

Règles du jeu



But du jeu

Remporter le concours en cuisinant les recettes favorites des juges.



Préparation

1. Les joueurs¹ rassemblent les morceaux de casse-tête et construisent le plateau de jeu.
2. L'adulte forme une pile avec les cartes-questions mélangées. Il s'assure que le côté jaune de chaque carte se trouve face contre table (la question ou la consigne étant alors face visible).
3. L'adulte forme une pile avec les cartes «Ingrédient boni» et la place dans l'espace prévu à cet effet à la fin du parcours sur le plateau de jeu, comme illustré ci-contre.
4. L'adulte prend l'une des six cartes «Ingrédient vedette» au hasard **sans la retourner** et la place dans l'espace prévu à cet effet sur le plateau de jeu (l'espace dont le visuel correspond à celui de la carte). Il s'agit de l'ingrédient préféré des juges du concours de cuisine, mais les joueurs ne savent pas de quel ingrédient il s'agit; ils le découvriront à la fin de la partie. L'adulte range les autres cartes «Ingrédient vedette» dans la boîte: elles ne seront pas utilisées durant la partie.
5. L'adulte prend une cuillère en bois et un petit bol de type «cul de poule» (non inclus) et les pose sur la table.
6. L'adulte lit la mise en situation suivante aux joueurs:

cartes-questions



cartes «Ingrédient boni»

carte «Ingrédient vedette»



Bienvenue au concours de cuisine *La guerre des toques!* Dans cette compétition culinaire survoltée, les juges lancent toutes sortes de défis aux apprentis cuisiniers qui amassent les ingrédients de leurs recettes. Le vilain chef Alfonso Fournio tentera même de bousiller les recettes des concurrents... Qui parviendra à remporter ce succulent concours?

Case spéciale

Si le pion d'un joueur arrive sur la **case 15**, il glisse sur l'huile déversée par Alfonso Fournio. Il relance le dé et **recule** son pion du nombre indiqué.

1. L'adulte et l'enfant, ou deux à quatre enfants de 5 ans à 6 ½ ans accompagnés d'un adulte.

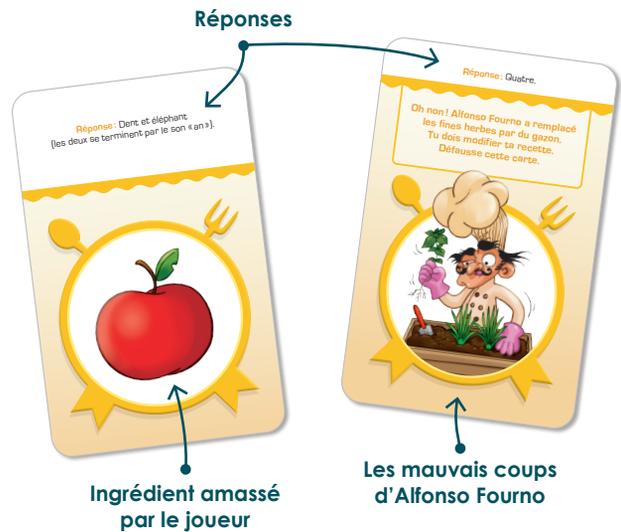
Déroulement

1. Le joueur le plus gourmand commence la partie. Il place le dé dans la cuillère de bois et le lance dans le bol. Il fait avancer son pion sur le parcours du nombre de cases indiqué sur le dé. Il prend la carte sur le dessus de la pile de cartes-questions et la remet à l'adulte, qui la lit à haute voix.
2. Le joueur répond à la question ou exécute la consigne lue par l'adulte. Il retourne ensuite la carte-question.
 - Si un aliment est illustré au verso de la carte, le joueur **conserve celle-ci près de lui**: il a obtenu cet ingrédient (et ce, même s'il n'a pas donné la bonne réponse).
 - Si Alfonso Fournio est illustré au verso de la carte, celle-ci est défaussée (mise de côté). Le joueur n'obtient pas d'ingrédient lors de ce tour.
3. Le jeu se poursuit de la même façon, à tour de rôle.
4. Le joueur dont le pion arrive en premier au bout du parcours remporte trois ingrédients bonis: il prend **trois** cartes «Ingrédient boni». Le deuxième joueur qui atteint l'arrivée en remporte **deux** et le troisième, si applicable, en remporte **une**.



5. Lorsque tous les pions sont arrivés à la fin du parcours (sur la case avec le logo du concours), un joueur dévoile l'ingrédient vedette en retournant la carte mise sur le plateau de jeu. Chaque joueur compte le nombre de cartes (cartes-questions et «Ingrédient boni») qui correspondent à cet ingrédient parmi celles qu'il a amassées durant la partie. Le ou les joueurs qui ont amassé le plus de ces cartes remportent la partie: ils sont ceux qui ont cuisiné les recettes favorites des juges!

cartes-questions (verso)



cartes «Ingrédient boni» (verso)

