

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



Contenu

104 cartes Ingrédient
(11 sortes : 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 8, 10)

But du jeu

Le but du jeu consiste à compléter **3 ingrédients** pour réussir son expérience le premier.

Chaque joueur peut conserver au maximum 3 ingrédients sur la table durant son tour. S'il s'arrête, il met ses ingrédients en sécurité et les place devant lui.

Chaque ingrédient nécessite un dosage particulier. Pour compléter un ingrédient, le joueur doit avoir mis de côté autant de cartes Ingrédient que le nombre indiqué sur la carte. Pour chaque ingrédient, il y a le double de cartes en jeu par rapport au nombre indiqué sur la carte.

Préparation du jeu

Bien mélanger toutes les cartes Ingrédient et former une pile, face cachée.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



2. a Expérience

Le joueur retourne 3 nouvelles cartes de la pile.

- ▶ Si **au moins 1 des 3 cartes retournées** correspond à l'un des ingrédients sur la table, il ajoute les cartes qui conviennent dans la colonne correspondante. Les cartes qui ne conviennent pas sont défaussées. Le joueur choisit ensuite de nouveau s'il tente une expérience ou s'il préfère mettre ses ingrédients en sécurité.
- ▶ Si **aucune des 3 cartes retournées** ne correspond aux ingrédients du centre de la table, tous les joueurs crient ensemble « Boum ! ». Une explosion oblige le joueur à s'arrêter et toutes les cartes retournées durant ce tour (celles du centre de la table et celles qu'il vient de retourner) sont défaussées. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer.

Attention ! Si la pile est épuisée, la défausse est (très bien) mélangée et constitue la nouvelle pioche.

Exemple : Anne choisit de continuer bien qu'elle n'ait que deux sortes d'ingrédients retournés au centre de la table. Elle retourne une carte Bidon de valeur 4, une carte de valeur 5 et une carte de valeur 8. Elle pose la carte 4 sur les autres cartes Ingrédients de même sorte au centre de la table et se défausse des cartes 5 et 8.



2. b Mise en sécurité des ingrédients

Le joueur prend toutes les cartes au centre de la table et les place à l'abri devant lui. Ces cartes sont désormais en sécurité. Le joueur décide ainsi d'arrêter et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Attention ! Les ingrédients placés horizontalement comptent dans la limite des 4 ingrédients qu'un joueur peut mettre en sécurité devant lui.

Exemple : Anne possède déjà deux bidons de valeur 4, à l'abri dans sa zone. Avec les nouveaux 4, l'ingrédient est complet. Elle se défausse de trois cartes de valeur 4 et tourne la 4e horizontalement devant elle pour montrer que cet ingrédient est complet. Elle peut également placer les cartes 6 au milieu de la table à l'abri dans sa zone.



Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a complété 3 ingrédients. Il a réussi son expérience et remporte la partie.

Variante « réactions en chaîne »

Ceux qui souhaitent un cocktail encore plus explosif peuvent jouer de la façon suivante : si un ingrédient vient d'être complété, tous les joueurs qui possèdent également cet ingrédient en sécurité devant eux doivent s'en défausser, à l'exception des cartes horizontales.

1. Début du tour – Choix des ingrédients

- Quand vient son tour, le joueur retourne 3 cartes de la pile. Il en place 2 au choix, face visible, au centre de la table et **est obligé** de placer la 3e, face visible, sur une pile de défausse. Si les deux cartes au centre de la table indiquent le même ingrédient, le joueur les place l'une sous l'autre, de manière à ce qu'elles se chevauchent ; si elles sont différentes, il les place l'une à côté de l'autre.
- Le joueur retourne ensuite 3 nouvelles cartes de la pile. Les ingrédients identiques à ceux déjà retournés au centre de la table sont placés en dessous. Les nouveaux ingrédients sont placés à côté des premières cartes jusqu'à ce qu'il y ait **au maximum 3 sortes** d'ingrédients différents sur la table. Les éventuelles cartes restantes sont défaussées à côté de la pile.



À partir de ce moment, le joueur choisit s'il tente une expérience ou s'il préfère mettre ses ingrédients en sécurité.

Exemple : Anne choisit de continuer bien qu'elle n'ait que deux sortes d'ingrédients retournés au centre de la table. Elle retourne une carte Bidon de valeur 4, une carte de valeur 5 et une carte de valeur 8. Elle pose la carte 4 sur les autres cartes Ingrédients de même sorte au centre de la table et se défausse des cartes 5 et 8.



Exemple : Anne choisit de placer ses ingrédients à l'abri pour ne pas risquer de tout perdre.

Ingrédients en sécurité

Chaque joueur dispose d'une zone devant lui où il peut mettre les cartes en sécurité après avoir choisi de s'arrêter. Chaque joueur range les cartes de même sorte en colonne, en les faisant se chevaucher légèrement. Il ne peut posséder **au maximum que 4 sortes** d'ingrédients différents en sécurité.

Un joueur peut échanger de nouveaux ingrédients qu'il veut mettre en sécurité contre d'autres qui l'étaient déjà, mais il ne peut jamais y avoir plus de **4 sortes** d'ingrédients différents dans cette zone. Les cartes qui ne trouvent pas de place sont défaussées.

Ingrédient complet

Un ingrédient est complet dès qu'un joueur a pu mettre en sécurité autant de cartes de cet ingrédient que le nombre indiqué sur la carte. Dès qu'un joueur possède au maximum le nombre de cartes nécessaires en sécurité, il tourne une de ces cartes **horizontalement** (pour montrer que l'ingrédient est complet) et défausse toutes les autres cartes de la même sorte qu'il avait mises en sécurité.

Lorsqu'un joueur a complété un ingrédient, il peut continuer de le placer au centre de la table pendant les phases de choix des ingrédients et l'expérience, mais **n'a plus** le droit de le mettre en sécurité dans sa zone.

