

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Fiesta MEXICANA

UN JEU OÙ TOUT TOURNE
AUTOUR DE LA NOURRITURE

POUR 2 À 4 JOUEURS
À PARTIR DE 8 ANS



► But du jeu

Isabella et Miguel ont invité toute la famille à une grande fiesta à l'occasion de la Fête des Morts et vous avez proposé de les aider. Mais ça, c'était avant de savoir ce qui vous attendait... Que d'invités et de plats différents ! Espérons que tout se passe bien !

Chacun d'entre vous est chargé de gérer une table et s'efforce de soigner la présentation des délicieuses spécialités. Il s'agit de satisfaire au mieux les goûts variés d'Isabella, de Miguel et de tous leurs amis et proches qui meurent de faim. Celui qui s'en tirera le mieux remportera cette Fiesta Mexicana mouvementée.

À tour de rôle, vous enchérissez sur les plats fraîchement sortis de la cuisine pour les servir à votre table. La subtilité du jeu : les nombres indiqués sur votre table déterminent à la fois la hauteur des enchères que vous pouvez faire et la case où vous devrez poser le plat récupéré. Celui qui repartira les mains vides aura le droit de tourner sa table d'un quart de tour pour obtenir une nouvelle disposition de départ et de nouveaux nombres ! Qui parviendra à compléter sa table avec les plats rapportant le maximum de points ? Le joueur qui réussira à associer les bons plats grâce à des offres et une pose bien maîtrisées, tout en respectant les goûts des invités, aura de fortes chances de l'emporter.

La Fête des Morts (en espagnol : Día de los Muertos) est l'une des fêtes les plus importantes au Mexique. Selon la légende, à la fin de la saison des moissons, les morts reviennent de l'au-delà pour faire la fête avec les vivants en musique, en danse et autour d'un bon festin. Cette fête n'est donc pas une cérémonie funèbre mais au contraire une fête joyeuse et haute en couleurs en l'honneur des morts. À cette occasion, en plus de fleurs colorées, les gens ont l'habitude de se parer de bijoux symbolisant la mort, tels que des squelettes et des crânes souvent peints en couleurs. En 2008, l'UNESCO a décidé d'inscrire la Fête des Morts au patrimoine culturel immatériel de l'Humanité.

► Mise en place

Chacun prend une **table** (= son plateau individuel) et la place devant lui de manière à ce que les maracas soient dans le coin inférieur droit.

Trier les **12 cartes de départ** parmi les cartes Plat (elles sont reconnaissables à la piñata dans le coin).

Trier les 12 cartes de départ selon la couleur de la piñata et mélanger séparément les deux piles. Distribuer 1 carte de chaque à tous les joueurs. Chacun place ces plats sur les deux cases Piñata de sa table. L'orientation des cartes n'a aucune importance. Chacun peut donc les tourner comme il veut avant de les poser.

Remettre les cartes de départ restantes avec les autres **cartes Plat**. Les mélanger ensemble pour constituer une pioche face cachée.

Mélanger les **24 cartes Objectif** et en distribuer 5 à chacun. Chaque joueur choisit les 3 qu'il souhaite garder : elles doivent toutes avoir une couleur différente (vêtement ou fond).



► Contenu



4 tables (= plateaux individuels des joueurs) divisés en cases pouvant accueillir 16 plats mexicains



56 jetons Points représentés par des têtes de mort (20x 1, 20x 3, 12x 10 et 4x 30 points)



24 cartes Objectif indiquant les plats préférés des invités



66 cartes avec des plats mexicains (= cartes Plat)



1 aide de jeu

Exemple : Daniel a le choix entre les 5 cartes suivantes.



Les deux premières cartes Objectif sont rouges (vêtements des enfants + fond). Il ne peut donc garder que l'une des deux. Il en va de même pour les deux dernières : elles sont toutes les deux bleues. Une fois encore, Daniel ne peut en conserver qu'une des deux.

Il choisit donc la 1^{re}, la 3^e et la 4^e carte Objectif.

Si un joueur se retrouve dans l'incapacité de choisir parce qu'il a trop de cartes de la même couleur, il les dévoile et en pioche 5 autres.

Chaque carte Objectif est expliquée en détail à la fin de cette notice (page 14).

Les cartes Objectif restantes ne sont pas utilisées et sont écartées du jeu.

Former une réserve commune avec les **jetons Points**.

Chaque joueur tire un jeton Point par tête de mort présente sur ses deux cartes de départ et les pose devant lui.

La fête peut commencer !



- ① Table
- ② Plats
- ③ Cartes Objectif
- ④ jetons Points
- ⑤ Cartes de départ

► Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en 2 phases alternées :

1. Tirage d'un plat et enchères à tour de rôle ;
2. Placement du plat sur la table et attribution des points.

1. TIRAGE D'UN PLAT ET ENCHÈRES À TOUR DE RÔLE

Le chef apporte les délicieux plats de la cuisine et chaque joueur doit estimer s'il désire avoir ce plat à sa table ou non. Il s'agit ensuite de faire une offre judicieuse !

Le dernier joueur à avoir mangé mexicain commence :

Il retourne la première carte Plat de la pile. Il est alors **OBLIGÉ** de faire une offre pour ce plat, même s'il n'en veut pas. Pour faire son offre, il ne peut se servir que des nombres **visibles dans le bon sens** sur sa table.

Exemple :

Maria retourne une salade et fait une offre de 9. Le « 9 » sur sa table n'est pas encore recouvert et il est lisible dans le bon sens pour elle.



Elle ne peut pas proposer 13 car, même s'il est dans le bon sens de lecture, il est déjà recouvert par un plat.



C'est maintenant au joueur suivant dans le sens horaire de faire une offre ou de passer. S'il fait une offre, celle-ci doit être strictement supérieure à la précédente. Les règles restent les mêmes pour lui aussi : la valeur de son offre doit correspondre à un nombre lisible dans le bon sens sur sa table. Les enchères continuent ainsi jusqu'à ce que plus personne ne surenchérisse. Il peut y avoir plusieurs tours d'enchères.

Conseil : Il peut être judicieux de commencer par une offre inférieure plutôt que d'annoncer clairement dès le départ à ses adversaires l'endroit où l'on souhaite placer cette carte.

Le joueur ayant fait l'offre la plus élevée remporte le plat. Tous les autres repartent bredouilles de ce tour d'enchères. En compensation, chacun d'eux peut, s'il le souhaite, tourner sa table d'un quart de tour vers la gauche ou la droite.

Remarque : Tourner sa table modifie les nombres disponibles pour les prochaines enchères : après rotation vers la gauche, la case avec le 1, par exemple, devient un 13. C'est donc un moyen tactique important d'augmenter ses chances de s'emparer d'un plat rapportant davantage de points.

RÉSERVATION D'UN PLAT

Chaque joueur a la possibilité de réserver un plat. Il doit pour cela, à son tour de jeu, commencer par faire une offre selon les règles décrites précédemment. Il enchaîne en défaussant une de ses cartes Objectif. Celle-ci est alors écartée du jeu. Le joueur empêche ainsi les autres de continuer à enchérir et il s'empare du plat au prix annoncé. À chacun de décider à quel moment il est opportun de sacrifier une carte Objectif pour marquer ainsi davantage de points !



2. PLACEMENT DU PLAT SUR LA TABLE ET ATTRIBUTION DES POINTS

Le joueur a fait l'offre la plus élevée et s'est emparé du plat. Il doit maintenant le placer sur sa table de manière à marquer le maximum de points.

Le joueur doit placer le plat sur la case correspondant à la valeur de son offre. Toute autre case est INTERDITE.

Il peut tourner le plat dans le sens qu'il veut. Mais une fois placé à table, il ne pourra plus être modifié jusqu'à la fin de la partie.

Chaque nouveau plat servi à table rapporte des points selon le nombre de têtes de mort et les bols de sauce :

- Chaque **tête de mort** rapporte **1 point**.
- Chaque **bol de sauce** composé de deux moitiés de la même couleur associées rapporte **3 points**.
- Chaque **bol de sauce** composé de deux moitiés de couleurs différentes fait **perdre 1 point**.
- Chaque **bol de sauce incomplet**, adjacent à autre carte, fait **perdre 1 point**. Si la carte est tournée de telle manière que la moitié de bol est orientée vers le bord de la table, le joueur ne perd pas de point.

Le joueur additionne tous les points que rapporte la nouvelle carte posée. Si le résultat est positif, il gagne autant de points de la réserve de jetons.

Si son résultat est négatif, il perd le nombre de points correspondant déjà gagnés. Si le joueur ne possède plus ou pas assez de jetons, il perd tout ce qu'il lui reste.

Remarque : Il est permis de faire la monnaie à tout moment, par exemple d'échanger 3 jetons de 1 point contre 1 jeton de 3 points.

Exemple :

Daniel place la salade sur la table. Il marque donc les points suivants : 1 (tête de mort) + 3 (bol de sauce complet) - 1 (bol de sauces différentes) - 1 (bol de sauce incomplet) = 2 points. Il gagne donc 2 points de la réserve qu'il place devant lui.



Le joueur ayant remporté l'enchère précédente retourne ensuite la carte Plat suivante de la pioche et DOIT faire la première offre pour celle-ci.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à la fin.

► Fin de la partie

La partie s'arrête IMMÉDIATEMENT dès qu'UN joueur a complété toutes les cases de sa table avec des plats.

Chacun marque des points pour ses cartes Objectif dont les conditions sont respectées. Le joueur qui possède le moins de points jusqu'ici entame le décompte, puis l'avant-dernier ...



Chaque carte Objectif ne peut être décomptée qu'une seule fois. Un joueur ne peut donc pas marquer une seconde fois des points pour une carte, même s'il a réussi à aligner 2 fois 4 plats sur sa table, par exemple.

Chaque carte Objectif dont les conditions ne sont pas respectées ne rapporte aucun point.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



► Les cartes Objectif



Les enfants (vêtements rouges, fond rouge).
Valentina et Daniel attendent la fête avec impatience. Mais ils n'aiment pas tout et ne mangent que certains plats. Le joueur qui leur servira beaucoup de choses qu'ils aiment marquera aussi beaucoup de points.

Pour chaque plat sur sa table de la spécialité demandée, le joueur marque 1 point.



Les ados (vêtements blancs, fond blanc).
Carmen et Xavier sont persuadés que leur plat préféré va faire un tabac à la fête. Il s'agit d'en récupérer plus que ses adversaires !

Le joueur qui possède le plus de plats du type demandé marque 5 points, et ce, même s'il est à égalité avec un autre joueur.



Les seniors (vêtements bleus, fond bleu).
Doña Ana et Don Alberto aiment que tout soit bien ordonné. Il s'agit de leur faire plaisir en plaçant les plats à leur table selon une disposition précise.

Le joueur marque 6 points pour 4 plats IDENTIQUES disposés en carré.

Une ligne de 4 plats IDENTIQUES rapporte 6 points. Elle peut être horizontale, verticale ou diagonale.



Une ligne de 3 plats IDENTIQUES rapporte 4 points. Elle peut être horizontale, verticale ou diagonale.

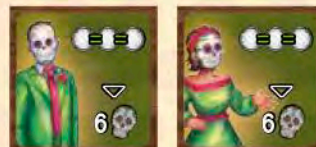


Les invités masqués (vêtements verts). Carlos et Anita adorent les sauces. Le joueur qui réunira de nombreuses sauces à sa table sera particulièrement apprécié.

Pour 6 bols de sauce complets de n'importe quelle couleur, dont les deux moitiés correspondent, le joueur marque 6 points.



Pour 4 bols de sauce complets de n'importe quelle couleur, dont les deux moitiés correspondent, le joueur marque 4 points.



Pour 3 bols de sauce complets DE LA MÊME COULEUR, dont les deux moitiés correspondent, le joueur marque 6 points.

Exemple de décompte :

Voici à quoi ressemble la table de Fernanda à la fin de la partie.



En début de partie, elle avait choisi les cartes Objectif suivantes :



Sur sa table sont posées 4 assiettes de chilis. Mais Daniel a récupéré 5 assiettes de chilis. Fernanda ne marque donc aucun point pour cette carte Objectif.



Elle remplit les conditions pour sa deuxième carte Objectif : elle a aligné 3 assiettes de burritos verticalement sur sa table. À un autre endroit, elle possède également une diagonale de 3 salades. Comme elle ne peut marquer des points qu'une seule fois par carte Objectif, elle ne gagne qu'une seule fois 4 points.



Les conditions de la 3^e carte sont également remplies : Fernanda a reconstitué 6 bols de sauce complets sur sa table.

Au total, Fernanda marque donc $4 + 6 = 10$ points.

VARIANTE POUR CAMAREROS CONFIRMÉS :

Le verso des tables, avec le piment 🌶️ dans le coin inférieur droit propose une variante qui se joue sans les cartes de départ et dans laquelle il s'agit de recouvrir des cases précises pour ne pas perdre de points en fin de partie.

Mélanger tous les plats, y compris ceux de départ et commencer avec des tables vides. Sur chaque table figurent 3 cases avec une tête de mort et un nombre rouge. Si cette case n'est pas recouverte avant la fin de la partie, le joueur perd autant de points que le nombre indiqué.

▶ Plats mexicains

Au cours de la partie, vous rencontrez des plats mexicains typiques :



Tostada

Une tostada est une tortilla de maïs ou de blé frite et croquante, garnie de divers ingrédients : haricots, fromage, crème aigre, rondelles d'oignons et différentes sortes de viande ou de fruits de mer, par exemple.



Elotes

Les elotes sont des en-cas appréciés au Mexique. L'épi de maïs est grillé, fumé ou cuit, avant d'être tartiné de beurre, de piments, de mayonnaise ou autres ingrédients.



Burritos

Un burrito est composé d'une tortilla de blé, garnie de différents ingrédients, comme de la viande hachée, des haricots, du riz, des tomates, de l'avocat et du fromage, par exemple, puis roulé.



Piments

Le Mexique est le pays du piment. Il en existe environ 90 sortes différentes. Ils entrent dans la composition de nombreux plats qui ne sont pas forcément relevés.



Salade

Elle peut-être composée de tomates, de maïs, d'oignons, de haricots kidney, de salade iceberg...



Tacos

Les tacos sont des tortillas repliées, garnies de nombreux ingrédients. La plupart du temps, la garniture comprend un mélange de viande et de légumes auquel on ajoute souvent du fromage.



Guacamole

Le guacamole est une sauce à base d'avocat, de tomate, d'oignon, d'ail et de piment. Il est servi en accompagnement de nombreux plats.



Mole

Au Mexique, cette sauce est le plat national. Il existe de nombreuses recettes. Des piments et de très nombreuses épices (environ 20) sont mélangés pour former une sauce. On y ajoute très souvent du chocolat.



Mole blanco

C'est une recette particulière de mole. Il s'agit d'une sauce épaisse à base de lait, de chocolat blanc et d'eau, contenant entre autres des cacahuètes et des amandes légèrement grillées, des piments et autres épices.



Pico de gallo

Il s'agit d'une sauce épicée composée essentiellement de tomates, oignons et piments forts hachés

La cuisine mexicaine est influencée par de nombreuses traditions, dont la cuisine, précolombienne, espagnole, française ou encore caribéenne. Il ne faut pas la confondre avec la cuisine tex-mex des États-Unis : le chili con carne et les nachos sont peu connus au Mexique.

▶ Recette de burritos gratinés

Ingrédients

(pour 6 personnes)

200 g de morceaux de tomates en conserve	1 cuillerée à soupe de concentré de tomate
125 g de maïs	1 pincée de sucre
1 poivron rouge, 1 poivron vert	6 tortillas
2 oignons	6 cuillerées à soupe de crème fraîche
4 cuillerées à soupe d'huile	200 g de fromage râpé
400 g de viande hachée	
Du sel et du poivre	
1 pincée de poivre de Cayenne	
½ cuillerée à café de cumin en poudre	
Facultatif : du piment en paillettes	

Préparation

Laisser égoutter le maïs. Couper les poivrons en petits morceaux. Couper les oignons en dés fins. Faire préchauffer le four à 200 °C à chaleur supérieure et inférieure.

Après avoir fait chauffer l'huile dans une poêle, y faire revenir la viande hachée. Ajouter les oignons et les poivrons et laisser mijoter l'ensemble environ 5 minutes. Assaisonner de sel, de poivre, de poivre de Cayenne et de cumin. Relever plus ou moins le plat en ajoutant du piment en paillettes. Ajouter le concentré de tomate et faire griller légèrement l'ensemble. Pour finir, ajouter les morceaux de tomates et le maïs et mélanger. Laisser cuire l'ensemble jusqu'à ce que la quasi-totalité du liquide se soit évaporée. Assaisonner d'épices et d'un peu de sucre.

Tartiner les tortillas de crème fraîche et étaler le mélange avec la viande dessus. Saupoudrer d'un peu de fromage râpé. Rouler les tortillas, les mettre dans un plat à four et les recouvrir avec le reste de fromage.

Enfourner et faire gratiner environ 5 minutes jusqu'à ce que le fromage soit fondu.

© 2020 HUCH!

Auteurs : Christian Fiore, Knut Happel
– www.spielziel.com

Design : fiore-gmbh.de

Rédaction : Tina Landwehr-Rödde

Traduction : Eric Bouret

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Dangers de suffocation.

