



KITCHEN RUSH

BUT DU JEU

(G.A.G)

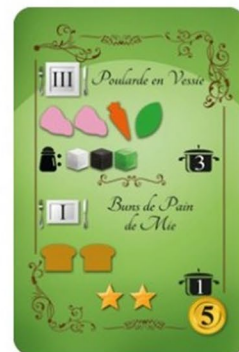
REMPLISSEZ EN UN TEMPS RECORD ET COLLECTIVEMENT VOS OBJECTIFS EN CUISINE. ASSUREZ VOS COMMANDES, REMPLISSEZ VOS RÉSERVES DE PRODUITS FRAÎCHEMENT ACHETÉS AU MARCHÉ ET COMBLEZ VOS CLIENTS AVEC VOS METS CUIITS A POINT ET PARFAITEMENT ÉPICÉS.



1 / MISE EN PLACE



- Placez le plateau de jeu
- Déposez les ingrédients et les épices en tas distincts pour former **le marché**.
- Faites un tas avec les **pièces**
- Remplissez **le sac à épice** selon le nombre de joueurs :
 - 1 à 2 joueurs : 1 épice de chaque (5).
 - 3 joueurs 2 épices de chaque sauf cube jaune = 1.
 - 4 joueurs : 3 épices de chaque sauf cubes jaunes et rouges = 2.
- Placez les 4 **cartes amélioration** (blanches) près du bureau et révélez les 2 premières. Placez à côté 1 série de **4 assiettes différentes**.
- **Chaque joueur reçoit :**
 - Un plateau individuel
 - 2 sabliers de sa couleur.
- Parmi les sabliers restants, placez en 1 à côté du plateau : ce sera **le commis** et placez le second près de la pioche amélioration.
- Placez le **plateau Prestige** près du plateau avec 1 marqueur (violet) sur la case 0 de la piste et le second sur la case 1 de la piste manche.
- Choisissez une **carte Objectif (rouge)** selon le niveau de difficulté.
- Faites une pioche avec les **cartes Commande (vertes)** mélangées. Placez les près des tables.
- Utilisez un **minuteur** et réglez le sur 4 minutes.
- **Placez le reste du matériel selon le nombre de joueurs :**
 - **Les tuiles Action indisponible (cercle barré)** : se posent sur les cases **Action** avec toques selon le nombre de joueurs (ex : à 2 joueurs tous les cercles (avec toques) sont recouverts).
 - **La tuile allongée action indisponible (uniquement à 2 joueurs)** : se pose sur les 2 cases **Action** d'une réserve.
 - **Les tuiles action verrouillée (cadenas)** : Sur une case action libre du fourneau.
 - **La tuile allongée action verrouillée (cadenas)** : sur les 2 cases action libre d'une réserve.
 - **Les assiettes :**
 - Dans l'évier : Une assiette de chaque taille.
 - Dans le vaisselier :
 - 2 joueurs : 2 assiettes de chaque taille sauf 1 seule de taille 4
 - 3 joueurs : 3 assiettes de chaque taille, sauf 1 seule de taille 4
 - 4 joueurs 4 assiettes de chaque taille sauf 2 de taille 4
 - **Les sous** : 1 sou dans le bureau à 2 joueurs. 3 j. = 2 sous. 4 j. = 3 sous
 - **Cartes commandes** : autant de cartes que de joueurs, face visible sur les emplacements à droite du plateau.
 - **Les ingrédients** : se placent dans 2 zones de réserves (Disponible/Verrouillée).
 - 2 joueurs et 4 joueurs : viande (5/4), légume (5/4), salade (3/2), pâtes (3/2), fromage (3/2), pain (3/2).
 - 3 joueurs : viande (4/4), légume (4/4), salade (2/2), pâtes (3/2), fromage (2/2), pain (2/2).



2 / TOUR DE JEU

1) PHASE PRÉPARATION :

- Avancez le marqueur manche (sauf 1er tour).
- FACULTATIF : Piochez 1 une carte **Evènement** et appliquez son effet.
- Discutez entre vous pour établir un plan d'action.

2) PHASE ACTION :

- Déclenchez le minuteur (non fourni) = 4 minutes.
- Posez un de vos sabliers sur une case **Action disponible** et effectuez immédiatement l'action qui en découle.
- Quand vous posez votre zème sablier, vous ne pouvez pas revenir sur les actions du sablier précédent (même si le sable s'écoule toujours).
- Le sablier posé ne pourra être déplacé quand le sable se sera totalement écoulé.
- Seul le propriétaire du sablier peut le bouger.
- Le sablier commis est disponible pour tous les joueurs.
- Quand le minuteur prend fin, vous pouvez terminer votre action en cours.

LES ACTIONS :

- Maître d'hôtel :

- **Proposer le menu du jour** : Piochez jusqu'à 2 cartes **Commande** et déposez les sur des emplacements libres. Recevez un sou par carte déposée. Les sous se rangent dans le bureau.
- **Faire des suggestions** : Vous pouvez autrement défausser 2 cartes qui ne vous conviennent pas et les remplacer par 2 nouvelles prises dans la pioche. Vous ne recevez pas de sous pour les nouvelles cartes.

2 / TOUR DE JEU (SUITE)

Serveurs :

- Prendre une commande : Prenez une carte commande devant vous. Prenez la vaisselle adéquate dans le vaisselier et posez-la sur le niveau 0 de votre plateau individuel. Sinon prenez une assiette de taille supérieure. Sinon, prenez l'assiette adéquate quand elle sera disponible dans le jeu sans revenir sur la case serveur.
- Faire un service rapide : les plats réalisés sont normalement servis pendant la phase *Maintenance*. Il est cependant possible de servir un plat terminé durant la phase action et de recevoir un pourboire de 1 sou par plat servi.

Marché :

- Pas de limitation de sablier
- Pour 1 sou, achetez dans la limite des stocks disponibles :
 - 5 pions ingrédients identiques à répartir dans les réserves disponibles.
 - 3 cubes d'épices ordinaires (blanc/noir/vert) au choix à déposer dans le sac à épice.
 - 2 cubes épice spéciale (jaune/rouge) au choix, à mettre dans le sac d'épice.



Réserve :

- Prenez uniquement les ingrédients dont vous avez besoin dans la réserve et déposez-les sur les assiettes du niveau 0 de votre plateau personnel.
- Si vous êtes toujours dans la réserve (sablier actif et pas une autre action en cours) vous pouvez récupérer les ingrédients qu'un autre joueur est en train d'acheter au marché.

Fourneaux :

- Permet de descendre une seule assiette complète d'un niveau de cuisson sur votre plateau joueur.
- Interdit de rajouter des ingrédients sur un plat en cours de cuisson.

Epices :

- Prenez les épices nécessaires à vos plats dans le sac.
- Les épices peuvent être ajoutées avant pendant ou après la cuisson.
- Une fois le sablier fini, si vous n'effectuez pas une autre action, vous pouvez continuer à épicer vos plats.
- On peut vérifier le contenu du sac à tous moment pour aucune action.



Bureau :

- Réengager du personnel : permet de récupérer un sablier perdu pour 2 sous.
- Améliorer la cuisine : payer le coût indiqué sur une des deux cartes amélioration disponibles. Remplacez la carte jouée par une autre.
- Réparer le matériel : permet de réparer des cases *Action* préalablement abîmées par des cartes *Evénements*.

Plonge :

- Permet de remettre 3 assiettes propres dans le vaisselier
- Les assiettes servies vont toujours dans l'évier.

PHASE MAINTENANCE :

VÉRIFICATION DES COMMANDES :

- Vérifiez que chaque carte commande est bien réalisée :

- Taille de l'assiette
- Ingrédients exacts
- Les épices exactes
- Le temps de cuisson exact
- Nombre de plats sur la carte commande.

- Si tout est correct :

- La commande est servie et vous touchez le prestige (plateau prestige) et l'argent (bureau) indiqués sur le bas de la carte.
- Défaussez les ingrédients au marché et les assiettes dans l'évier.

- La commande n'est pas bien préparée :

- Le client doit patienter : perdez un point de prestige par commande non respectée.
- Si la commande est récupérable (temps de cuisson/épice manquante), vous pourrez la finaliser au prochain tour.
- Si la commande est irrécupérable (ingrédient manquant, temps de cuisson dépassé), défaussez les ingrédients au marché et l'assiette dans l'évier. Recommencez votre commande. Si qu'un seul plat, sur les 2 de la carte commande, est raté, vous ne refaites que ce dernier.
- Si vous avez fait un service rapide avec cette commande ratée, vous perdez 1 point de prestige supplémentaire. (Gardez le pourboire).

Paiement des salaires :

- Pour chaque sablier disponible pour ce tour (commis compris), payez 3 sous.
- Si vous ne pouvez pas payer :
 - Payez le maximum que vous pouvez en commençant par le commis.
 - Perdez 1 point de prestige par sablier non payé et mettez-les de côté. Vous ne pourrez plus les utiliser au prochain tour sauf en les réembauchant en cours de partie (bureau).

Bonus prestige

- Lorsque vous gagnez des points de prestige vous pouvez atteindre (ou dépasser) une case avec le nombre de toque correspondant au nombre de joueurs. Dans ce cas, piochez 2 cartes *Prestige* et choisissez en une. Appliquez son action.
- Si vous reculez en deçà de la case avec les toques, vous remettez la carte *Prestige* précédemment obtenue sur le dessus de la pioche.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine à la fin de la 4ème manche.
- Pour gagner la partie, il faut remplir l'objectif de sa carte et avoir :

- Aucun sablier impayé.
- 1 sou minimum au bureau.
- 1 point de prestige minimum.