



Règles du jeu



Scannez pour voir
la règle en vidéo.



2 à 8 joueurs



20 à 40 minutes



9 à 99 ans

« Attention ! Ce jeu réveille la gourmandise ! »



INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde merveilleux de la pâtisserie.

Mais, d'abord, qui a inventé le Baba au Rhum ? Et bien, c'est ce sacré Nicolas Stohrer ! La maison qu'il a fondée en 1730 est aujourd'hui la plus ancienne pâtisserie de Paris. Vous y avez fait vos armes en tant que jeune pâtissier, mais vous avez décidé de vous lancer un nouveau défi...

Comme, jadis, Antonin Carême, surnommé "le roi des chefs, le chef des rois", votre objectif est de conquérir le monde grâce à votre maîtrise de la haute pâtisserie.

BUT DU JEU

Chaque joueur est un pâtissier tout juste installé dans une métropole internationale.

Pour gagner, il faut être le premier à honorer la Commande d'un client exigeant.
Il faudra donc confectionner toutes les pâtisseries indiquées dans votre **Commande**.



CONTENU

La boîte contient : **1** livret 'Règles du jeu', **20** jetons pâtisserie en préparation / pâtisserie terminée, et **336** cartes, réparties comme suit :





12 cartes **Destination**

La carte **Destination** représente la métropole internationale où le joueur ouvre sa pâtisserie.

Cette carte confère un pouvoir particulier au joueur.



60 cartes **Recette**

Posséder une carte **Recette** permet au joueur de confectionner cette pâtisserie. Les Recettes se répartissent en 5 saveurs et 3 niveaux de savoir-faire.

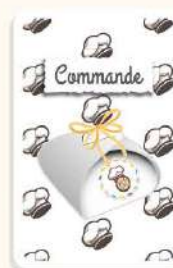


168 cartes **Question**

Les cartes **Question** permettent de tester les connaissances des joueurs, pour tenter de piocher plus de cartes **Atelier** ou **Recette**.

Chacune comporte 3 questions, avec 3 catégories possibles :

- Technique
- Culture générale sucrée
- Questions pour les enfants



16 cartes **Commande**

La carte **Commande** est l'objectif caché du joueur, lui permettant de gagner !

Il s'agit de réaliser 2 ou 3 pâtisseries différentes, imposées ou au choix, selon la **Commande**.



76 cartes **Atelier**

Les cartes **Atelier** correspondent aux éléments nécessaires à la confection des pâtisseries ainsi qu'à des actions que le joueur pourra lancer pendant son tour de jeu.



4 cartes **B. A-BA**

Synthèse du déroulé d'un tour de jeu et des éléments nécessaires pour confectionner une pâtisserie

MISE EN PLACE

MÉLANGE - Assurez-vous d'avoir bien mélangé chacun des paquets correspondant à chaque type de carte.

DISTRIBUTION - Chaque joueur reçoit :

Destination



1 carte **Destination**, correspondant à son pouvoir de pâtissier.
Elle se positionne devant le joueur, face visible.
Chaque joueur annonce sa **Destination** et son pouvoir.

Commande



1 carte **Commande**, dont il prend connaissance, sans la dévoiler aux autres joueurs. Il s'agit de son objectif caché.

Recette



3 cartes **Recette**, placées devant le joueur, faces visibles.
NB : Les cartes **Recette** obtenues en cours de partie viendront également se placer devant le joueur, faces visibles.

Atelier



2 cartes **Atelier**, qu'il garde en main.
NB : Les cartes **Atelier** obtenues en cours de partie viendront également se placer dans la main du joueur.

Les cartes **Atelier**, **Question**, et **Recette** restantes sont placées en piles au centre pour former les différentes pioches.

Étagère

3 cartes **Atelier** sont dévoilées faces visibles, à côté de la pioche **Atelier**.
Elles constituent ce que l'on appelle l'**Étagère**.

En début de partie, si des cartes **Atelier** Express (Salon de la pâtisserie Express ou Étagère Express) sont distribuées dans les mains d'un joueur ou sur l'**Étagère**, on les remplace par de nouvelles cartes de la pioche **Atelier**. Les cartes **Atelier** Express sont alors replacées dans la pioche **Atelier**, qui est mélangée à nouveau.

La partie peut maintenant commencer !

EXEMPLE DE CONFIGURATION



Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le plus gourmand.
Le tour de jeu de chaque joueur se déroule en **3 étapes** :



Étape 1 - VALIDATION : seulement si le joueur a des pâtisseries en préparation

Le joueur valide définitivement la confection d'une pâtisserie en cours de préparation.

Il défausse alors les cartes **Atelier** utilisées (Pâte, Saveur, et Savoir-faire) et retourne le jeton du côté **pâtisserie terminée**  sur la carte **Recette**, qu'il conserve devant lui.



Étape 2 - PIOCHE : le joueur doit effectuer une seule de ces 3 options

Réviser ses classiques...

Le joueur décide de répondre à une **Question**, posée par un autre joueur.

- S'il répond juste, il prend **2** cartes au total. Il les prend dans la pioche **Recette** et/ou la pioche **Atelier** et/ou sur l'**Étagère**.
- S'il répond faux, il a la possibilité de défausser **1** de ses cartes **Atelier** pour en prendre **1** dans la pioche **Atelier**.

OU

... ou compter sur sa chance ...

Le joueur décide directement de piocher :

- soit **1** seule carte **Atelier**
- soit **1** seule carte **Recette**

Dans ce cas, le joueur ne peut pas se servir sur l'**Étagère**.

OU

... ou la jouer tactique.

Le joueur décide de défausser **1** de ses cartes **Atelier** pour pouvoir prendre **1** seule carte de son choix sur l'**Étagère**.

L'**Étagère** doit toujours contenir **3** cartes à la fin de cette étape. Ainsi, si nécessaire, avant de passer à l'étape suivante, le joueur actif complète l'**Étagère** avec de nouvelles cartes de la pioche **Atelier**.



Étape 3 - ACTION ou PRÉPARATION : le joueur choisit une seule de ces 2 options

! Action !

Le joueur décide, s'il le souhaite, de jouer une ou plusieurs cartes **Atelier-Action**.

Si en jouant une carte **Atelier-Action** il en obtient une nouvelle, il peut la jouer tout de suite.

Toutes les cartes **Atelier-Action** utilisées sont alors défaussées.

NB : Si le joueur utilise une carte **Atelier Sous-Chef** à la rescousse ou s'il dispose de la **Destination** Sydney, alors il peut effectuer les deux options Action et Préparation lors d'un même tour.

OU



Préparation

S'il en a la possibilité, le joueur peut lancer la confection d'une pâtisserie.

Voir page suivante ou carte d'aide B.A.-BA.

Chaque joueur ne peut lancer qu'une seule confection de pâtisserie à son tour.

Assurez-vous de confectionner une pâtisserie compatible avec votre **Commande** !

Dès qu'un jeton  ou  est placé sur une carte **Recette**, celle-ci ne peut plus être échangée.

Attention, dans une même partie, un joueur ne peut pas confectionner 2 fois la même pâtisserie.

FIN DE LA PARTIE



Dès qu'un joueur a terminé la confection de toutes les pâtisseries de sa **Commande**, il a gagné : la partie est terminée !
C'est désormais lui "le roi des chefs, le chef des rois" ... jusqu'à la prochaine partie !

CONFECTIONNER UNE PÂTISSERIE

Pour lancer la confection d'une pâtisserie, le joueur actif devra posséder et utiliser toutes les cartes nécessaires :



La carte **Recette** d'une pâtisserie répondant à sa **Commande**.



Les cartes **Atelier** associées aux pictogrammes visibles sur cette carte **Recette** :

- une carte Pâte
- une carte de la Saveur nécessaire :
 - Alcool, Crème,
 - Amande, Fruits,
 - Chocolat, ou Joker
- la ou les cartes nécessaires pour atteindre au moins le niveau de Savoir-faire indiqué.

Il existe deux types de cartes Savoir-faire : x1 et x2.

Ces cartes peuvent s'additionner pour atteindre par exemple un niveau de Savoir-faire x3.

De même, un niveau de Savoir-faire x2 peut être atteint en additionnant deux cartes Savoir-faire ou directement avec une carte Savoir-faire .



La pâtisserie est alors en préparation. Pour indiquer cela, le joueur prend et place un jeton, côté "Pâtisserie en cours de préparation" , sur la carte **Recette** placée devant lui, accompagnée de ses cartes **Atelier** : Pâte, Saveur et Savoir-faire.



Saveurs

Savoir-Faire



Alcool



Canelé



Salamba



Diplomate



Baba au Rhum



Amandes



Macarons



Galette des Rois



Tarte Amandine



Financier



Chocolat



Opéra



Religieuse au Chocolat



Tarte au Chocolat



Madeleine au Chocolat



Crème



Saint-Honoré



Mille-Feuille



Trappètienne



Paris-Brest



Fruits



Charlotte aux Fruits



Fraisier



Tarte au Citron



Tarte Tatin



Les 76 cartes **Atelier** sont réparties en : 12 cartes Pâte, 4 cartes de chaque Saveur, 4 cartes Joker Saveur
5 cartes Savoir-faire 🧑🍳, 10 cartes Savoir-faire 🧑🍳, 19 cartes ! **Atelier-Action**, et 6 cartes ⚡ **Atelier-Express**.

DÉTAIL DES CARTES ATELIER-ACTION ET ATELIER-EXPRESS

Chaque carte ! **Atelier-Action** décrit directement l'utilité de la carte.
Pour rappel, à son tour, un joueur peut utiliser autant de ses cartes **Atelier-Action** qu'il le souhaite.
Voici les différentes cartes **Atelier-Action** ainsi que quelques précisions utiles :



Echange-moi
cette recette !



Je prends 1 carte **Recette**
à un autre joueur
contre 1 des miennes.

Échange-moi cette recette ! (x4)

Je prends 1 carte **Recette** à un autre joueur
contre 1 des miennes.

Je choisis à la fois la carte **Recette** que je
récupère, et celle que je donne.

Pour rappel, les Recettes terminées ou en
cours de préparation ne peuvent pas être
échangées.



Déménagement



J'échange les Destinations
de 2 joueurs.

Déménagement (x3)

J'échange les cartes **Destination** de 2 joueurs
de mon choix, dont je peux faire partie.

Cela ne remet pas en cause les confections
de pâtisseries commencées ou terminées
grâce au pouvoir perdu.



Atelier Portes
Ouvertes



Chacun des autres joueurs
choisit 1 de ses cartes **Atelier**
et la dévoile à tous.
Je prends celle qui m'intéresse.

Atelier portes ouvertes (x2)

Chacun des autres joueurs choisit 1 de ses
cartes **Atelier**, s'il en a, et la dévoile à tous.

Je prends celle qui m'intéresse.



Self-Service



Je prends 1 carte **Atelier**
au hasard
au joueur de mon choix.

Self-Service (x3)

Je prends 1 carte **Atelier** au hasard dans la
main du joueur de mon choix.

! Sous-Chef à la rescousse



Je peux, dans le même tour, utiliser des cartes **Atelier-Action** et lancer puis terminer instantanément la confection d'une pâtisserie.

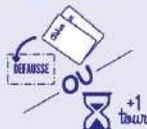
Sous-chef à la rescousse (x2)

Cette carte me permet, lors d'un même tour, de jouer des cartes **Atelier-Action** et de confectionner une pâtisserie.

Elle me permet en plus de terminer ma pâtisserie immédiatement, sans attendre un tour.

Je défausse alors mes cartes **Atelier** utilisées ("Sous-Chef", Pâte, Saveur, Savoir-faire) et pose directement le jeton face "pâtisserie terminée" 🍪 sur la carte **Recette**, que je conserve devant moi.

! Nettoie ton atelier !



Défausse 2 cartes **Atelier** ou passe ton tour !
À appliquer sur un autre joueur

Nettoie ton atelier ! (x5)

- à appliquer sur un autre joueur -

Je pose cette carte devant un autre joueur. Il a le choix entre :

- La défausser immédiatement, en jetant aussi 2 de ses cartes **Atelier** au choix.
- La garder devant lui, et la défausser au lieu de jouer. Il passera donc son tour.

Si ce joueur a moins de 2 cartes, il est alors obligé de passer son tour.

Un joueur ne peut pas avoir plus d'une carte **Nettoie ton atelier !** simultanément devant lui.

Les cartes ⚡ **Atelier-Express**, de couleur violette, s'appliquent immédiatement au joueur actif lorsque la carte est piochée ou placée sur l'Étagère.

Si, en début de partie, une carte **Atelier-Express** apparaît dans la main de départ d'un joueur ou sur l'**Étagère**, on la remplace par une nouvelle carte **Atelier** et on remélange la carte **Atelier-Express** avec la pioche **Atelier**.

⚡ Salon de la Pâtisserie Express



Dès que cette carte est piochée, ou placée sur l'Étagère

Je pioche et étale, faces visibles, autant de cartes **Recette** que de joueurs.
En commençant par moi, chaque joueur en choisit 1.

Salon de la pâtisserie Express (x2)

Dès que cette carte est piochée, ou est placée sur l'**Étagère**, je pioche et étale, faces visibles, autant de cartes **Recette** que de joueurs.

Puis, dans le sens horaire, et en commençant par moi, chaque joueur en choisit 1.

⚡ Étagère Express



Dès que cette carte est piochée, ou placée sur l'Étagère

Je remplace l'Étagère et je prends 1 carte de la pioche **Atelier**.

Étagère Express (x4)

Dès que cette carte est piochée, ou est placée sur l'**Étagère**, je remplace toutes les cartes de la pioche **Atelier**. Les cartes remplacées sont défaussées.

De plus, je prends une carte dans la pioche **Atelier**.

Le bonus du "Baba au Rhum"

Dès qu'un joueur termine un Baba au Rhum, s'il crie "babaOrum!" en terminant sa pâtisserie, alors il pioche **1** carte **Atelier**.



VARIANTES DE JEU

Il est possible d'utiliser, séparément ou combinées, les variantes de jeu suivantes.



Sans question : pour une partie plus courte. À l'étape 2, chaque joueur a le choix entre :

- Compter sur sa chance en piochant une carte à chaque tour.
- Effectuer un choix tactique, en défaussant **1** de ses cartes **Atelier** pour pouvoir prendre **1** carte de son choix sur l'**Étagère**.



2 Commandes : variante idéale pour une partie plus stratégique à 2, et même jusqu'à 4 joueurs.

En début de partie, chacun reçoit 2 cartes **Commande**. Pour gagner, il faut honorer ses 2 **Commandes**.

CRÉDITS

Auteurs : Loïc Ginet, Thomas Niesor, Marianne Planchais, Sophie Planchais

Graphiste : Loïc Ginet

■ ■ Fabriqué en France

Victoire SAS - bonjour@babaorum.fun

4 Avenue Pierre Auguste Renoir, 13220 Châteauneuf-les-Martigues, France

Victoire
ÉDITIONS

ATTENTION

Ne convient pas aux enfants
de moins de 3 ans.
Danger d'étouffement.
Petites pièces.
Informations à conserver.

