



Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans. Durée : 30 minutes.

Principe du jeu :

Nestor, le chocolatier le plus célèbre de Paris, a de gros soucis : Alors que tout le monde aime ses chocolats délicieux, ses tartes savoureuses et ses éclairs, son équipe l'a abandonné en cuisine et ses clients s'impatientent. Aidez-le en réunissant les meilleurs ingrédients et en utilisant au mieux les talents de ses amis pour qu'il prépare de délicieux desserts et les livre à temps.

Contenu :

- 80 cartes « Ingrédients » (16 exemplaires de chaque Ingrédient, numérotés de 3 à 7)
- 7 cartes « Auxiliaires » numérotées de 1 (le plus faible) à 7 (le plus fort)
- 1 carte « Décompte »

But du jeu :

Être le premier à posséder 30 points dans sa « Pile de Dessert »

Description des cartes :

Chaque carte « Ingrédients » possède deux valeurs :

- Dans les deux coins supérieurs de la carte figure sa valeur en « Pièces en Chocolat ». Cette valeur sera utilisée au moment des mises.
- Au centre et dans les deux coins inférieurs de la carte figure sa « Valeur Gustative » (entre 3 et 7). Cette valeur est utilisée pour compter les points qu'un joueur possède dans sa « Pile de Dessert ».



Chaque carte « Auxiliaire » représente un des amis de Nestor et donne deux informations :

- Une valeur chiffrée (la « Valeur d'Aide ») utilisée pour départager les égalités éventuelles lors de la résolution des mises, et pour déterminer dans quel ordre les joueurs poseront des cartes sur leur Pile de Dessert.
- Un symbole expliquant l'action spéciale de l'Auxiliaire (voir plus bas : « Détail des cartes Auxiliaire »).



Mise en place du jeu :

Bien mélanger toutes les cartes Ingrédients, puis en distribuer 5 à chaque joueur afin de former leur « Main » de départ. Les cartes restantes forment une pioche qui est posée face cachée sur la table. On retourne alors face

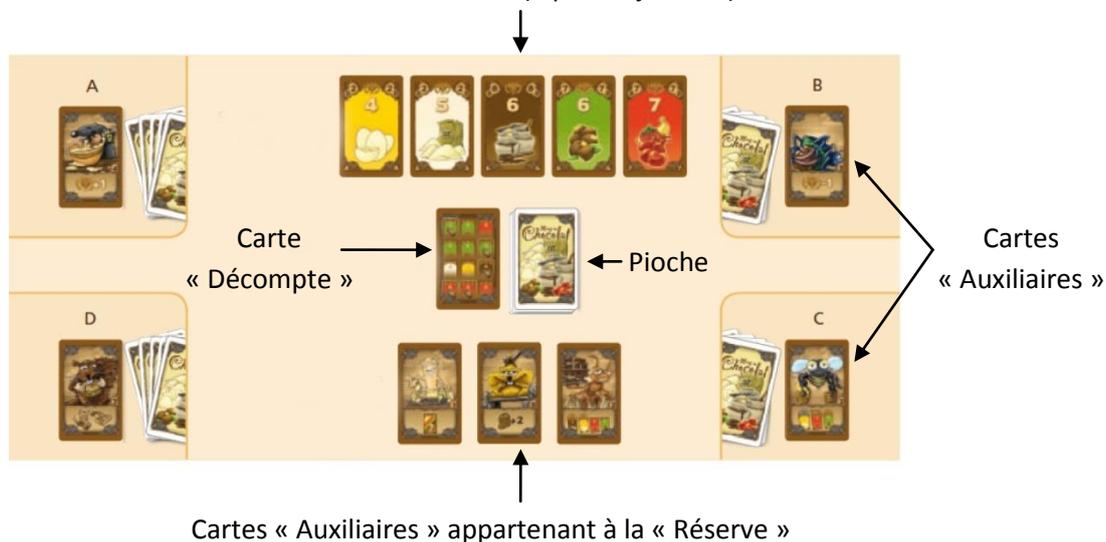
visible à côté de la pioche autant de cartes Ingrédient qu'il y a de joueurs plus une pour constituer le « Plan de Travail » (voir l'exemple de mise en place ci-dessous).

Les cartes Auxiliaire sont mélangées, puis on en distribue une à chaque joueur. Les Auxiliaires restants sont posés face visible à côté de la pioche pour former la « Réserve ».

La carte « Décompte » est posée sur la table de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir.

Cartes « Ingrédient » retournées sur le
« Plan de Travail » (5 pour 4 joueurs)

Exemple de mise en place pour quatre joueurs.



Déroulement du jeu :

Une partie se déroule en plusieurs « Manches ».

Chaque Manche comporte les « Phases » suivantes :

- Phase 1 : Pioche de nouveaux « Ingrédients » (obligatoire)
- Phase 2 : Phase de Mise (obligatoire)
- Phase 3 : Constitution de Combinaison (facultatif)
- Phase 4 : Changement d'Auxiliaire (obligatoire)

A. Phase n°1 : Pioche de nouveaux Ingrédients

Au début de chaque Manche, un certain nombre de cartes Ingrédient est retourné face visible sur le Plan de Travail, de façon à ce qu'il y ait toujours autant de cartes Ingrédient que de joueurs plus une. S'il n'y a pas assez de cartes Ingrédient dans la Pioche, mélanger les cartes de la « Défausse », puis reconstituer une Pioche face cachée.

B. Phase n°2 : Phase de Mise

Chaque joueur choisit **une** carte Ingrédient de sa Main et la pose face cachée sur la table pour constituer sa « Mise ». Lorsque tous les joueurs ont posé leurs Mises, celles-ci sont retournées simultanément face visible, et on compare leurs valeurs de « Pièces en Chocolat ». Celui qui a posé la valeur de Pièces en Chocolat la plus élevée prend **deux** des cartes Ingrédient retournées sur le Plan de Travail dans sa Main et pose à leur place face visible la carte qu'il a utilisée pour miser. Le même processus continue pour les joueurs restants, qui agissent dans l'ordre décroissant des valeurs de Pièces en Chocolat de leur carte Ingrédient.

IMPORTANT : En cas d'égalité de valeurs de Pièces en Chocolat, celui qui possède la carte Auxiliaire avec la Valeur d'Aide la plus forte agit en premier.

C. Phase n°3 : Constitution de Combinaison

Une fois que chaque joueur a résolu sa Mise (Il a pris 2 cartes en Main, puis a posé sa Mise sur le Plan de Travail), il a le droit de poser une seule « Combinaison » pour essayer de marquer des points grâce aux « Valeurs Gustatives » des cartes de sa Combinaison.

Les Combinaisons sont les suivantes :

- « **BRELAN** » : Trois cartes de même Valeur Gustative (exemple : 7, 7, 7)
- « **SUITE** » : Trois cartes de Valeurs Gustatives consécutives (exemple : 3, 4, 5)

Une Combinaison est toujours formée de trois cartes (certains Auxiliaires peuvent toutefois modifier ce nombre). Les points sont marqués dans l'ordre décroissant des Valeurs d'Aide des cartes Auxiliaire.

IMPORTANT : Pour pouvoir marquer des points, un joueur doit avoir conservé au moins une carte Ingrédient en Main après avoir posé sa Combinaison. De même, un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 cartes Ingrédient en Main (il doit aussitôt choisir et défausser les cartes en excédent lorsque cela arrive).

DÉCOMPTE DES POINTS :



Selon les Combinaisons, les points sont marqués différemment :

- En cas de **Suite** formée de cartes de couleurs différentes, le joueur met dans sa Pile de dessert la carte possédant la Valeur Gustative la plus basse et défausse les deux autres cartes
- En cas de **Suite** formée de cartes de couleurs identiques, le joueur met dans sa Pile de Dessert la carte possédant la Valeur Gustative la plus haute et défausse les deux autres cartes.
- En cas de **Brelan** formé de cartes de couleurs différentes, le joueur pose dans sa Pile de Dessert **une** de ces trois cartes et défausse les deux autres.
- En cas de **Brelan** formé de cartes de couleurs identiques, le joueur pose dans sa Pile de Dessert **deux** de ces cartes et défausse la dernière.

D. Phase n°4 : Changement d'Auxiliaire

Lorsque les points ont été marqués, chaque joueur passe sa carte Auxiliaire à son voisin de droite, à deux exceptions près : Le joueur qui a distribué prend la carte Auxiliaire placée le plus à gauche de la Réserve, et son voisin de droite pose sa carte Auxiliaire à la droite des cartes de la Réserve.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque la Pile de Dessert d'un joueur contient un total de 30 points ou plus (**Rappel** : Ces points sont constitués par les Valeurs Gustatives des cartes de la Pile de Dessert). On finit de marquer les points de tous les joueurs pour cette Manche.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, gagne celui qui a la carte Auxiliaire avec la Valeur d'Aide la plus forte.

Détail des cartes « Auxiliaire » :

Chaque Auxiliaire ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour pour avantager le joueur qui l'emploie. Pour indiquer cette utilisation, on peut incliner la carte. Celle-ci ne sera redressée qu'après avoir été transférée (Phase n°4).



Etienne l'Écureuil
Valeur d'Aide : 7
A son tour, un joueur peut défausser une seule carte de sa Main pour en piocher une.



Henri le Hamster
Valeur d'Aide : 6
La Valeur de « Pièces en Chocolat » de la carte mise est augmentée de 2.



Bernard le Bousier
Valeur d'Aide : 5
La Valeur Gustative d'une carte peut être diminuée de 1 pour marquer une Combinaison. Cette carte gardera toutefois sa valeur faciale si elle est posée dans la Pile de Dessert du joueur.



Théo la Taupe
Valeur d'Aide : 4
La Valeur Gustative d'une carte peut être augmentée de 1 pour marquer une Combinaison. Cette carte gardera toutefois sa valeur faciale si elle est posée dans la Pile de Dessert du joueur.



Amélie l'Abeille
Valeur d'Aide : 3
Lorsque le joueur constitue une Suite avec 3 cartes de couleurs différentes, il met dans sa Pile de Dessert la carte de Valeur Gustative la plus haute.



Fanny la Fourmi
Valeur d'Aide : 2
Le joueur peut constituer une Combinaison de 4 cartes s'il respecte les autres règles (mêmes Valeurs Gustatives, ou Valeurs Gustatives consécutives). Il pose dans sa Pile de Dessert 2 cartes au lieu d'une (les 2 plus basses en cas de Suite).



Claude le Cafard
Valeur d'Aide : 1
Lorsqu'il constitue une Combinaison (Phase n°3), le joueur peut changer la couleur d'une seule carte en une autre couleur.