

Dávid Turczi avec Vangelis Bagiartakis



Vous venez d'hériter d'une vieille gargote que vous voulez transformer en l'un des restaurants les plus branchés de la ville. Pour démarrer votre activité, vous engagez du personnel et remplissez les réserves de produits frais. Le succès de votre restaurant dépendra entièrement de votre organisation et de vos talents culinaires !

Kitchen Rush est un jeu coopératif de placement d'ouvriers dans lequel vous gérez votre personnel à l'aide de sabliers. En quatre manches de quatre minutes, vous devrez prendre les commandes, préparer les plats et assurer le service sans faire attendre vos clients. À vos marques, prêts, cuisinez !



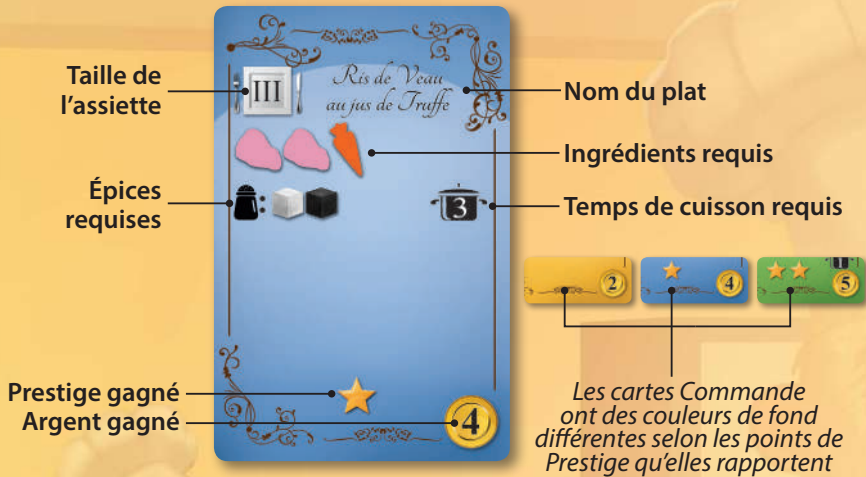
I. MATÉRIEL DE JEU

110 cartes 					1 livre de règles 	1 plateau Prestige 	4 plateaux individuels
60 Commande 24 Évènement 14 Objectif 8 Prestige 4 Amélioration		2 marqueurs 		1 sac à épices 			
108 pions Ingrédients 			56 cubes Épice 			1 plateau de jeu 	
10 sabliers (+/-30") 			28 Sou (tokens with numbers 1 and 5) 22 Assiette (tokens labeled I, II, III, IV)		66 tuiles 		



2. DESCRIPTION DU MATÉRIEL DE JEU

Carte Commande



Carte Amélioration



Carte Évènement



Carte Prestige



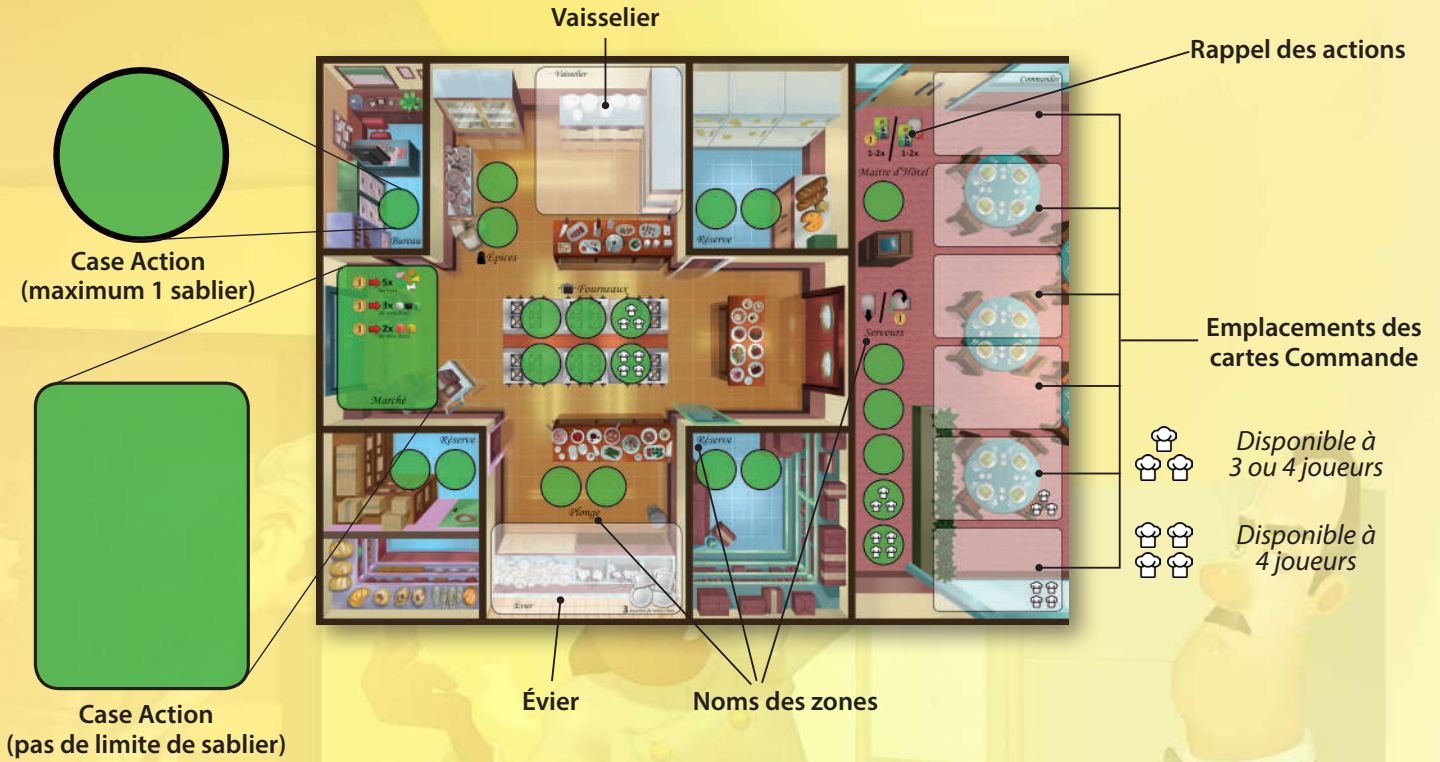
Carte Objectif



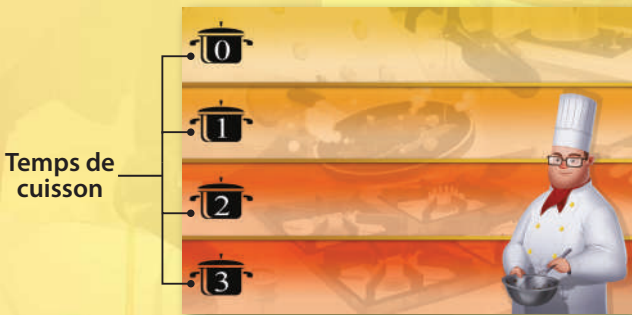
Il existe 4 cartes Objectif de base correspondant aux 4 niveaux de difficulté (facile, normal, difficile et expert) et 10 cartes Objectif avec des conditions de victoire plus spécifiques (normal ou difficile).

Plateau de jeu

Le plateau de jeu se compose de différentes zones (Réserve, Fourneaux, Serveurs...). Chaque zone contient une ou plusieurs cases Action.



Plateau individuel



Plateau Prestige



Ingrédients

Les pions Ingrédients représentent les aliments utilisés en cuisine.

- Viande** : poulet, bœuf, agneau...
- Légume** : pomme de terre, carotte, oignon...
- Salade** : laitue, épinard, roquette...
- Pâtes** : pâtes ou riz.
- Fromage** : frais, à pâte molle, à pâte pressée...
- Pain** : brioche, céréale, farine...

Épices

Les cubes de couleur représentent les épices et les plantes aromatiques.

- Épices ordinaires**
 - Blanc** : sel ou sucre.
 - Noir** : poivre ou autres baies/graines noires.
 - Vert** : plantes aromatiques (persil, basilic...).
- Épices spéciales**
 - Jaune** : curry ou graines de moutarde.
 - Rouge** : piment ou safran.






3. MISE EN PLACE

Notez que pour jouer seul, vous devez ajuster la mise en place en vous référant au chapitre 6. **Partie Solo** à la page 14.

1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2 Triez et placez les pions Ingrédient et les cubes Épice à proximité du plateau de jeu pour former le **stock Marché**. Placez également les tuiles Sou à côté du plateau. Veillez à ce que tous ces éléments soient accessibles à tous.

3 Remplissez le sac à épices de cubes selon le nombre de joueurs :

					
1-2 joueurs	1	1	1	1	1
3 joueurs	2	2	2	1	2
4 joueurs	3	3	3	2	2

Placez le sac à côté du plateau de jeu, près de la zone **Épices**.

4 Mélangez les 4 cartes **Amélioration** et faites une pioche, face cachée, à côté du **Bureau**, puis révélez les 2 premières cartes. Placez une tuile Assiette de chaque taille (I à IV) à côté de la pioche. Ces 4 assiettes seront utilisées avec la carte Amélioration Assiettes.

5 Donnez à chaque joueur un plateau individuel et 2 sabliers de même couleur.

6 Choisissez un des sabliers restants et placez-le à côté du plateau de jeu. Ce sablier sera le **commis**. Prenez le deuxième sablier de la même couleur que le commis et placez-le, couché, à côté des cartes Amélioration. Ce sablier sera utilisé avec la carte Amélioration *Commis*. Remettez les sabliers inutilisés dans la boîte.

Mise en place illustrée pour 3 joueurs.

7 Placez le **plateau Prestige** à côté du plateau de jeu. Placez le premier marqueur sur la case 0 de la piste Prestige et le second sur la case 1 de la piste Manche. Mélangez les 8 cartes **Prestige** et faites une pioche, face cachée, sur le premier emplacement des cartes Prestige.



8 Choisissez une carte Objectif du niveau souhaité. Informez les autres joueurs des conditions de victoire (voir chapitre 5. **Fin de partie** à la page 14). Remettez les cartes Objectif inutilisées dans la boîte.

9 Mélangez les 60 cartes **Commande** et faites une pioche, face cachée, à côté de la zone **Maitre d'Hôtel**.



10 Utilisez un minuteur et réglez-le sur 4 minutes.

11 Placez les autres éléments de jeu (voir page 6).








Placez les pions **Ingrédient**, les cartes **Commande**, les tuiles **Assiette**, les tuiles **Action indisponible** et les tuiles **Verrouillé** sur le plateau de jeu en fonction du nombre de joueurs :

11








1-2 joueurs

- Placez les tuiles circulaires **Action indisponible** sur les deux cases Action de la zone **Fourneaux**, les deux cases Action de la zone **Serveurs** et les deux emplacements des cartes **Commande** marqués de 3 et 4 toques. Placez la tuile allongée **Action indisponible** sur les deux cases Action de la zone **Réserve** de votre choix. Ces cases Action et emplacements ne seront pas utilisés durant la partie.
- Placez une tuile circulaire **Verrouillé** sur une case Action libre de la zone **Fourneaux**. Placez la tuile allongée **Verrouillé** sur les cases Action d'une des deux zones **Réserve** restantes.
- Placez 2 tuiles Assiette de chaque taille I à III et 1 tuile Assiette de taille IV dans le **Vaisselle**. Placez 1 tuile Assiette de chaque taille I à IV dans l'**Évier**. Remettez les assiettes inutilisées dans la boîte.
- Placez 1 sou dans la zone **Bureau**, c'est ici que les gains du restaurant seront placés.
- Piochez 2 cartes **Commande** et placez-les, face visible, sur les emplacements réservés aux commandes.
- Placez les pions Ingrédient dans les deux zones **Réserve** (1 active et 1 verrouillée) comme indiqué ci-contre :

						
Active	5	5	3	3	3	3
Verrouillée	4	4	2	2	2	2




3 joueurs

- Placez des tuiles circulaires **Action indisponible** sur la case Action de la zone **Fourneaux**, la case Action de la zone **Serveurs** et l'emplacement des cartes **Commande** marqués de 4 toques.
- Placez une tuile circulaire **Verrouillé** sur une case Action libre de la zone **Fourneaux**. Placez la tuile allongée **Verrouillé** sur les deux cases Action de la zone **Réserve** de votre choix.
- Placez 3 tuiles Assiette de chaque taille I à III et 1 tuile Assiette de taille IV dans le **Vaisselle**. Placez 1 tuile Assiette de chaque taille I à IV dans l'**Évier**. Remettez les assiettes inutilisées dans la boîte.
- Placez 2 sous dans la zone **Bureau**, c'est ici que les gains du restaurant seront placés.
- Piochez 3 cartes **Commande** et placez-les, face visible, sur les emplacements réservés aux commandes.
- Placez les pions Ingrédient dans les trois zones **Réserve** (2 actives et 1 verrouillée) comme indiqué ci-contre :

						
Active	4	4	2	2	2	2
Verrouillée	4	4	2	2	2	2

4 joueurs

- Placez une tuile circulaire **Verrouillé** sur une case Action libre de la zone **Fourneaux**. Placez la tuile allongée **Verrouillé** sur les deux cases Action de la zone **Réserve** de votre choix.
- Placez 4 tuiles Assiette de chaque taille I à III et 2 tuiles Assiette de taille IV dans le **Vaisselle**. Placez 1 tuile Assiette de chaque taille I à IV dans l'**Évier**.
- Placez 3 sous dans la zone **Bureau**, c'est ici que les gains du restaurant seront placés.
- Piochez 4 cartes **Commande** et placez-les, face visible, sur les emplacements réservés aux commandes.
- Placez les pions Ingrédient dans les trois zones **Réserve** (2 actives et 1 verrouillée) comme indiqué ci-contre :

						
Active	5	5	3	3	3	3
Verrouillée	4	4	2	2	2	2



4. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Kitchen Rush est un jeu coopératif : tous les joueurs forment une seule équipe et vont devoir collaborer pour tenter de remporter la victoire contre le jeu.

Le jeu se déroule en 4 manches. À chaque manche, de nouvelles commandes vont entrer en jeu. Vous devrez préparer les plats et les servir aux clients. À la fin de la quatrième manche, vous vérifierez si vous avez rempli les conditions de victoire de votre objectif (voir chapitre **5. Fin de partie** à la page **14**).

Description d'une manche

Chaque manche se déroule en 3 phases distinctes :

1. Préparation

2. Action

3. Maintenance

Phase Préparation

- Avancez le marqueur Manche de 1 case (passez cette étape lors de la première manche).
- Si vous jouez avec les événements, prenez la première carte de la pioche Évènement et appliquez son effet (voir chapitre **7. Évènement** à la page **14**).
- Si d'autres effets doivent être appliqués avant la phase Action, résolvez-les également.
- Durant cette phase, vous pouvez discuter entre vous pour établir un plan d'action. Dès que vous êtes prêts, passez à la phase Action.

Phase Action

Cette phase est jouée en temps réel.

Dès que vous démarrez la phase Action, déclenchez le minuteur (**4 minutes**).

Durant cette phase, vous jouez des actions à l'aide des sabliers. Prenez un de vos sabliers, retournez-le et placez-le sur une case Action de la zone de votre choix. Vous pouvez immédiatement réaliser cette action, sans attendre que le sable ait fini de s'écouler.

Tant que le sable s'écoule, vous ne pouvez pas déplacer ce sablier. Dès que l'écoulement est terminé, votre sablier redevient disponible pour effectuer une nouvelle action.

Vous ne pouvez utiliser que vos propres sabliers ou le commis, qui peut être utilisé par tous les joueurs. Vous ne pouvez agir dans une zone que si au moins une de ses cases Action est libre. Une zone est donc indisponible si toutes ses cases Action sont occupées par des sabliers et/ou par des tuiles (Verrouillé, Action indisponible, Dysfonctionnement). Il est interdit de déplacer le sablier d'un autre joueur pour libérer une case Action, même si l'écoulement du sable est terminé.

Dès que vous déplacez un sablier sur une case Action, toute action que vous réalisiez précédemment (que ce soit avec ce sablier ou un autre) est automatiquement terminée. Vous ne pouvez donc pas entamer une nouvelle action puis revenir sur l'action précédente, même si le sable s'écoule encore sur cette action. Cependant, vous pouvez retirer un de vos sabliers dont le sable est écoulé et le placer devant vous afin de libérer une case Action. Ce déplacement ne met pas fin à votre action en cours.

Si un joueur fait tomber un sablier durant cette phase, il doit immédiatement suspendre son action en cours pour le redresser. Ensuite seulement, il peut reprendre le cours du jeu.

Dès que le minuteur est terminé, la phase Action prend fin. Vous ne pouvez plus déplacer vos sabliers. Toutefois, si vous aviez déjà placé un sablier sur une case Action avant la fin du minuteur, vous pouvez terminer l'action en cours.

Les différentes actions que vous pouvez faire sont :

Maître d'Hôtel

Accueillez les nouveaux clients et installez-les à table. Si le menu ne leur convient pas, faites-leur des suggestions.

L'action Maître d'Hôtel vous permet de réaliser l'une des deux actions suivantes :

- **Accueillir des nouveaux clients** : piochez jusqu'à 2 cartes Commande et placez-les, face visible, sur des emplacements libres. Gagnez immédiatement 1 sou pour chaque carte ainsi piochée et placez-les dans la zone Bureau. Vous ne pouvez pas piocher plus de cartes qu'il n'y a d'emplacements disponibles.
- **Faire des suggestions** : défaussez jusqu'à 2 cartes Commande du plateau de jeu et remplacez-les par de nouvelles cartes tirées de la pioche. Cette action ne rapporte pas d'argent.



Exemple : Michel, Paul et Irène souhaitent augmenter leur Prestige au cours de cette manche mais aucune des commandes présentes sur le plateau ne permet de le faire. Michel utilise l'action Maître d'Hôtel et pioche 2 nouvelles cartes Commande. Il prend immédiatement 2 sous et les place dans le bureau. Quand la case Action se libère, Paul décide également de jouer le Maître d'Hôtel, malgré qu'il ne reste qu'un seul emplacement libre sur le plateau. Il ne pioche donc que 1 carte Commande et ne reçoit que 1 sou.

Malheureusement aucune de ces commandes ne permet de gagner des points de Prestige et tous les emplacements du plateau sont désormais occupés. Quand la case Action se libère, Irène décide de jouer à nouveau le Maître d'Hôtel afin de remplacer des commandes existantes. Elle défausse 2 cartes Commande du plateau et en pioche 2 nouvelles pour les remplacer. Cette dernière action ne rapporte pas d'argent.

.....

Serveurs

Passez entre les tables pour prendre les commandes et assurez-vous de servir les plats le plus rapidement possible.

L'action Serveurs vous permet de réaliser l'une des deux actions suivantes :

- **Prendre une commande** : prenez une des cartes Commande du plateau et placez-la devant vous, face visible. Prenez du Vaisselier la ou les tuile(s) Assiette de la taille indiquée sur la carte Commande et placez-les sur la première ligne (I) de votre plateau individuel. Si aucune assiette de la taille requise n'est disponible, vous pouvez prendre une assiette de taille immédiatement supérieure (par exemple, une assiette de taille IV au lieu d'une assiette de taille III). S'il n'y a toujours aucune assiette adéquate disponible, vous pouvez quand même prendre la carte Commande devant vous. Lorsqu'une assiette propre de la bonne taille sera disponible, vous pourrez la prendre et la mettre sur votre plateau individuel sans devoir rejouer l'action Serveurs.



- **Faire un service rapide** : toutes les commandes préparées seront servies automatiquement durant la phase Maintenance. Cependant, vous pouvez décider de servir vos clients durant la phase Action. Pivotez la carte d'un quart de tour pour indiquer que le plat est servi. Ce service rapide rapporte un pourboire. Prenez immédiatement 1 sou et placez-le dans la zone Bureau. Attention, dès qu'une commande est servie, on ne peut plus y toucher : il est interdit de (ré)chauffer ou d'ajouter des épices et/ou ingrédients dans un plat déjà servi.

Exemple : Irène pose un de ses sabliers sur l'action Serveurs pour prendre une nouvelle commande. Elle choisit donc une carte Commande sur le plateau de jeu, la prend et la place devant elle. La carte indique une assiette de taille II. Aucune assiette propre de cette taille n'étant disponible, elle prend une assiette propre de taille III et la pose sur la première ligne de son plateau individuel. Plus tard durant la phase, la commande est prête à être servie. Irène décide de faire un service rapide. Elle place à nouveau un sablier sur l'action Serveurs, fait pivoter la carte Commande et reçoit immédiatement un pourboire de 1 sou qu'elle place dans le bureau.

Marché

Un apport constant de produits frais est nécessaire au bon fonctionnement d'un restaurant !

L'action Marché n'est pas limitée, vous pouvez y placer autant de sabliers que nécessaire.

L'action Marché vous permet de payer 1 sou pour acheter :

- soit 5 pions Ingrédient identiques. Répartissez-les entre les réserves actives.
- soit 3 cubes Épice ordinaire (combinaison de votre choix de cubes blancs, noirs et/ou verts). Mettez-les dans le sac à épices.
- soit 2 cubes Épice spéciale (combinaison de votre choix de cubes jaunes et/ou rouges). Mettez-les dans le sac à épices.

Quand vous achetez des ingrédients, vous devez prendre 5 pions Ingrédient identiques. Vous ne pouvez pas combiner plusieurs types d'ingrédients. Cependant, vous pouvez répartir ces pions comme vous le désirez entre les différentes réserves actives.

S'il n'y a pas assez de pions ou de cubes disponibles lorsque vous jouez l'action Marché, prenez-en autant que possible. Rien ne peut remplacer les pions et les cubes manquants, vous êtes limités au matériel du jeu.



Exemple : Paul remarque qu'il n'y a plus que 1 pion Viande dans les deux réserves actives. Il décide d'aller en acheter et pose son premier sablier sur la case Action du Marché. Paul dépense 1 sou, prend 5 pions Viande du stock Marché, en place 2 dans la première réserve active et 3 dans la seconde.

Ensuite, il regarde dans le sac à épices et constate qu'il n'y a plus de cubes blancs, noirs et rouges. Il place son deuxième sablier sur l'action Marché, paie 1 sou, prend 2 cubes blancs et 1 cube noir du stock Marché et les met dans le sac à épices. Il aurait aussi aimé acheter un cube rouge mais il ne peut pas acheter d'épices ordinaires et d'épices spéciales avec la même action.



Réserve

Allez chercher les ingrédients dans vos réserves pour préparer les commandes des clients !

L'action Réserve vous permet de prendre des ingrédients dans la réserve où vous vous trouvez. Vous devez immédiatement placer ces ingrédients sur une ou plusieurs assiettes se trouvant sur la première ligne (10) de votre plateau individuel. Il est donc interdit de prendre des ingrédients provenant d'une autre réserve que celle où vous avez placé votre sablier. Il est également interdit de prendre des ingrédients sans les placer sur une de vos assiettes ou de placer des ingrédients sur une assiette dont la cuisson a déjà commencé (voir action Fourneaux).



Tant que vous vous trouvez dans une réserve, vous pouvez continuer à y prendre des ingrédients, et ce même après la fin du sablier. Cependant, dès que vous entamez une autre action, vous êtes immédiatement considéré comme étant hors de la réserve, même si le sable de ce sablier s'écoule encore. Vous devrez replacer un sablier dans cette réserve pour y prendre à nouveau des ingrédients.

Si un autre joueur ajoute des ingrédients dans la réserve où vous vous trouvez (voir action Marché), vous pouvez directement utiliser ces ingrédients pour préparer vos plats.

Exemple : Michel a trois assiettes sur son plateau individuel. Il effectue l'action Réserve pour aller chercher des ingrédients. Il prend ceux nécessaires à la réalisation des 2 premières assiettes mais constate qu'il lui manque 2 légumes pour terminer la troisième. Il pourrait aller chercher ces 2 légumes au marché mais cela l'obligerait ensuite à rejouer l'action Réserve pour les placer sur son assiette. Pour ne pas perdre de temps, Michel demande de l'aide. Paul décide d'utiliser son sablier disponible pour jouer l'action Marché. Il paie 1 sou et achète 5 légumes. Il en dépose 2 dans la réserve où se trouve Michel et 3 dans une autre réserve active. Avant de quitter la réserve, Michel prend ces 2 légumes pour terminer sa troisième assiette.

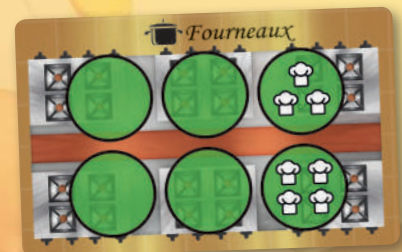
Fourneaux

Une fois les ingrédients rassemblés, vient le temps de la cuisson !

L'action Fourneaux vous permet de choisir une des assiettes de votre plateau individuel et de la descendre d'une ligne, indiquant ainsi le temps de cuisson actuel du plat. Pour rappel, dès qu'un plat a commencé à cuire, il est strictement interdit d'y ajouter des ingrédients.

Pour terminer la cuisson d'un plat, il faut jouer l'action Fourneaux autant de fois qu'indiqué sur la carte Commande. À chaque action Fourneaux, descendez une de vos assiettes d'une ligne.

L'action Fourneaux ne permet de déplacer qu'une seule de vos assiettes. S'il y a deux plats sur une carte Commande, vous devrez jouer des actions Fourneaux différentes pour chacun de ces plats.



Exemple : Irène a deux plats en attente de cuisson, le premier devant être cuit deux fois et le second trois fois. Elle utilise un de ses sabliers pour jouer l'action Fourneaux et descend la première assiette d'une ligne. Elle joue immédiatement son second sablier sur une autre case Action libre de la zone Fourneaux pour descendre la même assiette d'une ligne supplémentaire. Ce plat a maintenant été cuit deux fois. Elle n'a plus à s'en soucier et peut se concentrer sur la cuisson de son second plat.

Épices

Une pincée d'épices relève la saveur d'un plat !

L'action Épices vous permet de regarder dans le sac à épices et d'y prendre les cubes de votre choix. Chaque cube choisi doit immédiatement être posé sur une de vos assiettes. Vous pouvez librement répartir les différentes épices sur plusieurs de vos assiettes. Contrairement aux ingrédients, les épices peuvent être ajoutées aux assiettes à tout moment (avant, pendant et après la cuisson du plat), tant que le plat n'est pas servi.

Aussi longtemps que vous vous trouvez dans la zone Épices, vous pouvez continuer à prendre des cubes Épice, et ce même après la fin du sablier. Cependant, dès que vous entamez une autre action, vous êtes immédiatement considéré comme étant hors de la zone Épices, même si le sable du sablier s'écoule encore. Vous devrez replacer un sablier dans cette zone pour y prendre à nouveau des cubes.

Si un autre joueur ajoute des cubes dans le sac (voir action Marché), vous pouvez directement utiliser ces épices pour préparer vos plats.

Notez que vous pouvez vérifier le contenu du sac à épices à tout moment. Cette vérification n'est pas une action et ne nécessite donc pas l'utilisation d'un sablier.


Exemple : Paul a trois assiettes sur son plateau individuel. Le premier plat est déjà cuit alors que les deux autres sont en attente de cuisson, mais tous requièrent des épices. Paul joue l'action Épices, prend le sac et regarde à l'intérieur. Il trouve les cubes Épice dont il a besoin (2 verts, 2 jaunes et 1 blanc), les prend et les répartit sur ses 3 assiettes en fonction des cartes Commande.



Bureau

Un bon Chef gère et anticipe les besoins de son restaurant !

L'action Bureau vous permet de jouer une des trois actions suivantes :

- **Réengager du personnel :** dépensez 2 sous pour remettre en jeu un sablier dont vous n'avez pas pu payer le salaire lors d'une manche précédente (voir phase Maintenance). Retournez ce sablier et placez-le n'importe où dans la zone Bureau. Dès que le sable est écoulé, son propriétaire peut l'utiliser à nouveau.
- **Améliorer la cuisine :** payez le prix indiqué sur une des cartes Amélioration disponibles (face visible) pour bénéficier immédiatement de son bonus. Ces cartes vous permettent d'acquérir des nouvelles assiettes, un fourneau supplémentaire, un second commis ou une nouvelle réserve avec les ingrédients qui s'y trouvent. Retirez ensuite cette carte du jeu et remplacez-la par une autre.
- **Réparer le matériel :** certaines cartes Évènement vous obligent à placer des tuiles Dysfonctionnement () sur des cases Action. Pour réparer le matériel, payez la somme indiquée sur la tuile et retirez-la du jeu. La case Action est à nouveau disponible.

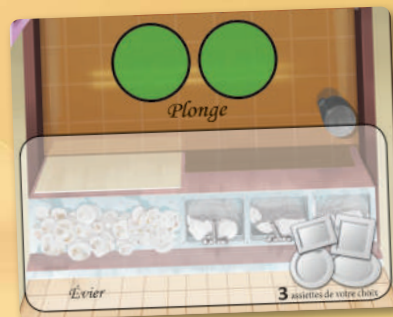


Plonge

Quelqu'un doit bien se taper le sale boulot et faire la vaisselle !

L'action Plonge vous permet de prendre de l'Évier 3 assiettes de la taille de votre choix, et de les mettre dans le Vaisselier.

Important : lors de la phase Maintenance, les assiettes des commandes servies sont défaussées dans l'Évier. L'action Plonge doit être jouée pour rendre ces assiettes à nouveau disponibles.



Phase Maintenance

La Phase de Maintenance se déroule en 3 étapes :

Vérification des commandes

- Paiement des salaires

- Bonus Prestige

Vérification des commandes

Chaque joueur vérifie que les cartes Commande posées devant lui sont correctement préparées. Pour chaque carte Commande, vérifiez les points suivants :

- L'assiette utilisée est-elle de la bonne taille (la taille indiquée sur la carte Commande ou la taille directement supérieure) ?
- Les ingrédients requis sont-ils sur l'assiette (ni plus ni moins) ?
- Les épices requises sont-elles sur l'assiette (ni plus ni moins) ?
- Le temps de cuisson de votre plat est-il respecté (ni plus ni moins) ?
- Tous les plats de la commande sont-ils correctement préparés ?

Si tout est correct, la commande est servie et vous recevez les récompenses inscrites dans la partie inférieure de la carte. Placez l'argent gagné dans la zone Bureau et avancez le marqueur Prestige d'autant de cases qu'il y a d'étoiles sur la carte (pas d'étoile, pas de point de Prestige). Ensuite, défaussez les ingrédients et les épices de la commande dans le stock Marché (PAS dans les zones Réserve ni dans le sac à épices), et mettez les assiettes dans l'Évier. Empilez les commandes servies à côté de la carte Objectif.

Par contre, si une commande n'est pas correctement préparée, vous devez faire patienter le client. **Perdez 1 point de Prestige** pour chaque commande que vous ne pouvez servir. Conservez la carte devant vous et vérifiez si la commande peut être finalisée lors d'une prochaine manche ou si vous avez fait des erreurs lors de sa préparation.

- Si la commande peut être finalisée (manque de temps de cuisson, épices manquantes...), les assiettes restent en place sur votre plateau individuel. Lors de la prochaine manche, vous pourrez terminer la préparation de la commande et servir le client.
- Si une erreur a été commise dans la préparation d'un plat (temps de cuisson dépassé, ingrédients manquants alors que la cuisson a déjà débuté...), vous devrez le préparer à nouveau ! Défaussez les ingrédients et les épices dans le stock Marché (PAS dans les zones Réserve ni dans le sac à épices) et mettez l'assiette dans l'Évier.

Gardez bien à l'esprit que si une assiette contient plus d'ingrédients ou d'épices qu'indiqués sur la commande, le plat est raté ! Vous ne pouvez jamais retirer un ingrédient ou une épice d'une assiette. Vous devez toujours défausser l'assiette et son contenu, et reprendre à zéro la préparation du plat raté.

Si une commande se compose de deux plats et que seul l'un des deux est raté, vous ne devez recommencer que ce dernier. Le plat correctement préparé reste en place sur votre plateau individuel.

Si une commande mal préparée a fait l'objet d'un service rapide durant la phase Action, vous perdez **1 point de Prestige supplémentaire**. Cependant, vous ne devez pas rendre le pourboire.

Exemple : Michel vérifie les deux cartes Commande qu'il a devant lui. Il constate que tous les plats ont été correctement préparés et qu'il peut les servir. Michel place les deux cartes sur la pile des commandes réussies, défaisse les ingrédients et les épices dans le stock Marché, et place les assiettes sales dans l'Évier. Ces deux commandes rapportent un total de 7 sous et 1 point de Prestige. Il met les sous dans le bureau et avance le marqueur de 1 case sur la piste Prestige.

Paul a aussi deux commandes à vérifier, toutes deux envoyées en service rapide durant la phase Action. La première commande est correcte, elle rapporte 5 sous et 2 points de Prestige. Malheureusement, Paul a commis une erreur dans la préparation du plat de la seconde commande en mettant 1 ingrédient de trop. Il doit donc défaisser l'assiette et son contenu. Lors de la prochaine manche, Paul devra reprendre une assiette propre de la bonne taille et recommencer la préparation de cette commande. Cette erreur fait perdre 2 points de Prestige : 1 pour le plat raté et 1 pour l'avoir envoyé en service rapide.

Irène vérifie les trois commandes devant elle. Les deux premières sont correctes, ce qui rapporte un total de 7 sous et 1 point de Prestige. Irène met les deux cartes sur la pile des commandes réussies, défaisse les ingrédients et les épices puis place les deux assiettes dans l'Évier. Malheureusement, la troisième commande n'est pas terminée car il manque les épices. Cette commande inachevée fait perdre 1 point de Prestige. Puisque celle-ci peut encore être terminée lors de la prochaine manche, l'assiette et son contenu restent en place sur le plateau individuel d'Irène.

Paiement des salaires

Lorsque toutes les commandes ont été vérifiées, il est temps de payer votre personnel ! Pour chaque sablier (y compris le commis) disponible lors de la phase Action (que ces sabliers aient été utilisés ou non), **payez 3 sous puis rendez le sablier à son propriétaire**.

Si vous ne pouvez pas payer pour tous les sabliers, payez-en autant que possible, en commençant par le(s) commis. Mettez de côté les sabliers pour lesquels vous n'avez pas pu payer le salaire et **perdez 1 point de Prestige** pour chacun d'eux. Ces sabliers sont indisponibles jusqu'à la fin de la partie, à moins que les joueurs n'utilisent l'action Réengager du personnel de la zone Bureau, ou que leurs salaires ne soient payés lors d'une prochaine phase Maintenance.

Payer les salaires est obligatoire ! Lors d'une phase Maintenance ultérieure, si vous avez suffisamment d'argent pour payer les salaires dus, vous êtes obligés de vous en acquitter.

Exemple : à la fin de la phase Action, il restait 1 sou dans le bureau. Avec les 19 sous gagnés durant la vérification des commandes, les joueurs disposent maintenant d'un total de 20 sous. Durant la phase Action, 7 sabliers étaient disponibles : 2 par joueur plus le commis. Michel, Paul et Irène doivent donc déboursier un total de 21 sous pour payer l'ensemble des salaires. Ne disposant pas d'assez d'argent, ils paient 18 sous pour honorer le salaire de 6 sabliers, dont obligatoirement celui du commis. Un des sabliers doit donc être retiré du jeu, Paul se dévoue pour retirer un des siens.

Au cours de la manche suivante, aucun des joueurs n'est allé au bureau pour réengager le sablier de Paul. Par contre, ils ont accumulé un total de 26 sous après la vérification des commandes. Ils peuvent donc payer 18 sous pour le salaire des 6 sabliers disponibles. Avec les 8 sous restants, ils doivent s'acquitter du salaire impayé à la manche précédente. Ils paient 3 sous et Paul récupère son second sablier. À la manche suivante, ils auront donc à nouveau 7 sabliers disponibles et 5 sous dans le bureau.

Bonus Prestige

En fonction de la position du marqueur sur la piste Prestige, vous pouvez gagner (ou perdre) des cartes Prestige :

- Si vous gagnez des points de Prestige durant la manche et que le marqueur atteint (ou dépasse) une case avec une icône Carte d'un nombre de toques égal au nombre de joueurs, piochez 2 cartes Prestige. Choisissez-en une et placez-la sur le prochain emplacement libre du plateau Prestige. La seconde carte est replacée sous sa pioche. L'effet du bonus Prestige choisi s'applique dès le début de la prochaine manche. Si le marqueur atteint plusieurs de ces cases durant une même manche, répétez cette opération autant de fois que nécessaire.



- Si vous perdez des points de Prestige durant la manche et que le marqueur recule en-deçà d'une case avec l'icône Carte du nombre de toques égal au nombre de joueurs, remettez la dernière carte Prestige obtenue sur le dessus de sa pioche. Si, en reculant, le marqueur franchit plusieurs de ces cases durant une même manche, remettez 1 carte Prestige pour chacune d'elles.

À tout moment du jeu, si le marqueur Prestige descend **en dessous de -4**, vous perdez immédiatement la partie !



5. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la quatrième manche. Vérifiez que vous remplissez toutes les conditions de votre carte Objectif (commandes servies, sous gagnés et/ou niveau de prestige).

Pour gagner la partie, vous devez remplir **toutes les conditions** de votre objectif **ainsi que** toutes les conditions suivantes :

- Vous ne devez avoir aucun sablier impayé.
- Vous devez avoir au moins 1 sou.
- Vous devez avoir au moins 1 point de Prestige.

Si vous remplissez toutes ces conditions, félicitations, vous venez de gagner la partie !



6. PARTIE SOLO

Pour jouer seul à **Kitchen Rush**, adaptez la mise en place comme suit :

- Jouez avec 4 sabliers.
- Couchez 1 sablier d'une couleur inutilisée à côté des cartes Amélioration : celui-ci sera le seul commis de la partie. Vous ne pourrez l'engager que si vous achetez la carte Amélioration *Commis*.
- Réglez votre minuteur sur 5 minutes (ou diminuez-le à 4 minutes 30 pour augmenter la difficulté du jeu).

Les conditions de victoire sont les mêmes que pour une partie à 2 joueurs. Si une carte (Objectif, Évènement, Prestige...) fait référence au nombre de joueurs, appliquez les effets pour 2 joueurs.

N'oubliez pas que vous devez toujours terminer l'action en cours avant de pouvoir jouer une nouvelle action, même dans une partie solo. Par exemple, si vous êtes dans une réserve et qu'il vous manque un ingrédient, vous devrez d'abord jouer l'action Marché pour pouvoir ensuite rejouer l'action Réserve et ajouter cet ingrédient à l'une de vos assiettes.



7. ÉVÈNEMENTS

Si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez ajouter les évènements à votre partie. Lors de la mise en place, mélangez les cartes Évènement et placez-les, face cachée, à côté des cartes Amélioration. Lors de chaque phase Préparation, piochez la première carte Évènement et appliquez ses effets. A la fin de la manche, défaussez cette carte.

Nous vous recommandons de jouer sans les évènements lors de vos premières parties et de ne les utiliser qu'une fois les mécanismes de jeu assimilés.





8. EXPLICATION DE CERTAINES CARTES

Cartes Évènement

Pain à Table : si une commande n'est pas finalisée durant cette manche mais que le pion Pain supplémentaire se trouve déjà sur l'assiette, le plat sera considéré comme raté lors de la vérification des commandes de la manche suivante. Vous devrez donc défaire l'assiette et son contenu afin de préparer à nouveau la commande.



Faible Fréquentation : durant cette manche, vous piochez une carte Commande en moins si vous accueillez des nouveaux clients. De même, si vous faites des suggestions, vous remplacez une carte Commande en moins.



Cartes Prestige

Service d'Exception : tant que cette carte est en jeu, avec une seule action Serveurs, vous pouvez soit faire deux services rapides, soit prendre une nouvelle commande et faire un service rapide.



File d'Attente : si vous prenez la carte visible du dessus de la pioche Commande, révélez immédiatement la carte Commande suivante. Celle-ci devient la nouvelle carte visible du dessus de la pioche.



Fournisseur Régulier : le bonus s'applique aussi si vous achetez des épices.



Bouche-à-Oreille : tant que cette carte est en jeu, vous pouvez piocher une carte Commande supplémentaire si vous accueillez de nouveaux clients. Recevez 1 sou pour ce client. De même, si vous faites des suggestions, vous pouvez remplacer une carte Commande supplémentaire.



Carte Amélioration

Assiettes : prenez les quatre tuiles Assiette I à IV qui se trouvent à côté des cartes Amélioration. Placez-les dans l'Évier. Vous devrez laver ces nouvelles assiettes avant de pouvoir les utiliser en cuisine.





9. CREDIT

Auteur : Dávid Turczy
Co-Auteur : Vangelis Bagiartakis
Illustrateur : Gong Studios
Graphiste : Konstantinos Kokkinis
Bande son : Olivier Guéret et Zoom Production
Traducteur : Geek Attitude Games
Relecteurs : Michaël Boutriaux, Xavier Hackx , Bruno de Grimouard, Geoffroy Simon, Philippe Oppelt et Stéphanie Wuïame



10. BANDE SON

Rendez votre expérience de jeu plus immersive en téléchargeant la bande son de **Kitchen Rush**. La bande son vous permettra de jouer sans minuteur.

Rendez-vous sur : www.geekattitudegames.com/KRMinuteur

ou scannez le QR code pour télécharger :



**Geek
Attitude
Games**

www.geekattitudegames.com

Geek Attitude Games
Rue Maes 24
1050 Bruxelles
Belgique



info@geekattitudegames.com



Geek Attitude Games



@GeekAttitude

© 2017 Artipia Games. All rights reserved.

19 Nikou Xilouri str., Zografou 15773, Athens, Greece