

CHEF ALFREDO

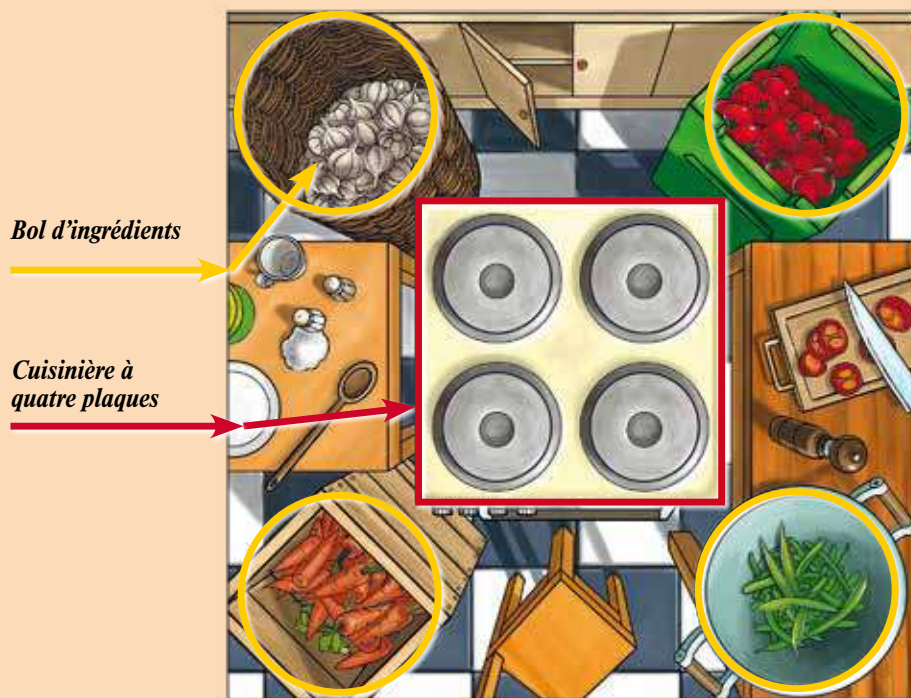
Un jeu délicieux pour les chefs en herbe

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans, par Michael Schacht

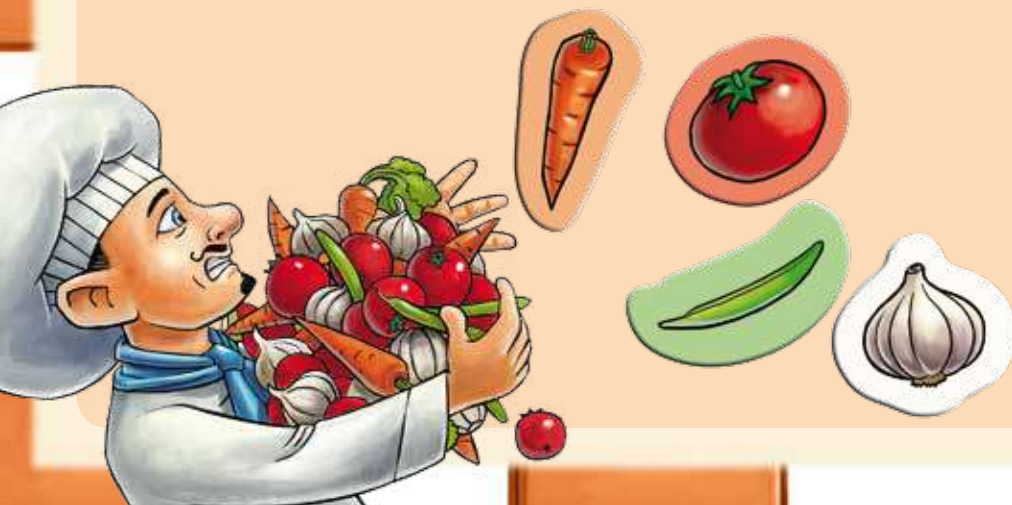
C'est la pagaille dans la cuisine ! Le chef Alfredo a oublié quelle soupe mijote dans chaque soupière. Aidez-le à distribuer les bons ingrédients parmi les récipients.

MATÉRIEL

- **1 plateau** - Il s'agit de la cuisine d'Alfredo. Au centre se trouve la cuisinière avec ses quatre plaques chauffantes, entourée des bols d'ingrédients. Posez le plateau au centre de la zone de jeu, à portée de tous les joueurs.



- **40 ingrédients pour la soupe** - 10 ingrédients par catégorie : carottes, tomates, haricots et gousses d'ail. Disposez-les dans les bols adéquats : les carottes dans celui des carottes, les tomates avec les tomates, etc.



BUT DU JEU

Le chef Alfredo est mondialement renommé pour ses délicieuses soupes.

Il sait comment accommoder à la perfection tomates, carottes et haricots. Sans compter qu'il dispose d'une spécialité unique : son célèbre potage à l'ail !

Mais aujourd'hui, c'est la panique : il a oublié quelle soupe mijote dans chaque soupière ! Il a besoin de votre aide pour mettre les carottes, l'ail, les haricots et les tomates dans les bons récipients.

Mais attention aux erreurs des autres joueurs !

- **4 tuiles Recette** - 1 par catégorie : carottes, tomates, haricots et gousses d'ail.



- **4 soupières** - placez 1 tuile Recette dans chaque soupière, puis refermez les couvercles et hop, sur la cuisinière ! Il y a une soupière par plaque.



- **36 tuiles Cuisinier** - Elles représentent les points que vous gagnerez. Gardez-les près du plateau.



- **1 dé** - Avant votre première partie, collez les autocollants ingrédients et cuisinier sur le dé. Les deux cuisiniers doivent se trouver sur des faces opposées du dé. Préparez le dé...



...et la partie peut commencer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début du jeu, tous ont le droit de jeter un coup d'œil dans les soupnières d'Alfredo pour en regarder le contenu. Chacun doit se rappeler quelle tuile Recette se trouve dans chaque soupnière. C'est le seul moyen d'aider Alfredo à mettre les ingrédients au bon endroit. Le joueur qui a aidé à faire la cuisine le plus récemment est le premier joueur, et il lance le dé.

Quel symbole affiche le dé ?



Le chef Alfredo



Choisissez deux soupnières et échangez leurs places. Vous n'avez pas le droit de regarder ce qu'elles contiennent ! Il vous faut vous souvenir du contenu des soupnières pour savoir où se trouvent désormais les différentes soupes. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.



Un ingrédient



Prenez l'ingrédient en question et mettez-le dans la soupnière de votre choix.

Êtes-vous bien sûr de savoir dans quelle soupnière va cet ingrédient ? Soulevez le couvercle, jetez un coup d'œil, puis jetez l'ingrédient dans la soupe. Assurez-vous qu'aucun autre cuisinier ne regarde dans la soupnière pendant que vous le faites ! Avez-vous choisi la bonne soupnière ? Si vous vous êtes trompé, ne le dites pas : peut-être que personne n'a remarqué.



Une fois que votre tour est terminé, c'est au joueur suivant de jouer. Donnez le dé au joueur situé à votre gauche sans changer le résultat qu'il affiche, c'est important !

FIN DE PARTIE ET VAINQUEUR

La partie s'achève quand la dernière tuile Cuisinier est remise à un joueur. Chacun compte ses tuiles Cuisinier, et c'est celui qui en a le plus qui remporte la partie. Félicitations, il pourra aider le grand chef Alfredo dans sa cuisine ! En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Votre voisin de gauche pense-t-il que vous avez mis l'ingrédient dans la bonne soupnière (celle qui contient la recette correspondante) ?

Oui !

Si votre voisin de gauche pense que vous avez jeté l'ingrédient dans la bonne soupnière, il vous remet une tuile Cuisinier de la réserve générale, puis il lance le dé.

Non !

Si votre voisin de gauche pense que vous avez mis l'ingrédient dans la mauvaise soupnière, il doit dire à voix haute : « Tu t'es trompé ! » Ensuite, il prend la soupnière où vous avez mis votre ingrédient et en déverse le contenu. Il place la tuile Recette près du dé, afin que tous les joueurs vérifient si vous vous êtes trompé ou non.

X Si votre voisin de gauche a raison et que vous avez mis l'ingrédient dans la mauvaise soupnière, il reçoit une tuile Cuisinier et vous ne recevez rien ! Ensuite, c'est à lui de lancer le dé.

✓ Si vous avez mis l'ingrédient dans la bonne soupnière, vous recevez une tuile Cuisinier. Le joueur qui ne vous a pas fait confiance repart quant à lui les mains vides, et en guise de malus, il donne immédiatement le dé au joueur suivant sans le lancer.

Important : peu importe que d'autres joueurs aient mis de mauvais ingrédients dans la soupnière auparavant ! C'est la tuile Recette que l'on compare au résultat du dé, pas les ingrédients !



Ensuite, remettez tous les ingrédients de la soupnière vide dans leurs bols respectifs. Remettez la tuile Recette dans la soupnière, que vous replacerez sur sa plaque. La partie peut continuer.

Précisions de règles :

- Quand le dé affiche un ingrédient qui n'est plus disponible, videz toutes les soupnières et redistribuez tous les ingrédients dans leurs bols respectifs.
- Quand une soupnière est pleine et ne peut plus accueillir d'ingrédients, videz-la et redistribuez les ingrédients dans leurs bols respectifs.

