



XAVIER JEANPIERRE



VOLHA SHAUKAVETS

COUP de FEU



CONTENU DU JEU

16 cartes Recettes



50 cartes Ingrédients



20 cartes Actions



5 cartes Bonus



21 cartes Spéciales

LE BUT DU JEU

Devenir le premier cuisinier à atteindre 12 points.



LA SUGGESTION DU CHEF

Vous pouvez choisir d'augmenter ou de diminuer le nombre de points de victoire selon la durée de jeu voulue.
10 points pour des parties plus rapides
ou 14 points pour plus de challenge !

2

PRÉPARATION DU JEU

Formez un tas, face cachée, avec les cartes Recettes et disposez-le sur la table. Mélangez toutes les autres cartes puis distribuez-en 6, faces cachées, à chaque joueur. Placez le reste des cartes sur la table, accessible à tous. Chaque joueur doit garder ses 6 cartes en main et ne pas les montrer aux autres joueurs.

Avant de commencer à jouer, un tour de draft s'impose.

Une fois que chaque joueur a ses 6 cartes en main, il en sélectionne 2 qu'il pose faces cachées devant lui. Puis le reste de ses cartes (4) est donné à son voisin de gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur possède une nouvelle main de 6 cartes.

Exemple à 3 joueurs :



Le pire cuisinier commence ! Si vous n'arrivez pas à vous départager, alors le plus jeune joueur débute la partie.

COMMENT JOUER ?



Retournez 3 cartes Recettes sur la table, les unes à côté des autres, de façon à ce que tous les joueurs puissent les apercevoir. La partie commence ! Piochez 2 cartes et rangez-les dans votre main. Vous devez jouer 2 cartes en les déposant devant vous et ainsi commencer à cuisiner une recette de votre choix. Une fois qu'il vous reste 6 cartes dans votre main, votre tour de jeu est terminé et c'est au tour de votre voisin de gauche de jouer.

3

COMMENT GAGNER DES POINTS ?

Pour remporter une recette et gagner les points correspondants, le joueur doit avoir déposé dans sa surface de jeu (plan de travail) les cartes Ingrédients et Actions nécessaires à la réalisation de la recette.



Exemple : C'est votre tour de jouer ? Bravo, vous remportez la carte Recette et les 4 points associés ! Gardez la carte gagnée près de vous, face visible, afin que les autres joueurs puissent voir votre nombre de points, retournez une nouvelle carte Recette et la partie continue !



CAS PARTICULIERS

Au cours de la partie, vous pouvez vous retrouver avec moins de 6 cartes. Dans ce cas, piochez autant de cartes que nécessaire pour en avoir 8 en main, puis jouez en 2, comme à chaque tour.

Si vous ne pouvez jouer aucune carte, jetez-en 2 dans la défausse.
Si vous remportez une recette et que vous avez tous les éléments sur votre plan de travail pour en remporter une autre pendant votre tour, allez-y ! Vous êtes un vrai chef. Bravo !

SCHÉMA EXPLICATIF



Exemple : C'est à votre tour de jouer. Piochez 2 cartes, puis posez une carte Action Cuire sur une carte Viandes de votre jeu. Vous avez tous les éléments nécessaires sur votre plan de travail pour remporter la recette « Blanquette de veau » d'une valeur de 6 points.

Prenez la carte Recette et montrez aux autres joueurs que vous avez les cartes nécessaires à sa réalisation, puis gardez la carte Recette près de vous. Jetez dans la défausse les cartes utilisées pour réaliser la recette (sauf Bonus). Vous pouvez à présent retourner une nouvelle carte Recette jouable et jouer votre 2ème carte. Ensuite la partie continue avec le joueur n°2.

LES TYPES DE CARTES

LES CARTES RECETTES :

Chaque carte Recette possède un nombre de points, ainsi que des indications d'Ingrédients et d'Action(s).

3



LES CARTES INGRÉDIENTS :

Chaque carte sert à réaliser les différentes recettes. Les cartes Ingrédients sont à disposer sur votre surface de jeu (plan de travail). 2 cartes de chaque type maximum.



LES CARTES ACTIONS :

Chaque carte Action doit être posée sur une carte Ingrédient déjà posée sur votre plan de travail.

Ces cartes protègent vos ingrédients des différentes attaques.

Exemple : Un ingrédient cuit ou coupé ne peut pas être volé, échangé, jeté, ... Par contre, un ingrédient coupé ou cuit ne peut-être utilisé que pour réaliser une recette qui demande cet ingrédient ainsi préparé.



LES CARTES BONUS :

Chaque carte Bonus doit-être associée à la carte Ingrédient correspondante (voir picto), et posée avant la carte Action. Si vous finissez une recette en utilisant un ou plusieurs Ingrédients associés à leur carte Bonus, vous gagnez les points supplémentaires des cartes Bonus, qui n'iront donc pas dans la défausse contrairement aux autres cartes.

LA SUGGESTION DU CHEF

Les cartes Bonus vous aideront à remporter plus de points. Attention à ne pas les poser trop tôt, au risque de vous les faire voler ou échanger ! Soyez attentif ou protégez-les ...



LES CARTES SPÉCIALES :

La carte Poison impose 1 point de pénalité à la prochaine recette remportée par le joueur qui a été désigné par cette attaque. La carte Poison doit-être gardée avec la recette remportée.



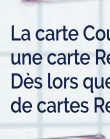
La carte Rat-Boule permet de voler un ingrédient posé sur le plan de travail d'un autre joueur (hors ingrédient protégé par une carte Action). Si une carte Bonus est associée à la carte Ingrédient, vous la récupérez également.



La carte Blessure empêche le joueur visé par l'attaque de poser une carte Action lors de son prochain tour de jeu. Une fois son tour de jeu passé, la carte sera déposée dans la défausse.



La carte Sol Glissant permet de défausser une carte Action posée du jeu de votre choix (le vôtre ou celui d'un joueur adverse). Cette carte Action est ajoutée à la défausse.



La carte Coup de Feu permet de retourner exceptionnellement une carte Recette supplémentaire, jouable par tous les joueurs. Dès lors que la prochaine Recette est remportée, le nombre de cartes Recettes jouables retombera à 3.



La carte Délivrooops oblige tous les joueurs à faire tourner leur jeu en main au joueur à leur gauche, vous récupérez alors le jeu de votre voisin de droite. Si vous récupérez un jeu de moins de 6 cartes, voir page 4 - Cas particuliers.



La carte Commis peut-être utilisée comme une carte Action de votre choix (Cuire ou Couper). Placez la carte Commis sur une carte Ingrédient et choisissez l'Action que la carte Commis remplacera au moment de valider une Recette. La carte Commis protège vos Ingrédients comme les cartes Actions.



La carte Échange permet d'échanger l'une de vos cartes Ingrédient posée contre la carte Ingrédient posée du joueur de votre choix (hors cartes protégées par une carte Action).



La carte Remplacement s'utilise uniquement au moment de finir une recette et vous permet de remplacer une carte Ingrédient posée par n'importe quel autre Ingrédient. Si l'ingrédient remplacé est associé à une carte Action, cette dernière ne peut-être retirée ou annulée.

Exemple : Utilisez une carte Viande de votre plan de travail en l'associant à la carte Remplacement et annoncez qu'elle remplacera le Poisson.

La carte Revers Gagnant permet de renvoyer l'attaque que vous subissez d'un joueur adverse contre lui-même. Cette carte peut-être jouée dès que vous subissez une attaque, sans attendre votre tour. Cette carte n'a aucun effet contre les cartes Coup de Feu, Commis, Delivroops et Remplacement.



Exemples : 1. Si un joueur adverse pose devant vous une carte Rat-Boule, posez votre carte Revers Gagnant pour vous défendre ! Dans ce cas, l'attaque de votre adversaire est annulée et vous pouvez lui voler une carte Ingrédient posée (sauf carte protégée par une Action).
2. Si un joueur adverse pose devant vous une carte Poison, posez votre carte Revers Gagnant. L'attaque de votre adversaire est annulée et il devra poser la carte Poison sur son propre jeu.

Vous pouvez également utiliser une carte Revers Gagnant contre une autre carte Revers Gagnant et ainsi contrer la contre-attaque de votre adversaire. C'est la surprise du Chef !

LE MODE DUO (6 À 10 JOUEURS)

À partir de 6 joueurs et jusqu'à 10 joueurs.

Pour jouer en mode Duo, formez des équipes de 2 joueurs. Si vous êtes un nombre impair, un joueur peut jouer seul et relever le défi ! Chaque duo joue avec ses propres cartes (6 cartes chacun), mais sur le même plan de travail. Les joueurs de la même équipe jouent chacun un coup sur deux, et peuvent communiquer entre eux et se montrer leurs jeux.