

Jeu Habermas n°4196

LES MARMITONS (TATE-AU-POT) (HABA)

Un jeu de Reinhold Wittig pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 à 10 ans, avec une version simple et une version familiale.

Graphisme de Hans Rubin  
durée de la partie: 20 à 30 mn

Accessoires:

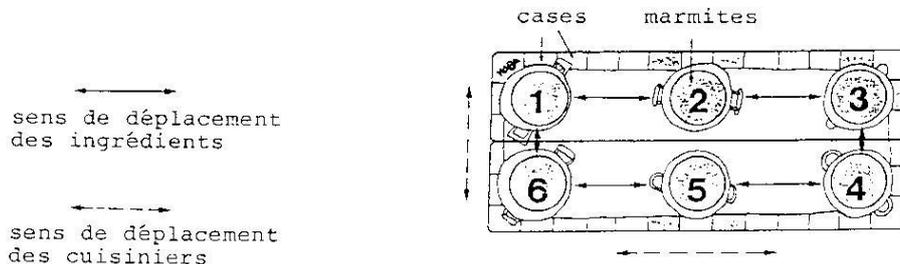
- 1 support de jeu (cuisinière), 1 dé
- 4 cuisiniers
- 16 ingrédients (carottes, champignons, nouilles et petit-pois)
- 36 cartes avec commandes  
(Les ingrédients en couleur sont valables dans la version simple. Les ingrédients sans la couleur élargissent les commandes dans la version familiale. Une carte sans ingrédients représente un bouillon sans légumes.)

But du jeu:

Les clients commandent leurs repas chez vous. En tant que cuisinier, votre rôle est d'exaucer leurs souhaits en préparant les différents repas qu'ils ont commandés.

Les commandes vous parviennent au moyen des cartes. Le premier d'entre vous à avoir préparé les repas indiqués, c'est-à-dire à s'être débarrassé de toutes ses cartes, remporte la partie et devient chef-cuisinier.

En regardant votre cuisinière, vous verrez qu'elle se compose de 2 éléments: il s'agit de les placer côte-à-côte de manière à ce que les cases se trouvent à l'extérieur, comme sur le schéma ci-dessous.



Il y a 6 marmites en tout. Les cuisiniers se déplacent le long du support et doivent toujours se trouver face à une case. Les cases rouges ont une fonction précise: un cuisinier qui se trouve devant une case rouge peut regarder dans la marmite correspondante et y préparer un repas.

Au préalable:

On répartit les ingrédients au hasard dans les 6 marmites. Une marmite ne peut contenir plus de 3 ingrédients: ceci est valable durant toute la partie.  
Les joueurs choisissent chacun un cuisinier qu'ils placent face à une case jaune. Devant une case donnée ne doit jamais se trouver

Le 2-

plus d'un cuisinier à la fois. Ensuite, on mélange et on distribue les 36 cartes (sans les montrer). Chacun en obtient 9. Mais vous pouvez très bien en distribuer moins: dans ce cas, la partie durera moins longtemps. Les cartes en trop sont alors mises de côté.

Il ne reste plus qu'à se mettre d'accord pour savoir qui commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie:

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé. Avec le chiffre obtenu, ils peuvent déplacer à la fois leur cuisinier et des ingrédients.

On déplace d'abord le cuisinier le long des cases dans l'un ou l'autre sens. On n'a pas le droit de changer de sens au cours d'un seul déplacement. Pendant le déplacement d'un cuisinier, il faut veiller à ne compter que les cases libres (pas les cases devant lesquelles se trouve un autre cuisinier). On aboutit donc toujours sur une case libre.

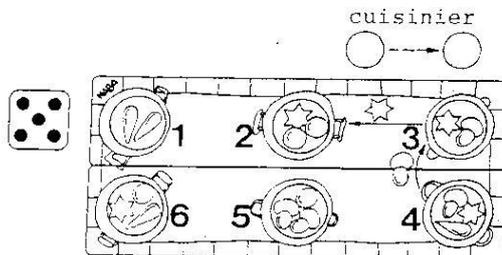
Si, au début ou à la fin du déplacement, le cuisinier se trouve face à une case rouge ou si son déplacement le fait passer devant une case rouge, il peut regarder dans la marmite correspondante et éventuellement satisfaire une commande, donc se débarrasser d'une carte.

Un ou deux points du chiffre obtenu avec le dé peuvent être employés à déplacer des ingrédients. Le cuisinier avance alors d'une ou de deux cases en moins.

On déplace les ingrédients comme l'indiquent les flèches du schéma ci-dessus. Avec un point, on peut déplacer un des ingrédients jusqu'à la marmite voisine, par exemple de la marmite n°3 à la n°4, mais pas de la n°2 à la n°5 ni en diagonale. Avec deux points, on peut soit déplacer un ingrédient de deux marmites, soit déplacer deux ingrédients d'une marmite chacun. Le déplacement peut avoir lieu dans les deux sens.

Si le cuisinier d'un joueur se retrouve par exemple devant la marmite n°1 (face à une case rouge) et s'il possède une carte avec 2 carottes, il s'en débarrasse en la posant devant soi (cf schéma ci-dessous). Pour pouvoir se débarrasser d'une carte, il faut que les ingrédients qui y figurent correspondent exactement au contenu de la marmite devant laquelle on se trouve. Il arrive qu'à l'occasion d'un tour on puisse, en déplaçant des ingrédients, se débarrasser de plusieurs cartes à la fois. Si jamais un joueur possède les deux cartes de bouillon sans légumes et si son cuisinier se retrouve devant une marmite vide, il peut se débarrasser des deux cartes d'un coup.

Le futur chef se distinguera donc par son habileté à se déplacer et à répartir les ingrédients. Dans l'exemple ci-dessous, le cuisinier fait très bien son travail:



ribue  
s

Le dé est tombé sur 5. Le joueur fait avancer son cuisinier de 3 cases jusqu'à la marmite n°3. Il peut employer les 2 derniers points à déplacer des ingrédients. Comme le contenu de la marmite ne correspond à aucune de ses cartes, il prend la nouille de la marmite n°3 pour la déposer dans la n°2 puis déplace le champignon de la n°4 vers la n°3. Il se débarrasse alors de la carte avec les deux champignons. Il espère maintenant qu'aucun ingrédient supplémentaire ne sera déposé dans la marmite n°3. Car il possède une carte avec le bouillon sans légumes et, s'il obtient au moins 2 au tour suivant, il pourra mettre les deux champignons dans une marmite voisine et se débarrasser de cette carte.

#### En-cas:

Lorsque le cuisinier d'un joueur se trouve devant une marmite sur une case rouge, il arrive que les autres, en déplaçant des ingrédients, satisfassent involontairement une de ses commandes. Si, à un moment donné, le contenu de la marmite devant laquelle se trouve son cuisinier vient à correspondre à une de ses cartes, le joueur peut crier "Stop!" et, bien que ce ne soit pas son tour, se débarrasser de cette carte.

#### Fin de la partie:

Le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la partie.

#### Version familiale:

Lorsqu'on joue en famille, les plus âgés doivent avoir la tâche un peu plus difficile. C'est pourquoi les repas qu'ils doivent préparer comprennent en plus les ingrédients sans les couleurs, c'est-à-dire toujours 4 ingrédients (à l'exception du bouillon sans légumes). Les petits continuent à ne tenir compte que des ingrédients en couleur. Pour l'en-cas, si quelqu'un crie "Stop!" par erreur, il reçoit une carte de celui qui est en train de jouer. Sinon, les règles restent les mêmes que dans la version simple.