

2-4
Players

L'hiver vient et il est temps de mettre en commun vos récoltes pour préparer le traditionnel ragoût communautaire !

15
Minutes

Méfiance toutefois, des nuisibles affamés cherchent à faire des provisions avant l'arrivée de la neige. Éloignez ces sales bêtes, remplissez la marmite et préparez-vous à manger un bon bol de cailloux ... je veux dire de Ragoût !

Ages
8+

MATÉRIEL

12 cartes Ingrédient
6 cartes Nuisible

MISE EN PLACE

Séparez les cartes Ingrédient des cartes Nuisible. Placez les cartes Nuisible en une rangée face visible à portée de tous les joueurs. Mélangez les cartes Ingrédient et créez une pioche face cachée à côté des cartes Nuisible. Le dernier joueur à avoir mangé un ragoût commence la partie. Pour les manches suivantes, c'est le joueur qui a annoncé « Ragoût ! » lors de la manche précédente qui joue en premier.

IDÉE GÉNÉRALE DU JEU

Les joueurs sont des fermiers qui regroupent leurs ingrédients pour préparer un bon ragoût. Lorsqu'un joueur a une carte Ingrédient en main, il doit soit l'ajouter à la marmite, soit nourrir un nuisible. Dès qu'un fermier pense qu'il y a 12 points ou plus dans la marmite, il doit annoncer « Ragoût ! ».

BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre ou dépasser 5PV (Points de Victoire).

DÉROULEMENT DU JEU

À tour de rôle, chaque joueur pioche une carte Ingrédient, en prend connaissance, puis effectue l'une des trois actions suivantes :



L'ajouter à la marmite

La marmite est une pile de cartes face cachée créée par le premier joueur à placer un ingrédient dans la marmite.

Nourrir un nuisible affamé

Placer une carte Ingrédient face cachée sur un nuisible. Un nuisible rassasié n'a plus faim,



vous ne pouvez plus y placer d'ingrédient. Les nuisibles sont des animaux qui volent des ingrédients dans la marmite lorsqu'un joueur annonce « Ragoût ! » s'ils n'ont pas été nourris avant.

VAGABOND

Le Vagabond est un « nuisible » particulier. S'il n'est pas rassasié lorsqu'un « Ragoût ! » est annoncé, il peut soit enlever des points comme les autres nuisibles, soit rapporter un bonus.



Annoncer « Ragoût ! »

Lorsqu'un joueur annonce « Ragoût ! », la manche s'arrête immédiatement.

ANNONCER « RAGOÛT ! » ENTRE LES TOURS

Une fois qu'un joueur a placé sa carte Ingrédient ET avant que le joueur suivant ne pioche sa carte, n'importe quel joueur peut annoncer « Ragoût ! ». Cela met aussi fin à la manche en cours.

COMMENT AIMEZ-VOUS VOTRE RAGOÛT ?

Version facile : Si vous annoncez « Ragoût ! » lors de votre tour, vous pouvez quand même jouer votre carte avant que la manche ne s'arrête (à vous d'en tirer profit).

Version avancée : Si vous annoncez « Ragoût ! » lors de votre tour, votre carte est retirée du jeu et la manche s'arrête (ainsi vous tirez moins avantage de votre carte, les joueurs auront donc plus tendance à annoncer « Ragoût ! » en dehors de leur tour de jeu).

FIN DE MANCHE

Le joueur qui annonce « Ragoût ! » prend toutes les cartes Ingrédient de la marmite et les révèle.

- 1) **Les animaux mangent :** tous les animaux nuisibles non rassasiés mangent leur ingrédient préféré (s'il est présent dans la marmite, sinon ils ne mangent pas)
- 2) **Le Vagabond regarde ce qu'il y a dans la marmite :** si le Vagabond n'est pas rassasié, il risque de manger une part de votre ragoût.

Une marmite avec du poulet vaut 3 points de moins car vous devrez la partager avec le Vagabond.

Une marmite sans poulet vaut 3 points de plus, le Vagabond n'est pas intéressé.

DÉCOMPTE

Ajoutez les valeurs des cartes Ingrédient qui sont encore dans la marmite puis vérifiez si le joueur qui a annoncé « Ragoût ! » remporte son pari.

Si le total est de 12 points ou plus

Le joueur qui a annoncé « Ragoût ! » remporte la manche et marque 2PV.

Si le total est de 11 points ou moins

Le joueur qui a annoncé « Ragoût ! » perd la manche et tous les autres joueurs marquent 1PV.

(Suivez les scores avec une feuille et un crayon ou toute autre méthode créative que vous pourriez trouver.)

FIN DE PARTIE

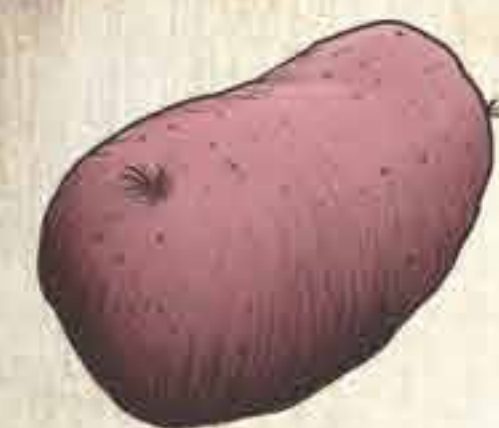
Le premier joueur qui atteint 5PV remporte la partie !

Tant qu'aucun joueur n'a atteint les 5PV, jouez une nouvelle manche.



NOTES

Si aucun joueur n'a annoncé « Ragoût ! » avant que la pioche ne soit épuisée, la manche prend fin et le joueur qui le plus de PV en perd 1. En cas d'égalité, personne ne perd de PV.



Patates – 1 patate vaut 1 point, 2 patates valent 2 points chacune (soit 4 points au total) et 3 patates valent 3 points chacune (soit 9 points au total).



Ail – 1 gousse d'ail vaut 6 points mais si les 2 sont présentes, elles ne valent plus qu'1 point à elles deux.



Pierre – vous pouvez ajouter la pierre à la marmite pour baisser sa valeur. Vous pouvez aussi la placer sur un nuisible pour l'effrayer (il ne viendra pas piquer dans la marmite en fin de manche).

AIDE DE JEU

À votre tour, piochez une carte puis effectuez l'une des actions suivantes :

AJOUTEZ-LA DANS LA MARMITE

NOURRISSEZ UN NUISIBLE

ANNONCEZ « RAGOÛT ! » (Vous pouvez aussi le faire dehors de votre tour !)

Dès qu'un joueur annonce « Ragoût ! », nourrissez les nuisibles et éventuellement le vagabond.

Puis vérifiez si le total des ingrédients contenus de la marmite fait **12 POINTS** ou plus.

Si c'est le cas, le joueur marque **2PV**.

Sinon, tous les autres joueurs marquent **1PV**.

Jouez jusqu'à **5PV**.

Auteur : Jason Glover

Couverture : Loïc Billiau

Cartes : Jason Glover

Traduction : Bruno Larochette

2019 Quined Games



JASON GLOVER'S
STEW

