

Trop de Cuistots !

(Too Many Cooks!)

Auteur: Reiner Knizia

Nombre de joueurs: De 2 à 5

Durée du jeu: 45 à 60mn

Vous êtes avec les autres joueurs, d'imminents chefs-cuisiniers dans un restaurant raffiné.

Vos spécialités sont les fameuses "Soupes du Jour" parmi lesquelles la "soupe au poix", la "soupe aux champignons", la "soupe à l'oignon" et un plat un peu plus exotique de "soupe aux piments épicés".

Votre seul objectif dans la vie est de collecter davantage "d'Étoiles de fin gourmet" que vos confrères cuistots.

Le seul problème est que vous cuisinez en même temps et tous ensemble dans la même marmite...

Ingrédients:

- ❑ 52 cartes: [14 cartes de poix, 14 de champignons et 14 d'oignons avec les valeurs 0, 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 10, 0 (soupe débordée); 10 cartes de Piments épicés 0, 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5]
- ❑ 25 cartes menus (Soupe du jour) : 5 séries de soupe aux poix, à l'oignon, aux champignons, aux piments et "pas de soupe aujourd'hui".
- ❑ 36 marqueurs d'Étoiles de fin gourmet: 8 x 1 étoile, 8 x 2 étoiles et 20 x 5 étoiles.

Aperçu du jeu:

Chaque joueur reçoit pour commencer un jeton "5 étoiles" face visible et une série des 5 différents menus qu'il garde face cachée devant lui. Ces 5 cartes sont tenues à l'écart du reste des cartes que vous recevrez ensuite.

5 manches consécutives seront jouées nécessitant l'utilisation d'un menu par joueur et par manche.

Désignez à votre meilleure convenance un donneur pour la première manche et son voisin de gauche sera le donneur de la manche suivante, etc.

Au début de chaque manche, le donneur distribue 13 cartes à chaque joueur. *remarque: À 5 joueurs, toutes les cartes sont distribuées (10 par joueur) et les 2 premiers joueurs reçoivent chacun une carte supplémentaire.* Après avoir étudié sa main, chaque joueur sélectionne secrètement l'un de ses menus. Quand tout le monde est prêt, les menus choisis sont révélés simultanément et restent placés face visible devant chaque joueur. La manche est alors jouée comme décrit plus loin.

Après la manche, chaque joueur reçoit des points pour ses plis en fonction du menu affiché devant lui, et gagne des étoiles ou bien en perd mais la

marque de chaque joueur ne peut descendre en dessous de 0.

Les joueurs ne peuvent utiliser l'un de leurs 5 menus qu'une seule fois par partie et doivent donc défausser le menu de la manche après la fin de celle-ci. Ils s'en choisissent un autre parmi leurs menus restants pour la manche suivante.

Le joueur qui possède le plus d'Étoiles après la cinquième manche gagne la partie.

Déroulement du jeu:

Le joueur à la gauche du donneur commence la manche en jouant une carte de sa main face visible au milieu de la table (la marmite!) et annonce sa valeur. *Remarque: un "10" joué comme première carte d'un pli est annoncé avec une valeur "0".* Les joueurs suivants jouent ensuite en sens horaire. A son tour, un joueur doit jouer une carte de sa main "dans la marmite" et annoncer la valeur totale de **toutes** les cartes se trouvant au milieu de la table (soit la somme des cartes). La valeur totale indique à combien la marmite est remplie.

Remarque: Un "pli" est constitué de toutes les cartes jouées dans la marmite jusqu'à ce que la soupe soit terminée. Voir la section "Finir la soupe".

Une carte doit être jouée en respectant les restrictions suivantes:

- Si la première carte du pli est une carte "poix", alors toutes les cartes suivantes doivent aussi être des cartes "poix". Cependant, si un joueur ne possède plus de carte "poix" dans sa main, il peut jouer n'importe quelle carte. (ceci est aussi valable pour les champignons et les oignons)
- Aussitôt qu'une carte "piment" est jouée, les restrictions sont levées et les joueurs peuvent abattre n'importe quelles cartes de leur choix. *En fait, dès qu'il y a du piment dans la marmite, le goût de la soupe est altéré et peu importe ce que vous y ajoutez encore.*
- Toutes les cartes du pli en cours doivent être visibles quand elles sont jouées. Quand une carte "grand 0" ("Boil-Over") est jouée, la marmite a bouilli et le contenu déborde. La valeur totale retombe à 0 et le pli continu à partir de cette valeur.
- **"Finir la Soupe"**: Quand la carte d'un joueur amène la valeur totale de la marmite à 10 ou plus, ce joueur emporte le pli, prend toutes les cartes du milieu et les place face cachée devant lui (pas dans sa main! :o)).

Ce même joueur doit commencer une nouvelle marmite. Il commence le prochain pli en jouant une carte au milieu de la table et annonce sa valeur.

Exemple:

Étienne commence le pli en jouant une carte "poix" de valeur 3 et annonce haut et fort "Trois!". Son voisin de gauche, Reiner, poursuit en jouant une carte "poix" de valeur 1 et annonce "Quatre!". Mireille n'a aucune carte "poix" en main et décide de jouer une carte "piment" de valeur 5 portant ainsi la valeur du pli à 9. Alex joue pour un menu du jour "Soupe à l'oignon". Puisque la soupe est maintenant dénaturée, il pourrait prendre le pli en jouant une carte "oignon" de 1, mais un pli avec une carte oignon accompagnée d'une carte piment n'a aucune valeur pour lui (voir plus loin). À la place, il décide de jouer une carte oignon "grand 0" (Boil-Over) et annonce "Zéro!" puisque la soupe a débordé. C'est de nouveau le tour d'Étienne, il joue une carte "4" de champignon et dit "Quatre!". Reiner ajoute une carte "poix" de 3 et dit "Sept!". Finalement, Mireille qui joue pour la soupe de piment comme menu du jour, ajoute un piment de valeur quatre et finit la soupe en annonçant "Onze!". Elle remporte le pli. Elle recevra plus tard 2 étoiles pour ses 2 cartes "piment". (voir plus loin)

Fin d'une manche:

Les joueurs doivent indiquer quand ils jouent leur "dernière carte" de la main pour signifier le dernier round. La manche prend fin instantanément quand, à son tour de jeu, un joueur n'a plus de carte à jouer. (Notez qu'en jouant votre dernière carte vous ne mettez pas directement fin à la manche). Tous les joueurs défaussent leurs cartes restantes au milieu de la table. Ces cartes ne comptent pas. Chaque joueur compte alors ses points en fonction de son menu affiché.

- **Soupe du Jour – poix, champignons et oignon:** Le joueur affichant le menu "soupe au poix" reçoit 1 étoile par carte poix contenue dans ses plis et perd une étoile par carte piment contenue dans ses plis. Même chose pour les soupes "oignon" et "champignon".
- **Soupe du Jour – piment:** Le joueur reçoit une étoile pour chaque carte piment contenue dans ses plis mais perd une étoile pour chaque carte "0" (bouillon). *Les bouillons gâchent le goût du piment.*

- **Pas de soupe aujourd'hui:** Le joueur ne fait pas de soupe aujourd'hui aussi il ne doit ramasser aucun pli., Il reçoit d'office 5 étoiles qu'il gardera s'il réussit. Sinon, il perd une étoile par carte ramassée. Il peut donc perdre plus de 5 étoiles s'il collecte plus de 5 cartes.

Variante: Au lieu de révéler les menus simultanément, le joueur à la gauche du donneur commence à révéler le sien puis chacun le choisit puis révèle à tour de rôle en sens horaire. Le donneur révèle en dernier mais ne peut pas afficher le même menu que le joueur à sa gauche (à moins qu'il n'ait pas le choix dans la cinquième manche)

Traduction: Dominique Vandaële pour **PHILIBERT, Strasbourg**. Janvier 2004.