

Festo!

Un jeu de Arve D. Fühler
pour 2 à 5 joueurs



Nous sommes la veille de Festo, le plus grand banquet du Royaume de Gloutama. Tous les halfelins (semi-hommes) sont occupés à préparer plats et pâtisseries en tous genres. Il faut dire que l'on parle là de la célébration annuelle de tout ce qui peut se boire et se manger, et nous savons tous à quel point les halfelins aiment faire ces deux choses! Ils attendent tous cet événement depuis la fin du dernier Festo l'année dernière, et vont essayer d'inventer les recettes les plus délicieuses afin de célébrer dignement le début de l'automne.

Mais avant tout, ils devront collecter les meilleurs Ingrédients pour leurs plus grands plats. Inutile de préciser que c'est la foire d'empoigne au marché, et tous les habitants du royaume ont fait le déplacement vers la capitale dans le but de vendre leurs Ingrédients les plus précieux. Le troll apporta les viandes les plus délicieuses, les pixies vendent du miel de la couleur de l'ambre (volé, sans aucun doute), l'orque (Orc) apporta les meilleures épices venues du Sud, le magicien (Magicien) qui sort de la forêt enchantée en de très rares occasions, amena des tas de champignons, l'elfe (Elf), vint avec des tonnes de fruits juteux, et enfin, le nain (Dwarf) apporta les patates, nécessaires à tout plat qui se respecte.

Il est de votre devoir de collecter tous les Ingrédients nécessaires au ravissement et à la surprise des autres halfelins ; et lorsque le Festo s'achèvera, de gagner le titre de Chef Cuisinier!

COMPOSANTS

1 Plateau de Jeu



1 Carte Premier Joueur



3 Dés



3 Tuiles «blocage»



24 Jetons Points de Victoire



10x

8x

6x

5 Plateaux Individuels



14 Cartes événement



34 Plats



90 Ingrédients



30 Commis de Cuisine



6x 6x 6x 6x 6x

10 Disques Spéciaux









2x 2x 2x 2x 2x

5 Aides de Jeu



MISE EN PLACE

- A** Placez le Plateau de Jeu au milieu de la table. Choisissez le côté correspondant au nombre de joueurs, comme indiqué en bas à droite du Plateau.
- B** Placez 14 Ingrédients de chaque couleur dans la Réserve de chaque Personnage. Ajoutez le Sel (cubes blancs) à la réserve du magicien; toujours mettre 1 Sel de plus que ce qu'il y a de joueurs (ex: 5 Sel pour 4 joueurs) *Note: Tous les Ingrédients sont limités!*
- C** Classez les Plats , , , et  en fonction de leur forme. Mélangez chaque type de Plat séparément et créez 4 pioches (face cachée) au bout de chaque ligne à côté du Plateau principal. Puis piochez 3 Plats de chaque type et placez-les face visible de gauche à droite sur chaque ligne.
- D** Prenez les Plats  et  et disposez-en autant que de joueurs sur l'emplacement correspondant (ex: 2 x 4 Plats avec 4 joueurs). Rangez le reste dans la boîte de jeu.
- E** Chaque joueur prend 1 Plateau Individuel, 1 Aide de Jeu, 6 Commis de Cuisine, et 2 Disques Spéciaux de leur couleur.
- F** Déterminez un premier joueur au hasard, et donnez-lui la Carte 1^{er} joueur, 3 Dés, ainsi que 3 Tuiles «blocage». *Attention! Si vous jouez avec 5 joueurs, n'utilisez que 2 Dés et 2 Tuiles «blocage».*
- G** Placez les Jetons Points de Victoire à côté du Plateau.
- H** Mélangez toutes les Cartes Événement. Piochez-en 4 et formez une pioche face cachée à côté du Plateau de Jeu. Remettez les cartes restantes dans la boîte de jeu.



APERÇU DU JEU

Festo! Se joue en 4 tours. Chaque tour est constitué de 4 phases:

Phase 1: La phase de préparation: Les joueurs remplissent les Marchés et révèlent la première carte événement disponible.

Phase 2: La phase d'achats: Les joueurs déterminent quelles étales sont ouvertes ou fermées, et placent leurs Commis de Cuisine.

Phase 3: La phase d'actions: Les joueurs collectent des Ingrédients et utilisent les pouvoirs des Personnages.

Phase 4: La phase de cuisine: Les joueurs dépensent leurs Ingrédients afin de préparer les Plats.

La partie se termine après le 4^{ème} tour (lorsque toutes les cartes événement ont été jouées). Les joueurs additionneront tous leurs points de victoire. Celui avec le plus de point de victoire sera sacré Chef Cuisinier!

TOUR DE JEU



PHASE 1 : LA PRÉPARATION

Commencez un tour en ajoutant de puis la réserve:

- 3 Ingrédients (ou 4 dans une partie à 5 joueurs) à chaque Marché dans la limite de 5 Ingrédients par Marché.
- 1 Ingrédients à chaque étagère de l'Épicerie dans la limite de 3 Ingrédients par rangé.

S'il y a des cases vides dans le Buffet, flissez les Plats encore restants vers la gauche, puis remplissez les cases vides par des nouveaux Plats des

pioches respectives. Les Rotis et Plats Principaux ne sont jamais remplis à nouveau.

Puis, révéléz la première carte événement disponible, et placez-la face visible à côté du Plateau de Jeu. Appliquez l'effet de la carte tout le long du tour.

Enfin, le joueur qui possède la carte 1^{er} joueur peut choisir un nouveau 1^{er} joueur en donnant la carte 1^{er} joueur au joueur de son choix (il peut aussi la garder pour lui). Ce joueur prend les Dés et les Tuiles «blocage»



Exemple: Dans une partie à 4 joueurs, ajoutez 3 Ingrédients à chaque boutique, sauf pour l'Elfe qui a déjà 4 Ingrédients. Il n'en recevra donc qu'un seul.



PHASE 2 : LES ACHATS

La phase d'achat se décompose en deux parties: le Matin (👑) et l'Après-midi (🍷).

Le Matin, le 1^{er} joueur lance les 3 Dés et place les Tuiles «blocage» sur les emplacements des Dés correspondants. Ces Personnages sont

considérés comme **indisponibles**. Si deux Dés tombent sur le même chiffre, les Tuiles sont empilées sur le même emplacement.

Rappel: Dans une partie à 5 joueurs, n'utilisez que 2 Dés.



Exemple: Sarah est le premier joueur; elle lance les Dés et fait un 4 et deux 5. Elle place une Tuile «blocage» sur l'emplacement du magicien et deux sur l'emplacement de l'Elfe.

En commençant par le 1^{er} joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre (**ce qu'on appelle l'ordre du tour**), chaque joueur peut placer, en une fois, autant de Commis de Cuisine (de 0 à 6) sur autant de Zones de Commis et/ou sur le Marchand qu'ils Désirent.

- Vous n'êtes **pas** autorisé à placer des Commis sur des emplacements de Personnages indisponibles.
- Vous pouvez toujours placer des Commis sur le Marchand.

Aide: Lorsque vous avez terminé de poser vos Commis du matin (ou décidez de n'en placer aucun), annoncez-le aux autres joueurs afin que le tour de jeu reste fluide.

Une fois la phase d'achat du matin terminée, les joueurs doivent répéter ces actions l'Après-Midi: Le 1^{er} joueur relance les Dés et place les Tuiles «blocages» sur leurs nouveaux emplacements.

Ensuite, tous les joueurs **doivent** placer **tous** les Commis restant à leur tour. Vous pouvez placer vos Commis sur les mêmes emplacements sur lesquels vous avez placé vos Commis le matin (si possible).

Quand tous les joueurs ont placé tous leurs Commis, retirez toutes les Tuiles «blocages» du Plateau de Jeu et redonnez-les au 1^{er} joueur. À partir de ce moment, tous les Personnages sont disponibles jusqu'à la fin du tour.



Exemple (suite): Le Matin, **Sarah** place un Commis sur le Troll, les Pixies, et l'Orc **1**; **Toby** place 2 Commis sur les Pixies **2**; **Joy** place 2 Commis sur le Troll et 2 sur l'épicier **3**; et **Tom** décide de ne placer aucun Commis.

Ensuite, **Sarah** relance les Dés et fait 1, 2, et 6. Pour l'après-midi, le Troll, les Pixies, et le Nain seront indisponibles. Bonne nouvelle pour **Joy** et **Toby** qui sont maintenant certains d'avoir la majorité sur les Trolls et les Pixies.



Sarah ajoute 1 de ses Commis sur l'Orc, afin d'en avoir 2 présents **4**, et place ses deux derniers Commis sur les Elfes **5**. **Toby** décide de placer 3 Commis sur le Magicien **6**, et 1 sur l'épicier **7**. Il reste deux Commis à Joy, qui décide de les placer sur les Elfes **8**. **Tom** a quant-à lui tout ses Commis disponibles, et décide d'en placer 3 sur l'Orc **9**, et 3 sur l'épicier **10**, s'offrant la majorité sur ces deux zones.



PHASE 3 : LES ACTIONS

En commençant par le Troll, puis les autres Personnages de gauche à droite, les joueurs effectueront des actions sur chacun des **6 Personnages** et sur l'**Épicerie**.

Pour chaque Personnage ainsi que pour l'Épicerie, **assurez-vous d'abord de l'ordre des joueurs**.

ACTIONS DE PERSONNAGES

Si un joueur a la **majorité** de Commis sur un emplacement (plus de Commis que n'importe quel autre joueur), ce joueur peut utiliser **tous** ses Commis afin de prendre **tous** les Ingrédients du Marché du Personnage (sans utiliser le pouvoir du Personnage).

Puis, tous les joueurs avec au moins 1 Commis sur le Personnage (et le joueur avec la majorité absolue s'il n'a pas pris tous les Ingrédients) peuvent utiliser 1 seul Commis afin

L'ÉPICERIE

Avant tout, s'il y a au moins 1 Commis sur le Marchand, le joueur avec le plus de Commis reçoit la carte 1^{er} joueur.

En cas d'égalité, le premier joueur dans l'ordre de jeu reçoit la carte 1^{er} joueur.

S'il n'y a aucun Commis sur le Marchand, la carte 1^{er} joueur ne change pas de main.

Le joueur qui possède la carte 1^{er} joueur sera le premier à préparer un Plat (voir phase suivante) et décide-

Cela dépend du nombre de Commis en place:

- Le joueur avec le plus de Commis sur l'emplacement commence, suivi par le second joueur avec le plus de Commis et ainsi de suite.
- En cas d'égalité, les joueurs jouent dans l'ordre du tour.

d'utiliser le Pouvoir du Personnage **une seule fois** (voir page 21).

Enfin, pour chaque Commis restant, les joueurs peuvent prendre 1 Ingrédients du Marché du Personnage (si disponible).

Il se peut que vous deviez retirer 1 ou plusieurs Commis sans effectuer d'action.

Tous les Commis utilisés sont remis sur les Plateaux Individuels.

ra qui sera le 1^{er} joueur au **prochain** tour.

Enfin, les joueurs prennent les Ingrédients de l'Épicerie. Les règles suivantes s'appliquent:

- Pour chaque Commis, vous pouvez prendre 1 Ingrédients.
- Les Ingrédients pris doivent tous être de la même couleur. Cela veut dire que vous ne pouvez pas prendre plus de 3 Ingrédients.



Exemple: **Joy** a le plus de Commis présents sur l'emplacement. Elle jouera la première. **Sarah** et **Tom** sont à égalité, mais **Sarah** est première dans l'ordre de jeu. Elle sera donc la deuxième à jouer, suivie de **Tom**.



Exemple: **Tom** et **Sarah** ont tous les deux 3 Commis sur l'emplacement. Aucun n'a la majorité absolue pour prendre les quatre épices d'un coup. **Sarah** est première dans l'ordre de jeu, et utilise ses 3 Commis pour prendre 3 Ingrédients. **Tom** transfère une de ses Commis sur un Plat, prend le dernier Ingrédients avec son deuxième Commis, et retire son dernier sans effectuer d'action.




Exemple: **Tom** à la majorité, et reçoit donc la carte 1^{er} joueur. Bien que **Tom** ait 4 Commis, il ne peut prendre que 3 Ingrédients, puisqu'ils doivent tous provenir de la même couleur. Il choisit les 3 Champignons, **Joy** prends 2 pots de Miel et **Toby** prend 1 Fruit.


PHASE 4 : LA CUISINE

Cette phase se joue dans l'ordre des joueurs, en commençant par le joueur qui a la carte 1^{er} joueur au début de cette Phase.

Chacun votre tour, choisissez simplement 1 Plat du Buffet, et placez les Ingrédients correspondant dans la Réserve. Prenez le Plat et posez-le devant vous. Vous pouvez ajouter plus qu'un Plat lors de cette Phase, **mais seulement un par tour.**

Si vous ne pouvez ou voulez pas cuisiner des Plats, vous devez passer.

Les Plats  dans les 4 rangs du bas affichent la couleur de l'Ingrédient ainsi que le nombre que vous devez dépenser. En plus de cela, vous devez dépenser un nombre précis d'Ingrédients (in-

diqué par ) avec **1 seule autre couleur.**

Lorsque vous cuisinez un Plat des colonnes 2 ou 3, vous devez dépenser 1 ou 2 Ingrédients en plus dans une des deux couleurs que vous venez d'utiliser.

Pour les Plats  vous devez dépenser 6 Ingrédients de la même couleur.

Pour les Plats  vous devez dépenser 1 Ingrédient de chaque couleur.

La phase de Cuisine se termine quand tous les joueurs ont passé, et un nouveau tour commence. **S'il s'agissait du 4^{ème} tour, la partie se termine.**



Pour cuisiner ce Plat, vous devez dépenser 3 Miels, et 2 Ingrédients d'une autre couleur. Vous pouvez par exemple payer 2 épices en plus.



Ce Plat vous coûte 2 Champignons et 2 Ingrédients de votre choix, plus deux Ingrédients en plus. Par exemple, si vous cuisinez ce Plat avec 2 Champignons, et de la Viande, vous devrez payer 4 Champignons et 2 Viandes ou 2 Champignons et 4 Viandes.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après le 4^{ème} tour. Il s'agit du tour dans lequel vous avez retourné la dernière carte événement.

À ce moment, les joueurs reçoivent :

- les points de victoires affichés sur les Plats cuisinés.
- les points de victoire pour chaque série de Plats différents (voir la table sur le Plateau). Comptabilisez chaque série séparément.



- 1 point pour chaque Ingrédient restant.
- les points de victoire présent sur les Jetons points de victoire collectés durant le jeu.

Le joueur avec le plus de points de victoire est Désigné Chef Cuisinier, et gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant cuisiné le plus de Plats remporte la partie. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus d'Ingrédient restant sur son Plateau Individuel est Désigné vainqueur. Si les joueurs ne peuvent toujours pas être départagés, ils partagent la victoire.



Exemple: **Sarah** marque 58 points de victoire grâce aux 6 Plats qu'elle a cuisinés. Elle reçoit 10 points supplémentaires pour avoir cuisiné 4 types différents de Plats et 3 points pour les 2 types de Plats restants. Elle reçoit en plus 2 points de victoire pour les 2 Ingrédients qui lui restent. Et enfin, elle marque 5 points pour le Jeton points de victoire reçu durant la partie. Elle termine donc avec $58+10+3+2+5 = 78$ Points de Victoire.

POUVOIR DES PERSONNAGES




Troll: Vous pouvez transférer 1 Ingrédient d'un Marché ou de l'Épicerie vers un autre Marché ou l'Épicerie. *Dans l'Épicerie, le maximum d'Ingrédient est de 3 par couleur. Vous devez respecter cette limite. Si un autre joueur transfère un Ingrédient, vous n'êtes pas autorisé à transférer le même Ingrédient ce tour.*



Pixies: Vous pouvez transférer un Commis (ou un disque spécial) de l'emplacement de Commis de Pixies vers un emplacement de Commis plus à droite, ou vers l'Épicier. *Le Commis que vous transférez est le même que celui qui vous donne le droit d'effectuer l'action.*



Orc: Vous pouvez transférer 1 de vos Commis de la zone de Commis de l'Orc vers un Plat  inoccupé. Ce Plat devient indisponible pour les autres joueurs, et lorsque vous le cuisinerez, vous devrez dépenser 1 Ingrédient en moins. *Le Commis que vous transférez est le même que celui qui vous donne le droit d'effectuer l'action. Si vous ne voulez/pouvez pas cuisiner le Plat réservé, lors de la Phase*



de Cuisine, laissez le Commis jusqu'au moment où vous pourrez/voudrez le cuisiner, ou payez 1 Ingrédient pour le reprendre.

Magicien: Vous pouvez prendre 1 Sel (cube blanc). Vous pouvez l'utiliser à la place de n'importe quelle couleur lors de la Phase de Cuisine. *Vous pouvez posséder autant de Sel que vous Désirez.*




Elfe: Placez 1 de vos Ingrédients dans sa Réserve et prenez 2 Ingrédients (sauf le Sel) des Réserves. *Vous pouvez échanger 1 Ingrédient pour 2 Ingrédients de la même couleur. Les Ingrédients que vous prenez peuvent être de la même couleur que l'Ingrédient payé.*



Nain: Vous pouvez placer immédiatement vos 2 disques spéciaux dans la zone de Commis d'un ou 2 Personnages. Ils seront considérés comme des Commis le tour suivant. *Vous pouvez placer des disques spéciaux sur la zone de Commis du Nain, mais pas sur celle de l'Épicier. Au 4^{ème} tour, prenez 2 points de victoire au lieu de placer vos disques spéciaux.*



VARIANTES DES PLATS MAGIQUES

Pour «épicer» votre partie de Festo!, vous pouvez jouer en effectuant les changements suivants: Quand vous obtenez un Plat , retournez immédiatement le Plat pour montrer le côté montrant son avantage. Pour le restant de la partie, vous pouvez utiliser cet avantage. Les différents avantages sont les suivants:



Boissons : Dépensez 1 Ingrédient de moins de la couleur indiquée chaque fois que vous cuisinez un Plat.



Desserts : Chaque fois que vous dépensez au moins 1 Ingrédient de la couleur indiquée pour cuisiner un Plat, vous recevez un Jeton Points de Victoire.



Entrées : Chaque fois que vous recevez d'un Personnage au moins 1 Ingrédient de la couleur indiquée, vous recevez 1 Jeton Points de Victoire. *À chaque tour, cela ne peut arriver qu'une fois par Personnage, mais jamais à l'épicier.*



Garnitures : Chaque fois que vous avez la majorité sur un Personnage, vous recevez un Jeton Points de Victoire. *À chaque tour, cela ne peut arriver qu'une fois par Personnage, mais jamais à l'épicier.*

S'il y a un problème avec ce produit, contactez le vendeur où vous avez acheté ce jeu ou contactez notre service clientèle à customerservice@gamebrewer.com

Produit par Nederlandse Spellenfabriek - Aambeeld 2 - 1671 NT Medemblik - PAYS-BAS // Publié par Game Brewer BVBA - Paterstraat 51 - 2300 Turnhout - BELGIQUE