

Et Toque !

Libellud
Auteurs
Emmanuelle Piard
Barbara Turquier
Illustrations
Xavier Collette
Projet
Libellud
correction : Stéphane Fantini

Prenez place à table et mettez la main à la pâte pour composer avec gourmandise toutes sortes de menus à la manière d'un grand chef !

Présentation du matériel

- 6 ardoises menu magnétiques
- 6 feutres effaçables
- 324 tuiles magnétiques ingrédient
- 100 cartes thème de repas
- 36 jetons de vote de 6 couleurs différentes

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur, se munit d'une ardoise et d'un feutre et pioche 12 tuiles ingrédient qu'il place devant lui face visible. Chaque joueur reçoit ensuite secrètement une carte thème. Le reste des cartes thème constitue la pioche.

- A 4 joueurs, chacun prend 4 jetons de vote de sa couleur (*numérotés de 1 à 4*).
- A 5 joueurs, chacun prend 5 jetons de vote de sa couleur (*numérotés de 1 à 5*).
- A 6 joueurs, chacun prend 6 jetons de vote de sa couleur (*numérotés de 1 à 6*).

A partir de ces 12 tuiles ingrédient, chaque joueur va composer un menu correspondant à la carte thème qu'il a reçue.

Déroulement de la partie

Les Menus

Qu'est ce qu'un menu ?

- Un menu doit évoquer au mieux la carte thème reçue.
- Un menu doit être composé au minimum de 4 tuiles ingrédient sur les 12 tuiles reçues.
- Un menu peut être constitué d'un ou plusieurs plats.

Composition d'un menu

- Chaque joueur agence tout ou partie de ses tuiles ingrédient sur son ardoise, jusqu'à obtenir le(s) plat(s) désiré(s).
- Pour obtenir un nom de plat cohérent, les joueurs peuvent ajouter au feutre des mots de liaison sur l'ardoise, entre les tuiles ingrédient.

Ainsi, on pourra obtenir une classique mais délicieuse « **soupe** *de* **citrouille** *à l'***aneth** *et aux* **croûtons** » ou une improbable mais alléchante « **pizza** *aux* **palourdes** *et son* **coulis** *de* **framboise** ».

Précision : seuls des mots de liaison, des signes de ponctuation ou la marque d'un pluriel peuvent être écrits au feutre, et non des noms ou des adjectifs.

Dévoiler les cartes thème

Une fois que tous les joueurs ont composé leur menu sur leur ardoise, on rassemble leurs cartes thème et on les mélange. On les dispose verticalement, face visible, au centre de la table. La première est la carte thème numéro 1, la suivante, placée au-dessous, est la carte thème numéro 2 et ainsi de suite. Un joueur lit à haute voix chaque carte thème exposée sur la table.

Ensuite, chacun à leur tour, les joueurs lisent, toujours à haute voix, les menus qu'ils ont composés. Puis ils disposent leurs ardoises sur la table, de sorte que chacun puisse les relire facilement.

Retrouver les menus correspondant aux cartes thème : le vote

Au préalable, chaque joueur place, face cachée, devant son menu, le jeton de vote correspondant au numéro de la carte thème qu'il devait préparer. Par exemple, si le menu d'un joueur correspond à la carte thème numéro 3, il place face cachée devant son menu son jeton de vote numéro 3.

A présent, les joueurs vont devoir retrouver à quelle carte thème correspond chaque menu en utilisant leurs jetons de vote restants. Par exemple, si un joueur pense que le menu du joueur vert correspond à la carte thème numéro 1, il place face cachée devant le menu de ce joueur son jeton de vote numéro 1. Il procède de la même manière pour chaque menu jusqu'à ne plus avoir de jeton de vote.

Décompte des points

Chaque joueur, à son tour, retourne les jetons de vote des autres joueurs placés devant son menu, puis le sien qui indique la bonne réponse.

- Pour chaque joueur qui a retrouvé quelle était votre carte thème, vous marquez un point.
- Pour chaque carte thème que vous avez retrouvée, vous marquez à chaque fois un point supplémentaire.

Chaque joueur marque le score de ce tour dans le coin de son ardoise.

Fin du tour

Les joueurs récupèrent leurs jetons de vote et se défaussent des tuiles ingrédient utilisées lors du tour en les mettant de côté. Ils ont ensuite le choix de garder les tuiles ingrédient non utilisées. Dans ce cas, ils en piochent de nouvelles jusqu'à en avoir 12. Ou bien, ils peuvent se défausser de l'intégralité des tuiles ingrédient non utilisées et en récupérer 12 nouvelles.

Fin de la partie

Les joueurs reçoivent chacun une nouvelle carte thème et un nouveau tour débute.

Les joueurs s'arrêtent après le quatrième tour de jeu. Chaque joueur additionne le nombre de points accumulés au cours des différents tours de jeu. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie et devient le chef cuisinier le plus toqué !

Précision : pour des parties plus longues, vous pouvez prolonger le jeu au-delà de 4 tours.

Tour de jeu illustré

Quatre joueurs sont autour de la table : Prune, Violette, Olivier et Basile.

Remise des cartes thème et composition du menu



Prune est le joueur rouge. Elle a reçu pour carte thème : « **Le repas le plus gras** : *Pourquoi se restreindre ? On n'a qu'une vie.* »

Elle a à sa disposition 12 tuiles ingrédient :



Pour illustrer sa carte thème, elle décide de composer deux plats en choisissant les ingrédients les plus gras qu'elle possède. Elle prépare ainsi le menu suivant :



Pour rendre compréhensibles ses plats, elle rajoute à l'aide du feutre tous les mots de liaison nécessaires. Elle obtient donc un menu composé de :



Pour créer son menu, Prune a utilisé 8 de ses 12 tuiles ingrédient.

Dévoiler les cartes thème et les menus

Les 4 joueurs ont fini de composer leurs menus. Les cartes thème des joueurs sont récupérées. Après les avoir mélangées, l'un des joueurs les dispose sur la table et les lit à haute voix :

N°1 « Un goûter d'anniversaire - Pour les dix ans de Moussa, préparez le goûter d'anniversaire qui réjouira tous ses copains. »

N°2 « Le repas le plus gras - Pourquoi se restreindre ? On n'a qu'une vie. »

N°3 « Le goûter sans dent - Vous invitez votre arrière-grand-mère pour le thé. Préparez une collation délicieuse, avec ou sans dentier. »

N°4 « Le congrès des sorcières - Pour le congrès international de sorcellerie, concoctez une marmite de potion à partir des ingrédients pour le moins inhabituels dont les sorcières raffolent. »

Ensuite Prune, Violette, Olivier et Basile dévoilent leurs menus chacun leur tour en le lisant à haute voix :

Violette
« émulsion de raisins secs » et
« hamburger de tomate aux cheveux d'ange »

Olivier
« bouchées d'orange », « nems violets » et
« mousse d'agrumes au sucre glace »

Basile
« tête de grenouille au four à l'ail »

Prune
« pancake au porc aux pépites de roquefort » et
« galette de guimauve à la crème et à l'huile d'argan »

Chacun place son ardoise de façon à rendre lisible son menu par les autres joueurs.

Le vote

Prune doit deviner à qui appartiennent les cartes thème au centre de la table, en regardant les menus composés par les autres joueurs.

Pour commencer, Prune prend en main ses jetons de vote numérotés de couleur rouge. Elle place face cachée devant son menu son jeton de vote numéro 2, puisque c'est le numéro attribué à sa carte thème.

Ensuite, elle place face cachée son jeton de vote numéro 4 devant le menu de Basile car elle pense qu'il devait préparer la carte thème : « Le congrès des sorcières » placée en position 4.

Enfin, non sans hésitation, elle place son jeton de vote numéro 1 devant le menu de Violette pour « Le goûter d'anniversaire » et son jeton de vote numéro 3 devant le menu d'Olivier pour « Le goûter sans dent ».

Le décompte des points

On passe au décompte des points. Chacun leur tour, les joueurs retournent les jetons de vote placés devant leur menu. Violette, Olivier et Basile ont trouvé la carte thème de Prune, elle marque donc 3 points car elle a réussi à faire deviner aux trois autres joueurs sa carte thème.

Prune, quant à elle, a trouvé la carte thème de Basile qui avait bel et bien « Le congrès des sorcières ». Elle marque donc 1 point supplémentaire.

En revanche, Prune s'est trompée sur Violette et Olivier. Elle n'a pas su deviner correctement les cartes thème qu'ils avaient reçues. Elle ne marque aucun point.

Prune totalise donc 4 points pour ce tour.

La fin du tour

Prune récupère ses jetons de vote et marque son score dans un coin de son ardoise. Les autres joueurs font de même. Prune défausse les tuiles ingrédient qu'elle a utilisées et choisit de se défausser également de toutes les autres tuiles ingrédient non utilisées. Elle pioche ainsi 12 nouvelles tuiles ingrédient. Prune reçoit également une nouvelle carte thème, à l'instar de tous les autres joueurs. Ils entament un nouveau tour.

Variante à 3 joueurs

A trois joueurs chacun prend 4 jetons de vote de sa couleur (*numérotés de 1 à 4*). Le reste de la mise en place et la création des menus sont les mêmes que dans les règles de base.

Lorsque l'on ramasse les cartes thème des joueurs, on en ajoute une secrètement tirée de la pioche : c'est la carte intrus. On mélange alors cette carte intrus avec celles des joueurs.

La phase de vote est la même que dans les règles de base. Cependant, les joueurs qui votent pour la carte thème intrus ne marquent pas de point.

