

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





Jeu du Petit Pâtissier

Jeu **du Petit Pâtissier**

Règle du jeu

2 à 5 joueurs



Éditions S.P.M.

1 - LE BUT DU JEU DU PETIT PATISSIER :

Étaler le premier les 8 cartes de sa recette secrète, tirée au sort en début de partie.

2 - LE MATÉRIEL :

- 1 SABOT
- 8 cartes "RECETTES"
- 14 cartes AVEC UNE TOQUE
- 5 cartes "CORDON BLEU"
- 12 cartes "ATTAQUE"
- 24 cartes "PARADE"
- 52 cartes "INGRÉDIENTS"
- 17 cartes "USTENSILES"

3 - ILLUSTRATIONS :

Illustrations de chacune des cartes du jeu avec leur nombre exactes dans le jeu.

CARTE DES RECETTES

Brioche:

1 terrine
1 moule

- Farine ou Maizena
- Œufs
- Beurre
- Sucre - Sucre Vanille
- Lait
- Briochin

Clafoutis:

1 terrine
1 moule

- Farine ou Maizena
- Œufs
- Beurre
- Sucre - Sucre Vanille
- Lait
- Fruits (cerises)

Gâteau Marbré:

1 terrine
1 moule

- Farine ou Maizena
- Œufs
- Beurre
- Sucre - Sucre Vanille
- Chocolat
- Levure

Gâteau Minute:

1 terrine
1 moule

- Farine ou Maizena
- Œufs
- Beurre
- Sucre - Sucre Vanille
- Levure
- Fruits

Génoise:

1 terrine
1 moule

- Farine ou Maizena
- Œufs
- Beurre
- Sucre - Sucre Vanille
- Levure
- Fruits (zeste de citrons)

Pâte à Crêpes:

1 terrine
1 pâte

- Farine ou Maizena
- Œufs
- Beurre
- Sucre - Sucre Vanille
- Lait
- Levure

Savarin:

1 terrine
1 moule

- Farine ou Maizena
- Œufs
- Briochin
- Sucre - Sucre Vanille
- Caramel
- Fruits (raisins secs)

Tarte Tatin:

1 terrine
1 moule

- Farine ou Maizena
- Œufs
- Beurre
- Sucre - Sucre Vanille
- Caramel
- Fruits

14 CARTES AVEC UNE TOQUE



4 CARTES CORDON BLEU
+ 1 SUPER CORDON BLEU

1



1



1



1



1



Super
Cordon
Bleu

12 CARTES D'ATTAQUES

3



3



3



3



24 CARTES DE PARADES

6



6



6



6



17 CARTES DES USTENSILES

7

Moule



2

Poêle



8

Terrine



52 CARTES DES INGRÉDIENTS

7

Beurre



3

Caramel



2

Chocolat



8

Farine ou
Maizena



5



3



3



5



8



8



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Répartition des cartes recettes.

Le donneur bat les cartes recettes. Chacun tire au sort sa carte de recette, en prend connaissance, **en évitant soigneusement de la montrer aux autres joueurs**, et la place devant soi, face cachée.

Les cartes de recettes non utilisées sont écartées du jeu sans que les joueurs puissent en prendre connaissance.

Répartition des cartes du jeu

Le donneur distribue les cartes une à une dans le sens des aiguille d'une montre en commençant par son voisin de gauche, jusqu'à ce que chaque joueur possède 7 cartes. Ensuite on place le reste des cartes face cachée dans la partie échancrée du Sabot.



DÉBUT DU JEU

Le premier joueur est celui situé à gauche du donneur.

A chaque tour de jeu chaque joueur va tirer une carte dans le "Sabot" ; il a donc momentanément 8 cartes en main.

Le premier joueur a 5 possibilités :

1. Il a une carte avec "Toque" et il la pose devant et pourra au tour suivant commencer sa recette.
2. Il a une carte "Cordon bleu" et il la pose devant lui ce qui lui permet de jouer une deuxième fois.
3. Il a la carte "Super Cordon bleu" (Enfant + toque à la Main) et il la pose devant lui ce qui lui permet de jouer une deuxième fois et peut commencer sa recette sans avoir à aligner une carte "Toque".
4. Il a une carte d'"Attaque" et il la pose devant un de ses adversaires bien que celui-ci n'ait pas commencé à jouer.
5. Il n'a aucune de ces cartes et il doit remettre une carte de son choix dans le "Sabot", face visible, dans la partie non échancrée du "Sabot".

Le joueur suivant à les mêmes possibilités que le premier, plus celle de pouvoir poser une parade s'il a été attaqué par le premier joueur.

Le ou les joueurs suivants jouent dans les mêmes conditions et l'on continue, chacun jouant à son tour, jusqu'à ce qu'un joueur ait étalé les 8 cartes nécessaires à sa recette.

Toutes les cartes seront battues de nouveau pour la partie suivante.



REMARQUE :

Après avoir joué, chaque joueur doit toujours avoir 7 cartes en main.

Lorsque le "Sabot" est épuisé on retourne les cartes jetées dans la partie non échanquée du "Sabot" pour les remettre dans la partie échanquée afin de pouvoir continuer la partie.

UTILISATION DES ATTAQUES ET DES PARADES

Les attaques se placent devant vos adversaires s'ils n'ont pas commencés à jouer ou sur la carte avec "toque" s'ils ont déjà exposé cette carte.

Vous avez 4 possibilités d'attaque avec 4 parades correspondantes.

carte grumeaux	=	carte Fouet
carte gâteau qui brûle	=	carte minuteur
carte gâteau qui colle	=	carte pinceau
carte gâteau tout plat	=	carte sachet Alsa

La carte d'"Attaque" bloque votre recette tant qu'elle n'est pas recouverte par la carte parade correspondante, puis au tour suivant d'une carte avec "Toque".



UTILISATION DES CARTES CORDON BLEU

Les cartes “Cordon bleu” sont des parades permanentes, c’est-à-dire que vos adversaires n’ont pas la possibilité de vous bloquer avec l’attaque correspondante jusqu’à la fin de la partie.

“Cordon bleu” + Fouet	= carte grumeaux
“Cordon bleu” + Minuteur	= carte gâteau qui brûle
“Cordon bleu” + pinceau	= carte gâteau qui colle
“Cordon bleu” + sachet Elsa	= carte gâteau tout plat
“Super Cordon bleu” (enfant +toque à la main)	= carte avec toque

Deux possibilités d’utilisation des cartes “Cordons Bleus” :

- Soit on l’expose sans être attaqué.
- Soit on l’expose à son tour lorsque l’on a été attaqué.

Dans les deux cas exposer une carte “Cordon bleu” Vous permet de jouer une deuxième fois.

Les cartes "Cordon bleu" exposées ne vous dispensent pas d'étaler la carte avec "Toque" qui vous autorise à continuer d'étaler les cartes de votre recette.

Sauf la carte "Super Cordon bleu" (Enfant + Toque) qui une fois exposée vous dispense jusqu'à la fin de la partie de carte avec Toque.

Fin de partie

Le gagnant est celui qui réalise le premier la recette personnelle fixée par sa carte ; il justifie sa victoire en découvrant cette carte aux autres joueurs.



