

8+

3-6

15'

FR

BURNING Cookies

Un jeu de cartes enflammé de
Pablo Jiménez et Helena Lobo

*Le four est chaud, la pâte est prête...
il est temps de commencer ! Placez habilement vos pâtisseries
dans la rangée commune, distribuez des cadeaux et bluffez
au bon moment. Car la concurrence sera prête
à tout pour vous refiler tous les cookies brûlés.
Alors, qui remportera cette compétition brûlante ?*

CONTENU DU JEU :

80 cartes, réparties en
quatre couleurs et
numérotées de 1 à 20.
La plupart des cartes
comportent également
une **action spéciale**.
1 livret de règles



Jeu Piatnik Nr. 724602

© Piatnik, 2026 • Imprimé en Autriche

piatnik.com

BUT DU JEU :

Le but est de jouer vos cartes habilement afin d'avoir le moins de cookies brûlés possible à la fin de la partie.

MISE EN PLACE :

- Mélangez toutes les cartes face cachée.
- Distribuez **3 cartes** à chaque personne.
- Placez le reste des cartes au centre de la table pour former une **pioche face cachée**.
- La personne la plus gourmande commence.

DÉROULEMENT DU JEU :

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre et se déroule en plusieurs manches. À votre tour, vous devez effectuer l'une des deux actions suivantes :

A Jouer 1 carte

ou

B Contester

A. Jouer 1 carte

Choisissez 1 carte de votre main et placez-la au centre de la table.

Au début d'une manche, la **première carte** doit toujours être posée **face visible**. Elle constitue le début de la **rangée commune**.

S'il y a déjà au moins 1 carte dans la rangée, vous pouvez choisir de poser votre carte (a) **face visible**, (b) **en chevauchement** ou (c) **face cachée**.

(a) Face visible :

Placez la carte face visible à droite de la rangée si elle présente une **couleur différente et une valeur supérieure** à la dernière carte posée face visible.

Exemple :



1ère carte

(b) En chevauchement :

Placez la carte de manière *Exemple :*
à ce qu'elle recouvre
partiellement la dernière
carte face visible de la
rangée, mais seulement si
celle-ci est de la **même couleur**.



Important : Une seule carte maximum peut être placée en chevauchement sur une carte visible.

(c) Face cachée :

Placez la carte face cachée
à droite de la rangée,
uniquement si la dernière
carte de la rangée est
posée **face visible**.



Important : Il est interdit de placer deux cartes face cachée côte à côte dans la rangée.

Puis, piochez 1 carte afin d'avoir de nouveau **3 cartes en main**.

C'est ensuite au tour de la personne suivante.

B. Contester

Si la **dernière carte posée** dans la rangée est **face cachée**, vous pouvez la contester. Retournez-la et vérifiez si elle **respecte les conditions de pose** (couleur différente + valeur supérieure à la dernière carte posée face visible).

Vous avez raison : Si la carte contestée ne respecte PAS les conditions de pose, votre contestation est correcte et la personne qui a posé la carte face cachée **perd la manche** (voir « Fin de manche »).

Vous avez tort : Si la carte contestée respecte les conditions de pose, votre contestation est incorrecte et **vous perdez la manche** (voir « Fin de manche »).

Remarque : L'action « Contester » met **toujours** immédiatement fin à la manche en cours.

Important : Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas effectuer d'action, vous perdez la manche (voir « Fin de manche »).

FIN DE MANCHE :

La manche prend fin lorsqu'une personne

- a) a contesté une carte face cachée,
ou
- b) ne peut pas poser de carte conforme aux conditions de pose dans la rangée.

Retournez alors toutes les cartes encore face cachée dans la rangée. Prenez ensuite toutes les cartes de la rangée ayant **la même couleur que la première carte** posée dans cette rangée. La première carte compte également.

La personne ayant perdu la manche reçoit ces cartes et les place devant elle face cachée : il s'agit de ses cookies brûlés.

Exemple :



Si vous perdez la manche, vous recevez les **4 cartes jaunes** et les placez devant vous face cachée : ce sont vos cookies brûlés.



NOUVELLE MANCHE :

Si personne n'a encore **8 cookies brûlés ou plus** devant soi, commencez une nouvelle manche. Défaussez toutes les cartes restantes de la rangée. La personne ayant perdu la manche précédente commence la nouvelle manche.

PIOCHE ÉPUISÉE ?

Si la pioche est vide, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche face cachée.

FIN DE LA PARTIE :

La partie prend fin **immédiatement** dès qu'une personne possède **8 cookies brûlés ou plus** devant elle. La personne ayant alors **le moins de cookies brûlés remporte la partie**. En cas d'égalité, toutes les personnes concernées partagent la victoire.

ACTIONS SPÉCIALES :

Certaines cartes comportent un **symbole** déclenchant une **action spéciale** au moment où elles sont jouées, face visible. *Remarque* : Les actions spéciales doivent toujours être appliquées si la situation le permet. Si une action spéciale ne peut pas être appliquée (ou pas entièrement), elle est ignorée.



Aucune carte ne peut être placée en chevauchement sur une carte portant un symbole « flamme ».



Donnez 1 de vos cookies brûlés à **une autre personne** ayant entre 0 et 6 cookies brûlés devant elle.



Donnez 2 de vos cookies brûlés à **une autre personne** ayant entre 0 et 5 cookies brûlés devant elle. Vous pouvez aussi répartir ces 2 cartes entre deux personnes ayant chacune entre 0 et 6 cookies brûlés.



Les personnes assises **à votre gauche et à votre droite** doivent chacune piocher 1 carte et la placer face cachée devant elles en tant que cookie brûlé.



La personne suivante doit piocher la **carte du dessus de la pioche** et la **jouer dans la rangée** selon les règles habituelles (face visible, en chevauchement ou face cachée). Il est interdit d'échanger la carte piochée avec une carte de sa main. Une fois la carte jouée, le tour passe immédiatement à la personne suivante.



Version classique : Chaque personne passe **l'intégralité** de ses **cookies brûlés** à son voisin ou sa voisine de gauche ou de droite. La direction est choisie par la personne ayant joué la carte « mixeur ».

Variante « sans sucre » : Une fois que vous avez joué la carte « mixeur », piochez une autre carte pour compléter votre main. Choisissez ensuite la gauche ou la droite : ce sera la direction dans laquelle vous passerez tous **votre main de cartes** à votre voisin. Vous pouvez choisir la version classique ou la variante « sans sucre », mais vous devrez appliquer cette action spéciale.

Illustrations : María Eiriz
Conception graphique : María Eiriz, Lars Besten

Pour toute question ou suggestion concernant
« Burning Cookies », vous pouvez nous contacter à l'adresse postale

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne,
ou par e-mail à info@piatnik.com

Retrouvez-
nous sur :



/ WilsonJeux



/ WilsonJeux



/ WilsonJeux



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

10 Aucune partie de ce livret ne peut être utilisée ou reproduite, sous quelque forme que ce soit, dans le but d'entraîner des technologies ou systèmes d'intelligence artificielle.

EP&S/27-00-xx
P00xxxxx