de base.



L'autre face vous permet de considérer un Super ingrédient comme deux ingrédients d'un certain type quand vous préparez une recette. **Exemple :** Cette carte vous permet d'utiliser un Super ingrédient à la place de 2 jetons Crème.



- Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par préparation de recette.
- Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir pour échanger des jetons sur votre plan de travail (mais uniquement pour préparer une recette).
- Si vous utilisez un Super ingrédient pour deux autres ingrédients, ces deux ingrédients doivent être utilisés pour la même recette (le surplus est perdu).
- Vous ne pouvez pas utiliser les ingrédients stockés pour activer ces effets.



3. AVANCER DES RECETTES

Faites avancer toutes les recettes sous votre plan de travail d'une section vers la droite. Si la recette avance au-delà de la section 0 (elle sort du plan de travail), elle est immédiatement terminée (voir plus bas).

Note : Vous ne gagnez pas de bonus lorsque vous avancez les recettes le long des sections. Ce n'est qu'au moment où vous posez la carte sous une section que vous gagnez le bonus de cette section.



RECETTES TERMINÉES

Placez les recettes terminées près de votre plan de travail, face visible. Si la recette offre un bonus (dans l'encart bleu, sous les points), gagnez-le immédiatement.

Note : Vous gagnerez les points de victoire indiqués en fin de partie, lors du décompte final (page 8).



Si une recette dotée du jeton Réservation passe au-delà de la section 0, elle est retirée du jeu. Vous ne gagnez ni les bonus, ni les points de victoire indiqués sur la carte. Récupérez ensuite votre jeton Réservation.



4. GAGNER UN PRIX

Chaque recette terminée (face visible) peut-être utilisée une fois pour gagner un prix.

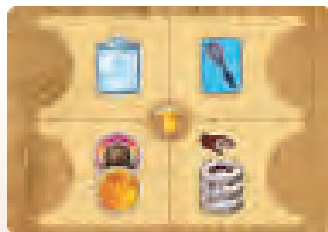
ÉTAGÈRE À PRIX DU BAS

Quand vous avez une paire d'icônes  ou  sur vos recettes terminées, vous pouvez obtenir un prix pour votre étagère du bas. Dans ce cas, retournez la ou les cartes Recette comportant les icônes, puis récupérez le premier jeton Prix de la pile correspondante, et placez-le sur un espace libre de votre étagère du bas. Tous vos prix sur l'étagère du bas doivent être d'un type différent.



BONUS TOQUE

Lorsque vous posez un prix sur votre étagère du bas, choisissez immédiatement une des cases de la tuile Toque et gagnez le bonus indiqué. Si un jeton Or est placé sur la case, prenez-le également. Autrement dit, la première personne à choisir chaque bonus de la tuile Toque remporte le jeton Or qui y est posé.



ÉTAGÈRE À PRIX DU HAUT

Pour gagner un prix à poser sur votre étagère du haut, vous devez posséder 3 icônes de recettes identiques sur vos cartes Recette faces visibles. Retournez alors ces cartes, pour indiquer qu'elles ont servi à gagner un prix. Prenez le jeton Prix correspondant au type de recette sur le haut de la pile, et posez-le sur l'étagère du dessus de votre tuile Étagère à prix, à l'emplacement dédié (à condition qu'il soit encore disponible). Lors du décompte final, vous gagnez 5 points de victoire pour chaque prix sur votre étagère du haut (en plus des points indiqués sur les jetons Prix eux-mêmes).



ENTREMETS



TARTE



CONFISERIE

Trafiguer les types de recettes réalisées



Afin d'obtenir un prix, vous pouvez utiliser deux icônes pour remplacer une autre icône. Ces icônes peuvent être identiques ou non.

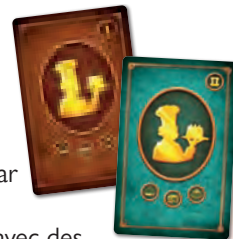
Exemples :



5. FIN DU TOUR

À la fin de votre tour, réalisez les étapes suivantes :

- 1 Réapprovisionnez le plateau principal. Commencez par faire glisser les cartes restantes vers la droite, le cas échéant. Ensuite, remplissez les emplacements vides avec des cartes Recette tirées dans les paquets correspondant à chaque rangée.



CARTES ÉVÈNEMENT

Si, en réapprovisionnant le plateau principal, vous tirez une carte Évènement, appliquez immédiatement son effet. Rangez ensuite la carte Évènement dans la boîte. Après avoir résolu l'évènement, continuez de compléter la rangée (voir Évènements, page 12).

Note : Si un des paquets Recette est vide, remplissez la rangée à l'aide de cartes de l'autre paquet.

- 2 Prenez en main les éventuelles cartes Ustensile qui se trouvent, face cachée, à gauche de votre plan de travail (page 5).

Note : Si vous avez plus de 3 cartes en main, défaussez librement les cartes en surplus sans en appliquer les effets.

Nettoyage du plan de travail

À la fin de votre tour, vous pouvez vous remettre dans la réserve tous les ingrédients dont vous souhaitez vous débarrasser.



FIN DE PARTIE

Dès qu'un chef a obtenu 3 prix, retournez le jeton Initiative sur sa face Minuterie. Une fois le tour de jeu en cours terminé, jouez un dernier tour puis procédez au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

Calculez votre score en tenant compte de ceci :



Les points de victoire indiqués sur les recettes que vous avez préparées ou terminées.

Note : Toutes les cartes Recette se trouvant au-dessus et en-dessous de votre plan de travail rapportent des points, y compris celles face cachée. En revanche, une recette réservée ne rapporte aucun point.



Les points de victoire présents sur vos prix. Ajoutez-y 5 points de victoire par prix sur votre étagère du dessus.



1 point de victoire par ingrédient stocké sur votre plan de travail.



Additionnez le nombre d'ingrédients qu'il vous reste avec vos jetons Or et vos cartes Ustensiles. Divisez cette somme par 3 (arrondi à l'inférieur). Vous remportez également ce nombre de points de victoire.

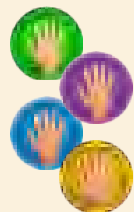


La ou le chef avec le plus de points de victoire l'emporte !

Le nombre de recettes de niveau II terminées permet de départager les égalités. Si l'égalité subsiste, comparez le nombre de recettes de niveau I terminées. Si l'égalité subsiste toujours, comparez le nombre de recettes préparées. Si rien n'a pu faire la différence, la victoire est partagée !

MODULE - MAIN

MISE EN PLACE



Placez le jeton Main de chaque chef en jeu à l'intersection des quatre bols centraux. Les jetons inutilisés sont rangés dans la boîte.

COMMENT JOUER ?

Lorsque vous choisissez de prendre des ingrédients, commencez par déplacer orthogonalement votre jeton

Main d'un ou deux espaces (horizontalement ou verticalement).

Ensuite, prenez les ingrédients comme d'habitude, sauf que vous ne pouvez prendre des ingrédients que dans un bol adjacent à votre jeton Main. Pour prendre des ingrédients d'une tuile latérale, votre jeton Main doit être adjacent à un bol se trouvant le long de cette tuile latérale.

- Plusieurs jetons Main peuvent occuper le même espace.

- Se positionner dans un coin permet de prendre des ingrédients sur l'une ou l'autre des tuiles latérales (mais pas les deux).

- Vous ne pouvez pas prendre d'ingrédient sur une tuile latérale si votre jeton Main occupe l'espace central.



Exemple : D'ici, vous pouvez prendre des ingrédients présents dans les 4 bols adjacents, ou depuis l'une des deux tuiles latérales.

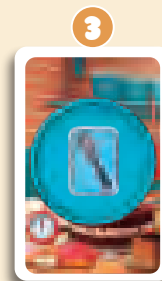
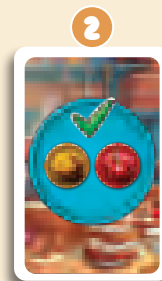
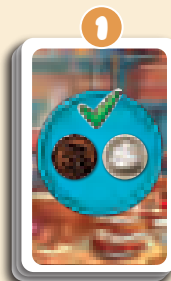
MODULE - AVANTAGE

MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les cartes du module Avantage de façon à constituer un paquet (face Ingrédients visible).
- 2 Piochez une carte et posez-la à droite du paquet, face Ingrédients visible.
- 3 Piochez une carte et posez-la à droite de la carte posée à l'étape précédente, face Avantage visible.

COMMENT JOUER ?

Si, à la fin de votre tour, vous possédez les quatre ingrédients représentés sur la carte de gauche et la carte centrale, gagnez immédiatement l'avantage de la carte de droite. Retournez ensuite la carte centrale sur la carte de droite, face Avantage visible. Enfin, piochez une nouvelle carte et posez-la - face Ingrédients visible - sur l'emplacement central, désormais libre.



- Vous devez posséder tous les ingrédients requis sur les emplacements de votre plan de travail. Les ingrédients stockés ne comptent pas.
- Ne défaussez pas les ingrédients. Il vous suffit de les posséder.
- Le Super ingrédient ne compte pas.
- Les effets des cartes Chef ne comptent pas.
- Vous ne pouvez profiter que d'un avantage par tour de jeu.
- Lorsque le paquet est épuisé, mélangez les cartes de la pile de droite pour constituer un nouveau paquet.

MODE SOLO

Mesurez-vous à Chef-o-Tron, un redoutable automate pâtissier ! Ses actions sont déterminées par un paquet de 14 cartes Robot. Chef-o-Tron possède son propre plateau : il y entrepose les ingrédients qu'il récupère à l'aide de ses deux bras. Les bras de Chef-o-Tron se déplacent le long de deux côtés de la zone des bols. Ils sont guidés par la dernière carte Robot jouée et prennent tous les ingrédients présents sur le bol indiqué, en appliquant des effets spéciaux afin de vous gêner.

Après avoir pris les ingrédients et appliqué les éventuels effets, Chef-o-Tron tente toujours de terminer une recette du plateau principal. S'il y parvient, il termine immédiatement la recette et tente de réclamer un prix. La partie se termine - classiquement - lorsque 3 prix ont été remportés par vous ou Chef-o-Tron, ou lorsque le paquet de cartes Robot est épuisé. Alors, à vos marques, prêts... Bip bip bip bzzzzzzzzzzzz...!

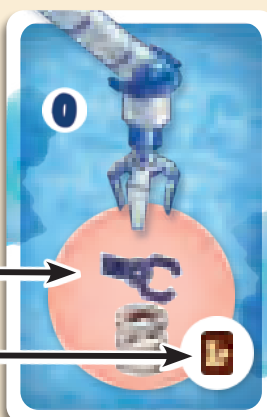
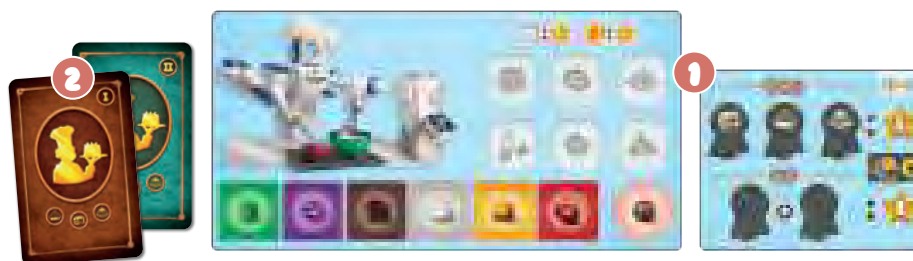
MISE EN PLACE

Effectuez une mise en place pour 2 joueurs, avec les modifications suivantes :

- 1 Ménagez une zone de jeu facilement accessible pour Chef-o-Tron, en plaçant son plan de travail et son étagère à prix côte à côté.
Note : L'étagère à prix de Chef-o-Tron se trouve au dos d'une des tuiles Étagère à prix classiques.
- 2 Avant de mélanger les cartes Recette, tirez secrètement une carte Événement aléatoire de chaque paquet et posez-les - faces cachées - près de la zone de jeu de Chef-o-Tron. Posez la carte Événement de niveau I au-dessus de la carte Événement de niveau II.
- 3 Mélangez les 14 cartes Robot et posez-les, faces cachées, en un paquet.
- 4 Placez le jeton Initiative et le jeton Champ de force dans la zone de jeu de Chef-o-Tron. Il joue le premier.
- 5 Placez la tuile Bras avec la pince blanche à gauche de la zone des bols, à hauteur du bol du Super ingrédient.
- 6 Placez la tuile Bras avec les cuillers bleues à droite de la zone des bols, à hauteur du bol du Super ingrédient.

TOUR DE JEU DE CHEF-O-TRON

- 1 Tirer une carte Robot
- 2 Déplacer/activer le bras
- 3 Prendre des ingrédients
- 4 Appliquer l'effet de base de la carte Robot
- 5 Vérifier la limite d'ingrédients
- 6 Préparer une recette / Piocher un événement
- 7 Revendiquer un prix



NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode normal

Ignorez tout effet (de base ou avancé) se trouvant sur un fond rose, sur la carte Robot. Autrement dit, n'appliquez que les effets indiqués sur fond blanc.

Mode difficile

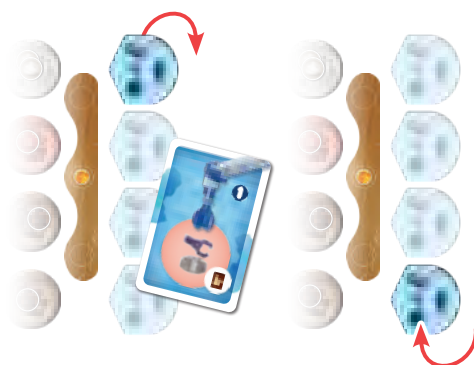
Appliquez tous les effets de la carte Robot (sur fond rose et sur fond blanc).

Note : Pour un défi encore plus corsé, essayez les variantes décrites en page 11 !

TOUR DE CHEF-O-TRON

1 Tirez la carte Robot du dessus du paquet et défaussez-la, face visible. Cette carte indique l'action de Chef-o-Tron pour ce tour.

2 Déplacez le bras représenté sur la carte du nombre d'emplacements indiqué, de son côté de la zone des bols. Effectuez le déplacement dans le sens de la flèche figurant sur la tuile Bras. Ce trajet forme une boucle : passez donc du haut vers le bas (ou inversement), si nécessaire. Le bras représenté est le *bras actif* jusqu'à ce qu'une autre carte Robot soit révélée.



Note : Les cartes Robot indiquant 0 ne déplacent pas les bras. Le bras indiqué s'active donc à son emplacement actuel.

3 Dans la rangée indiquée par le bras, Chef-o-Tron choisit le bol avec le plus d'ingrédients. En cas d'égalité, le départage se fait en faveur du bol le plus proche du bras. Chef-o-Tron prends les ingrédients dans ce bol et le place sur son plan de travail, puis déclenche une explosion de sucre (page 5).

4 Appliquez l'effet de base de la carte Robot (page 11). S'il est impossible d'appliquer cet effet, Chef-o-Tron gagne 1 jeton Or de la réserve à la place (voir *Pas d'effet*).

5 Si Chef-o-Tron possède plus de 3 ingrédients d'un même type, il échange l'excédent contre autant de jetons Super ingrédient de la réserve. Le plan de travail de Chef-o-Tron peut contenir un nombre illimité de Super ingrédients.

6 Appliquez l'effet avancé de la carte Robot (coin inférieur droit). Il s'agit généralement d'une tentative de préparer et de terminer une recette du plateau principal.

- Si la carte Robot indique une recette de niveau I ou II, Chef-o-Tron essaie de préparer une recette du niveau indiqué, si possible. S'il ne peut pas préparer une recette du niveau indiqué, il essaie de préparer une recette de l'autre niveau à la place.
- Si Chef-o-Tron ne peut pas préparer une recette de l'un ou l'autre niveau, il gagne 1 jeton Or à la place (voir *Pas d'effet*).
- Parmi les recettes que Chef-o-Tron peut préparer, il choisit celle qui rapporte le plus de points (coin supérieur gauche de la carte).
*Note : En cas d'égalité du nombre de points, le départage dépend du bras actif. (voir *Départager les égalités*).*
- Prenez la recette et placez-la près du plan de travail de Chef-o-Tron, face visible. Elle est considérée comme terminée.
- Si Chef-o-Tron prépare une recette de la colonne de droite de l'écran, il prend le jeton Or, selon la règle habituelle.

- ▶ Chaque fois que Chef-o-Tron termine une recette de niveau I et ne peut pas gagner le bonus indiqué, il reçoit 1 jeton Or à la place (voir *Pas d'effet*).
- ▶ Pour préparer une recette, Chef-o-Tron utilise autant d'ingrédients stockés que possible, et ne dépense de Super ingrédient que si c'est nécessaire.
- ▶ En cas d'égalité quant aux ingrédients utilisables comme ingrédients gris, le départage dépend du bras actif (voir *Départager les égalités*, p.11).
- ▶ Les ingrédients utilisés par Chef-o-Tron sont remis dans la réserve.

7 Vérifiez les icônes des recettes terminées par Chef-o-Tron et réclamez un prix, si possible. Sinon, passez cette étape.

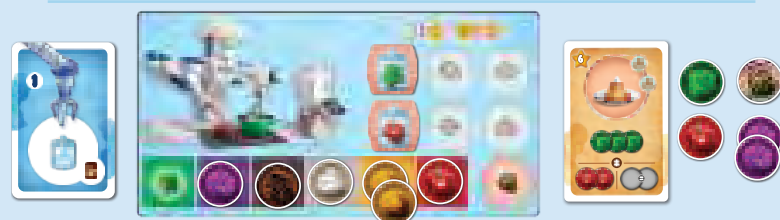
- ▶ Chef-o-Tron utilise 3 icônes identiques pour réclamer le prix correspondant, qu'il place sur l'étagère du haut de sa tuile Étagère à prix.
- ▶ Si Chef-o-Tron ne peut pas remporter un prix de l'étagère du haut, il utilise deux icônes pour remporter le prix correspondant qu'il place sur l'étagère du bas de sa tuile Étagère à prix.

Note : Chef-o-Tron ne profite pas des bonus de Toque. À la place, il marque 3 points de victoire par prix sur son étagère du bas.

- ▶ Si Chef-o-Tron ne peut pas revendiquer un prix au moyen d'icônes correspondantes, il tente de convertir des icônes non correspondantes selon un ratio de 2 pour 1 (voir *Trafiquer les types de recettes*, page 7).
- ▶ En cas d'égalité sur le choix du prix à recevoir, Chef-o-Tron prend celui qui rapporte le plus de points. Si l'égalité persiste, référez-vous au bras actif (voir *Départager les égalités*).



Exemple : Le bras à pinces blanches est actif et a été déplacé d'une rangée vers le bas. Il y a deux bols avec 3 ingrédients. Chef-o-Tron choisit le bol contenant le chocolat parce qu'il est plus proche du bras actif. Il prend les 3 ingrédients, les ajoute à son plan de travail, puis déclenche une explosion de sucre.



Exemple : Chef-o-Tron prépare et termine une recette de niveau II. Il dépense les bonbons en guise d'ingrédients gris car le bras blanc est actif et que les bonbons sont les plus proches de la gauche du plan de travail.

PAS D'EFFET

Chef-o-Tron gagne des jetons Or chaque fois qu'il ne peut pas exécuter les effets de base ou avancés des cartes Robot, ou lorsqu'il ne peut pas bénéficier d'événements ou d'autres récompenses comme le ferait un joueur. Par exemple, comme Chef-o-Tron n'utilise pas d'ustensiles, il gagne un jeton Or à chaque fois qu'il en pioche un. En résumé, **chaque fois que Chef-o-Tron ne peut pas effectuer une action ou bénéficier d'un effet, il gagne un jeton Or**. Le plan de travail de Chef-o-Tron peut contenir un nombre illimité de jetons Or. Chacun d'entre eux vaut 1 point de victoire en fin de partie.



DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS

Lorsque Chef-o-Tron doit choisir entre plusieurs options équivalentes, il choisit en fonction du bras actif représenté sur la carte Robot. Si le bras griffe blanc est actif, Chef-o-Tron choisit l'option la plus à gauche ; si le bras cuiller bleu est actif, Chef-o-Tron choisit l'option la plus à droite.

FIN DE PARTIE

La fin du jeu survient lorsque vous ou Chef-o-Tron avez remporté 3 prix, comme d'habitude. Une fois le tour terminé, jouez un tour supplémentaire puis passez au décompte final. Exception : Si le paquet Robot est épuisé, la fin de partie se déclenche prématurément. Si tel est le cas, terminez le tour en cours, puis passez au décompte final sans jouer de tour supplémentaire.

EFFETS DE BASE DES CARTES ROBOT



Recommencez le déplacement du bras et la sélection du bol. Mais, au lieu de choisir à nouveau les ingrédients, placez le champ de force sur le bol. Le champ de force empêche toute action ou effet d'affecter ce bol (par exemple, ni vous ni Chef-o-Tron ne pouvez piocher dedans, il n'est pas affecté par les événements, etc.) Si, lors d'une explosion de sucre, un ingrédient doit être placé sur le bol avec le champ de force, l'ingrédient est placé sur le bol de départ retourné (il "rebondit" du champ de force).



Chef-o-Tron prend sur les tuiles latérales. Il choisit la tuile latérale qui contient le plus d'ingrédients. En cas d'égalité, il fait en sorte de gagner également un jeton Or. Si l'égalité persiste, il choisit le côté le plus proche de la tuile Bras active dans le sens horaire.



Retirez 1 ingrédient au choix de votre plan de travail et placez-le sur celui de Chef-o-Tron.



Retirez 1 Super ingrédient de votre plan de travail et placez-le sur celui de Chef-o-Tron.

DÉCOMPTÉ FINAL

Procédez au décompte final, comme d'habitude (page 8). Cependant, Chef-o-Tron marque 1 point de victoire par jeton Or. Chef-o-Tron marque 5 points de victoire pour chaque prix sur l'étagère du haut de sa tuile Étagère à prix (comme d'habitude), et il marque 3 points de victoire pour chaque prix sur l'étagère du bas.

VARIANTES

Pour un défi plus corsé, vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison des variantes suivantes en mode normal ou difficile :

- **Bananes** : À l'étape 5 du tour de Chef-o-Tron (lorsqu'il vérifie les limites de sa réserve d'ingrédients), Chef-o-Tron échange tout ingrédient du même type excédant 2 contre un nombre égal de Super ingrédients de la réserve.
- **Noisettes** : En fin de partie, Chef-o-Tron gagne 2 points par jeton Or.
- **Supplément noises** : En fin de partie, Chef-o-Tron gagne 3 points par jeton Or.
- **Crème diplomate** : Lorsqu'il reçoit un prix, Chef-o-Tron considère tous les types de recettes comme des jokers.
- **Éclair** : Jouez avec le module *Avantage*. Cependant, Chef-o-Tron ne vérifie que les deux ingrédients de la carte du milieu. S'il possède ces ingrédients, il gagne immédiatement l'avantage comme le ferait un joueur.

Note : Si Chef-o-Tron ne peut pas bénéficier de l'avantage indiqué, il reçoit 1 jeton Or à la place (voir Pas d'effet).

- **Main lourde** : Utilisez les règles du module *Main* (page 8).

Note : Cela n'affecte pas Chef-o-Tron.

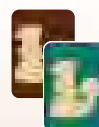


Chef-o-Tron défasse l'ingrédient le plus à gauche/à droite de son plan de travail qui correspond à un ingrédient stocké qu'il ne possède pas. Il choisit l'ingrédient en fonction de son bras actif (voir Départager les égalités). Ensuite, il prend le jeton Ingrédient stocké correspondant et le place sur son plan de travail.



Chef-o-Tron gagne 2 Super ingrédients de la réserve.

EFFETS SECONDAIRES DES CARTES ROBOT



Chef-O-Tron prépare et termine une recette du plateau, selon le niveau indiqué sur la carte Robot.



Piochez et résolvez la première carte Événement mise de côté. Puis, écartez la carte.

LES ACTIONS



Préparer des recettes : Préparez 1 ou 2 recettes (page 6).



Prendre des ingrédients : Prenez jusqu'à 4 ingrédients dans un seul bol (page 5).



Piocher une carte Ustensile : Piochez 1 carte Ustensile et posez-la, face cachée, à gauche de votre plan de travail.



Prendre sur les tuiles latérales : Choisissez une tuile latérale et :

- 1 Prenez 1 jeton Or dans la réserve si l'icône Or est visible (si elle n'est pas recouverte par un ingrédient).
- 2 Prenez jusqu'à 3 ingrédients sur cette tuile latérale (page 5).



Faire avancer : Faites avancer d'une section vers la droite chaque carte Recette sous votre plan de travail. *Note : Une recette avancée au-delà de la section 0 est immédiatement terminée (page 7).*

PICTOGRAMMES



Prenez 1 ingrédient dans la réserve (pas un Super Ingrédient).



Prenez jusqu'à 2 ingrédients dans un seul bol.



Pour obtenir un prix, vous pouvez utiliser 1 jeton Or en guise d'icône de recette (le jeton Or fait office de joker remplaçant une icône de recette).



Prenez 1 Super ingrédient dans la réserve.



Prenez 1 ingrédient dans deux bols différents.



Prenez 1 jeton Or dans la réserve.



Prenez jusqu'à 2 ingrédients sur n'importe quelle(s) tuile(s) latérale(s).



Défaussez 1 ingrédient pour prendre l'ingrédient stocké correspondant. Posez-le sur l'emplacement dédié de votre plan de travail (page 6).



Défaussez 1 Super ingrédient pour prendre 2 ingrédients au choix dans la réserve.



Préparez n'importe quelle recette visible sur le plateau principal (page 6).



Défaussez 1 ingrédient de n'importe quel type pour prendre 2 Super ingrédients de la réserve.



ÉVÈNEMENTS



Retournez le bol Super ingrédient pour faire apparaître son côté Super ingrédient (s'il n'est pas déjà visible). Posez 1 Super ingrédient sur chaque bol qui lui est adjacent orthogonalement.

Note : Si des ingrédients se trouvent sur le bol Super ingrédient, remettez-les sur le bol une fois retourné.



Chaque chef gagne 1 carte Ustensile (page 5).



Explosion de sucre à partir de chacun des bols se trouvant aux coins, sans retourner les bols (page 5). *Note : Commencez en haut à gauche, puis dans le sens horaire. Ne retirez aucun ingrédient déjà présent.*



Chaque chef gagne 1 jeton Or de la réserve.



Placez 2 ingrédients sur chaque bol vide, en fonction du type de chaque bol.

Note : Commencez en haut à gauche, puis dans le sens de la lecture.

Note : Si l'ordre de jeu importe lors de la résolution d'un événement, commencez par la personne dont c'est le tour et procédez dans le sens horaire.



Chaque chef avance ses cartes Recette d'une section vers la droite (page 7).



Chaque chef gagne 1 ingrédient stocké, si possible (page 6).



Chaque chef gagne 1 Super ingrédient de la réserve.



Placez 1 cerise, 1 bonbon et 1 crème de la réserve sur chaque bol vide.

Note : Commencez en haut à gauche, puis dans le sens de la lecture.



Placez 1 chocolat, 1 gelée et 1 pâte de la réserve sur chaque bol vide.

Note : Commencez en haut à gauche, puis dans le sens de la lecture.

CRÉDITS

Un jeu de
ZAX, YOMA, JONNY PAC

Illustrations
YOMA, JAMES CHURCHILL

Graphismes
YOMA, 22 1B ESTUDIO, DANIEL CUNNINGHAM

Rédaction des règles
JONATHAN BOBAL JONNY PAC

Mise en page
JONATHAN BOBAL 22 1B ESTUDIO

Développement
JONNY PAC, LASKAS JOHN SHULTERS

Mode solo
CARSTEN BURAK JONATHAN GILMOUR DAVID DICBY

Relecture
DAVID DICBY BRUCE FLETCHER CLARK PEASE

Playtest
DALE KEEFER RICARDO GONCALVES JOHN GUTHRIE DAVID HOUCK SARAH GRAYBILL JEFF LAFLAM JOHN WOOD

Version française
LUDILÔC CHLOÉ PHILIPPE