

Fin de la partie

Dès qu'une pièce montée est entièrement remplie, le joueur à qui elle appartient est déclaré « meilleur pâtissier » et il gagne la partie, même si ce n'est pas lui qui a posé son dernier petit chou !

Le joueur qui a posé le dernier chou gagne le droit de commencer une nouvelle partie et de manger tous les gâteaux. Miam !

GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Une histoire par jour... ou plus !
- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Le gâteau-cupcake d'anniversaire
- ▶ Apprendre par le jeu...

♥ www.grandiravecnathan.com



Nathan

Un jeu créé par Les Fées Hilarés

© 2016 Diset
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Illustrations : Rémy Tomior - réf. 31 428

photo © Pressmaster / Shutterstock.com

Nathan



Contenu :

4 planches « pièces montées »
48 jetons « choux »
1 jeton « toque de pâtissier »

dès 5 ans

2-4 joueurs

15 min.

Mise en place :

- Chaque joueur choisit une planche « pièce montée » qu'il place devant lui.
- On distribue 3 jetons chou à chaque joueur, qu'ils placent devant eux face visible.
- On empile les jetons choux restants, face cachée, au milieu de la table.

But du jeu :

Devenir le meilleur pâtissier en étant le premier à remplir entièrement sa pièce montée de délicieux petits choux.

Comment jouer :

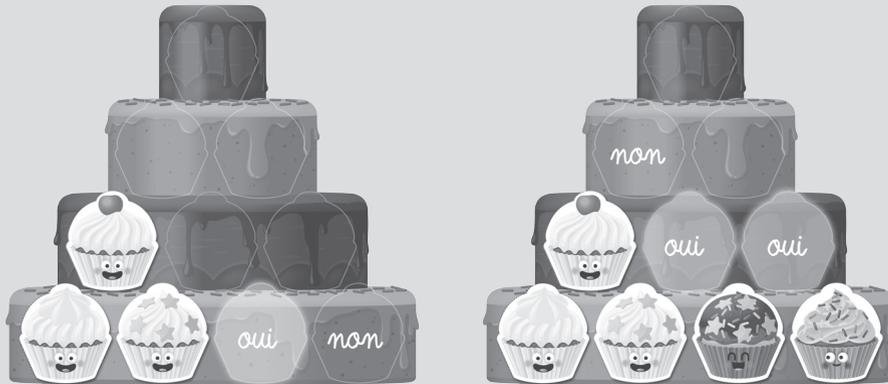
Le joueur « le plus chou » commence : il place l'un de ses 3 choux en bas à gauche, sur la case « départ » de sa pièce montée (case en pointillés).

Il pioche un nouveau chou de façon à toujours en avoir 3 devant lui.

Puis le tour passe au joueur à sa gauche.

Les règles de placement :

- Le premier chou se pose en bas à gauche, le deuxième à sa droite et les choux suivants doivent se toucher.
- Un chou peut se poser sur un niveau supérieur s'il repose sur 2 choux.



- Chaque chou doit avoir au moins un élément identique avec **chacun des choux** qu'il touche :
 - soit le parfum : fraise, vanille, chocolat, ou pistache
 - soit la décoration : meringue, cerise, étoiles, ou vermicelles

Certains choux ont **deux décorations** et offrent donc plus de possibilités.

Exemples :

Le chou vanille **3** a pu être posé car sa décoration, (vermicelles) est identique aux choux **1 et 2**.



Le chou à la fraise **3** a pu être posé car il possède la même décoration que le chou chocolat **1** (vermicelles) **et** que le **2** (meringue).

Le chou à la pistache **3** a pu être posé car il a la même décoration que le chou **1** (meringue) **et** le même parfum que le **2** (pistache).



- À son tour, si c'est possible, le joueur doit poser un chou sur sa pièce montée.
- Si ce n'est pas possible, le joueur doit poser un chou sur la pièce montée d'un autre joueur. Il devient alors le « **chef toqué** » : il place la petite toque au sommet de sa pièce montée, puis il pioche non pas 1 mais 2 choux, pour avoir 4 choux devant lui.

Donc, si à la fin de son tour :

- un joueur a la toque, il a 4 choux dans sa réserve
- un joueur n'a pas la toque, il a 3 choux dans sa réserve.

- Au début de son tour, si un joueur a la toque sur sa pièce montée et s'il ne peut poser aucun chou, il peut échanger un ou plusieurs choux avec le joueur de son choix avant de jouer, s'il peut.
- À son tour, si un joueur ne peut poser aucun chou chez lui ou chez un autre joueur, alors il échange tous ses choux avec le même nombre dans la pioche et il passe son tour.