

Too Many Cooks

Un jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Reiner KNIZIA

Editeur : R&R Games

Design graphique : John Vetter

Illustrations : Scott Fleenor

But du jeu

Vous êtes un grand chef dans un restaurant de renom. Votre spécialité est la soupe du jour : petits pois, oignons, champignons ou chili épicé. Vous n'avez qu'un seul objectif dans la vie, obtenir plus d'étoiles au Michelin que vos concurrents. Mais il y a un problème, vous cuisinez tous dans la même casserole.

Contenu

52 cartes (14 petit pois, oignons et champignons de valeur : 0, 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 10, 0 (débordement !) et 10 poivres chili de valeur : 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5)

25 menus (soupe du jour) (petit pois, oignons, champignons, chili, pas de soupe aujourd'hui)

38 jetons (8 x 1 étoile, 8 x 2 étoiles, 20 x 5 étoiles)

Mise en place

Distribuez un jeton 5 étoiles face visible à chaque joueur et un jeu de cinq menus face cachée devant lui. Ils doivent être conservés des autres cartes que vous allez recevoir. Cinq manches vont être jouées qui vont nécessiter chacune une carte menu par joueur. Choisissez un donneur pour la première manche, pour les manches suivantes, le donneur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début de la manche le donneur mélange les cartes et distribue 13 cartes à chaque joueur. A cinq joueurs toutes les cartes sont distribuées et les deux premiers joueurs en reçoivent deux supplémentaires. Après avoir examiné leurs cartes, les joueurs sélectionnent un menu et le posent face cachée sur la table. Tous les menus sont ensuite révélés simultanément.

À la fin d'une manche chaque joueur fait le total de ses étoiles (voir en fin de règle), le résultat d'un joueur ne peut pas être négatif. Les joueurs ne peuvent utiliser chaque menu qu'une seule fois pendant la partie, les menus utilisés sont donc défaussés après le décompte de points et en choisissent un nouveau pour la nouvelle manche. Le joueur avec le plus d'étoiles à la fin de la cinquième manche est le gagnant.

Règle du jeu

Le joueur à gauche du donneur commence la partie, il joue une carte face visible au centre de la table dans la casserole et annonce sa valeur. Un 10 joué comme première carte d'un pli à pour valeur 0. Le tour continu ensuite en sens horaire. A son tour un joueur doit jouer une carte de sa main dans la casserole et annonce la valeur totale des cartes sur la table. Cette valeur indique le contenu de la casserole.

Remarque : Nous désignons par pli toutes les cartes jouées dans la casserole jusqu'à ce que la soupe soit prête, voir le chapitre la soupe est prête.

Les contraintes suivantes s'appliquent lorsqu'un joueur doit jouer une carte :

1. Si la première carte d'un pli est un petit pois, toutes les cartes suivantes doivent alors être des petit pois. Si un joueur n'a pas de cartes petit pois en main, il joue dans ce cas n'importe quelle carte. (la même règle s'applique aux oignons et champignons)
2. Dès qu'une carte poivre chili est jouée, les restrictions sont annulées et les joueurs peuvent alors jouer n'importe quelle carte. Le poivre ruine le goût de la soupe, ce qui est ensuite ajouté à la soupe n'a plus d'importance.

3. Toutes les cartes jouées dans la casserole doivent être visibles. Lorsqu'une carte 0-débordement est jouée la soupe déborde. La valeur totale est désormais 0 et le tour continue avec cette nouvelle valeur.

La soupe est prête

Lorsqu'un joueur en jouant une carte atteint ou dépasse la valeur de 10, il gagne le pli et récupère toutes les cartes dans la casserole et les place face cachée devant lui (pas dans sa main). Le joueur qui complète la soupe doit jouer la première carte de la soupe suivante et annonce sa valeur.

Exemple : Alison commence par jouer une carte petit pois de valeur 3 et annonce 3. Bill continue avec un petit pois de valeur 1 et annonce 4. Claire n'a pas de cartes petit pois et décide d'ajouter une carte poivre chili de valeur 5 et doit annoncer 9. Dan joue pour la soupe à l'oignon du jour et le poivre chili rend le pli neutre pour lui (voir ci-dessous). Il décide alors de jouer une grande carte oignon de valeur 0 et annonce 0 puisque la soupe déborde. C'est à nouveau à Alison de jouer, elle joue un champignon de valeur 4, annonce 4. Bill ajoute une carte petit pois de valeur 3, annonce 7. Finalement Claire, qui a comme objectif la soupe Chili du jour, ajoute une carte chili de valeur 4 et gagne le pli. Elle gagnera ainsi deux étoiles pour les deux cartes chili (voir ci-dessous).

Fin du jeu

Les joueurs doivent annoncer qu'ils jouent leurs dernières cartes pour annoncer le dernier round. La partie s'arrête instantanément lorsqu'un joueur à son tour n'a plus de cartes en main et doit en jouer une (jouer la dernière carte de votre main n'arrête pas la partie) à la cinquième manche. Les cartes en mains des joueurs sont défaussées dans la casserole face visible. Ces cartes ne comptent pas. Chaque joueur compte ses points en fonction de ses menus.

Soupe du jour – petit pois, champignons, oignon

Le joueur avec la soupe aux petits pois reçoit une étoile pour chaque carte petit pois dans son pli, et perd une étoile pour chaque poivre chili de ce même pli. De même pour la soupe à l'oignon et aux champignons, chaque oignon/champignon rapporte une étoile et chaque carte poivre chili fait perdre une étoile.

Soupe du jour – chili :

Le joueur reçoit une étoile pour chaque carte poivre chili de son pli et perd une étoile pour chaque carte débordement. Le débordement dévaste la soupe chili .

Pas de soupe du jour

Le joueur ne souhaite pas faire de soupe aujourd'hui et remporte 5 étoiles s'il réussit à ne pas faire de pli. Le joueur perd par contre 1 étoile par carte qu'il a récupéré, il peut ainsi perdre plus que 5 étoiles. Eh, si vous ne faites pas de soupe aujourd'hui sortez donc de la cuisine !

Le joueur avec le plus d'étoiles est le gagnant

Variante

Au lieu de révéler les cartes menus simultanément, le joueur à gauche du donneur commence, et les joueurs révèlent leurs menus en sens horaire. Le donneur est le dernier à choisir son menu mais ne doit pas choisir le même menu que le joueur à sa gauche (sauf s'il n'a pas d'autres choix lors de la cinquième manche).

Crédits : Reiner Knizia souhaite remercier tous les testeurs impliqués dans le développement du jeu, en particulier Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.