



CUISTOT FURY

(LUDICONCEPT)

PRÉPAREZ LES RECETTES LES MIEUX ADAPTÉES À VOS CLIENTS DANS UN TEMPS RECORD. SOYEZ BIEN ORGANISÉS DANS VOTRE BRIGADE DE CUISTOTS ET GARDEZ UN ŒIL SUR L'ÉQUIPE ADVERSE QUI DANS LA PANIQUE, POURRAIT BIEN FAIRE UNE FAUTE PROFESSIONNELLE.



1 / MISE EN PLACE



- Formez 2 ou 3 *Brigades* de cuisiniers (1 à 3 joueurs par *Brigade*).
- Pour chaque *Brigade*, répartissez les rôles selon le nombre de joueurs :
 - **Chef Cuistot** : Surveille l'équipe adverse.
 - **Le Commis** : Range les cartes précédemment utilisées.
 - **Le Serveur** : Sert les *Clients* et pioche une nouvelle *Recette*.
- Disposez devant vous un **plateau Cuisson**.
- Choisissez un symbole de *Toque* et récupérez les **18 cartes Ustensile et Ingrédient** avec la même icône *Toque*.
- Répartissez ces cartes entre les joueurs de votre *Brigade*. Chaque joueur doit avoir le **même nombre de cartes bleues et jaunes**, qu'il sera le seul à pouvoir utiliser.
- Chaque *Brigade* pioche 6 cartes *Client* au hasard et les dispose aléatoirement, face visible en 2 lignes de 3 cartes, à droite du plateau *Cuisson*.
- Mélangez la pioche de **cartes Recette** et distribuez à chaque *Brigade* 5 *Recettes*. Placez ces *Recettes* sous votre plateau *Cuisson*.
- Placez le **sablier** bien visible entre les 2 équipes.

2 / TOUR DE JEU



LES ÉQUIPES JOUENT À TOUR DE RÔLE. ON RETOURNE LE SABLIER UNE PREMIÈRE FOIS "POUR DU BEURRE" AFIN DE LANCER LE JEU. L'ÉQUIPE QUI RETOURNE LE SABLIER À NOUVEAU, JOUE LA PREMIÈRE. À CHAQUE FOIS QU'UNE ÉQUIPE FINIT SA RECETTE, ELLE RETOURNE LE SABLIER ET C'EST À L'ÉQUIPE ADVERSE DE RÉALISER SA RECETTE. ON CONTINUE AINSI JUSQU'À CE QU'UNE ÉQUIPE COMMETTE UNE ERREUR (FAUTE PROFESSIONNELLE).

PRÉPARER UNE RECETTE

- Vous devez choisir une *Recette* parmi les 5 exposées devant vous.
- Vous tentez de la réaliser **correctement et collectivement**, sans commettre d'erreur, le plus rapidement possible.
- Vous devez empiler les *Ingrédients* dans le **bon ordre** en partant de la **bonne plaque de gaz** et en respectant le **sens de préparation** et la forme décrite sur la carte. Ne pas oublier que chaque membre est responsable d'une partie des *Ingrédients* et des *Ustensiles*.
- Dès que la *Recette* est terminée, la *Brigade* crie "**On enlève**" et retourne le sablier. C'est à l'équipe adverse de jouer **avec le temps restant**.



LE TOUR DE L'ÉQUIPE ADVERSE

- Pendant que l'équipe adverse cuisine, vous ne restez pas inactifs :
 - **Le Serveur** : Il pose le plat précédemment terminé sur une carte *Client* en vérifiant que l'exigence du *Client* est respectée. S'il ne peut pas poser sa carte sur un *Client*, il la pose à côté. Il pioche ensuite une nouvelle carte *Recette* afin d'en avoir toujours 5 sous le plateau *Cuisson*.
 - **Le Commis** : Il redistribue aux membres de sa *Brigade* les cartes *Ingrédient* et *Ustensile* utilisées lors de la confection du plat.
 - **Le Chef Cuistot** : Il surveille l'équipe qui prépare un plat. Si elle fait une erreur, il crie "**faute professionnelle**" et arrête le sablier.

FAUTE PROFESSIONNELLE

Quand il y a faute professionnelle, le jeu s'arrête. On résout la faute puis on relance le jeu comme au début de la partie.



- **Si la Recette n'est pas respectée** : Les cartes *Ingrédient* sont mal disposées ou il en manque. Le chef cuistot adverse attend que la *Brigade* crie "**On enlève**" avant de signaler la *Faute professionnelle*. Si le sablier n'est pas vide, l'équipe active peut corriger sa *Recette* durant le temps restant.
- **Si un joueur prend une carte d'un de ses coéquipiers**.
- **Si le sablier est vide**.
- Si la *Brigade* active a fait une *faute professionnelle*, son tour s'achève sans avoir pu servir de plat. L'équipe concurrente peut **échanger** une de ses *Recettes* ou un de ses *Clients* avec ceux de la *Brigade* adverse (sauf *Clients* et *Plats* déjà servis).
- Si la *Brigade* est accusée à tort, elle peut servir son plat et échanger une de ses cartes *Recette* ou *Client* avec la *Brigade* adverse.

3 / FIN DE PARTIE



Quand une brigade a servi tous ses clients, elle crie "**fin de service**" et la partie prend fin immédiatement.

- Additionnez les points de vos plats réussis (sur *Client* ou à côté).
- Additionnez les points de vos *Clients* servis (vérifiez bien leurs exigences).
- Soustrayez les points de vos *Clients* non servis ou dont l'exigence n'est pas respectée.

L'équipe totalisant le plus de points, remporte la partie !

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr