



PLAYERS: 2-6



AGES: 10+



45-60 MIN.

Créé par **ROB CHEW** et **JON KANG** et **GARY ALAKA**.

Illustrations de **AUDREY JUNG**.

Traduction par **BEN** et **JUE PEPERMANS**

Joueurs: 2-6

Age: 10+

45-60 Min.

Page 2

Crédits

Créateurs du jeu

Rob Chew, Jon Kang et Gary Alaka

Illustrations et création graphique

Audrey Jung

Administratif & Légal

Gary Alaka & Jeff Yong

Mention spéciale et remerciements à nos soutiens

Tiffany Alaka, Erica et Anthony Barton, Melissa Chen, Jennifer Chew, Perrie Chew, Randy et Laurie Chew, Steven et Gigi Chew, Howard Chu, Heywood Chu, David Chung, Dan Huynh, Ed et Mae Jung, Jessica Jung, Hyerim Kang, Moses Kang, Ajay Karat, Jonhy La Crasse, Omar Monreal, Cheny Ng, Matt Palmer, Brian Schmitt, Lars Struck, Doug Woosley, Mighel Yang, Cho et Tina Yim,, nos amis chez Funhaus, et surtout... merci à notre Seigneur et Sauveur Jesus Christ.

Merci à tous nos supporters sur Kickstarter qui ont permis à Rival Restaurants de devenir réalité.

« La vengeance est un plat qui se mange froid... et chaud »

Cuisine gastronomique, pratiques commerciales peu orthodoxes, sabotage culinaire...

Rival Restaurants suit les chefs qui ont mené leur expertise gastronomique jusqu'à posséder leur propre restaurant. Dotés des fonds d'une petite start-up et d'un assortiment de recettes, ces fondus de cuisine s'affrontent pour devenir le sujet de toutes les conversations en ville... par tous les moyens.

Rival Restaurants est un jeu chaotique, rythmé, stratégique et de négociation opposant des restaurateurs en herbe qui font la course pour être sacré « Top Chef ! ». Vous choisirez des restaurants aux styles de jeu uniques, tirerez parti des capacités loufoques de votre chef et utiliserez des cartes action déterminantes pour élever votre restaurant au panthéon de la gastronomie. Mais attention, même si vous êtes voisins... vous êtes tous des «Rival Restaurants»!

Table des matières

1. Matériel (Page 3)
2. Mise en place du plateau Marché et des Restaurants (Page 4)
3. But du jeu (Page 6)
4. Aperçu du jeu (Page 6)
5. Fonctionnement de chaque jour (Page 6)
 - a) Revenu & Déplacement (Page 6)
 - b) Achat & Échange (Page 6)
 - c) Cuisine & Comptoir (Page 7)
6. L'îlot Central (Page 7)
 - a) Cartes action (Page 7)
 - b) Améliorations de restaurant (Page 8)
 - c) Déchets (Page 8)
7. Au-delà des bases (Page 8)
 - a) Recettes (Page 8)
 - b) Défausser et piles de défausse (Page 8)
 - c) Achats : Comptoirs vs Rayons (Page 8)
 - d) Guerre des enchères : quand 2 chefs ou plus veulent le même ingrédient (Page 9)
 - e) Comptoirs : réapprovisionner les marchés (Page 9)
 - f) Mystery Mart : où aller pour acheter des ingrédients spéciaux (Page 9)
 - g) Liste d'ingrédients (Page 10)
 - h) Le stand des « fruits » : SOS fruitologie (Page 11)
 - i) Utiliser les pouvoirs des chefs (Page 11)
 - j) Répartition des cartes action (Page 11)
8. Pouvoirs des chefs (Page 12)
9. Mode 2 joueurs (Page 13)
10. Variantes du jeu de base (Page 14)
11. Glossaire & Terminologie (Page 15)
12. Index (Page 15)
13. Restaurants et Liste Complète des Cartes Action (Page 16)

Page 3

Matériel

x Le matériel peut différer en fonction de l'édition

- 8 restaurants
- 36 cartes action
- 6 guides des prix
- 6 curseurs de popularité
- 96 pièces
- 6 roues de déplacement
- 1 poubelle / 32 jetons déchets
- 12 cartes chef
- 12 figurines chef et 12 supports
- 1 sablier (facultatif)
- 24 recettes basiques
- 24 recettes gastronomiques
- 1 bac de défausse
- 30 clips d'amélioration
 - 6x Soutien de Célébrité
 - 6x Publicité sur les Réseaux Sociaux
 - 6x Table de cuisson Double
 - 6x Livre de Recettes Gastronomiques
 - 6x Livre de Recettes Basiques
- 174 cartes ingrédients (6 de chaque type)

Rival Restaurants sera mieux apprécié sur une grande table ou un large espace de jeu.

Tous les joueurs doivent pouvoir atteindre facilement le plateau. Pendant la partie, presque toutes les cartes seront placées face visible sur la table, un point à prendre en compte pour choisir son espace de jeu.

A partir de maintenant les termes « joueur » et « chef » seront utilisés indifféremment. Bienvenue dans Rival Restaurants !

Vous n'aimez pas lire des règles ? Rendez-vous sur www.rivalrestaurants.com pour voir une courte vidéo d'introduction ainsi que les réponses aux questions que vous pourriez vous poser.

Non présenté:

- **Plateau marché** (voir pages 4-5)
- **Application minuteur Rival Restaurants** (téléchargement optionnel)
 - Disponible sur l'App Store et sur Google Play

Page 4

Mise en place du Plateau Marché

1. **Placez le bac de défausse** au milieu de L'îlot Central au-dessus du logo Ri-val Restaurants. C'est ici qu'iront les ingrédients défaussés.
2. **Placez les clips d'amélioration colorés** dans les cinq petits réceptacles du bac.
3. **Placez les jetons déchet** dans la poubelle et placez-la sur l'emplacement dédié.
4. **Mélangez la pioche de cartes action** et placez-la face cachée sur la zone de Cartes Actions.
5. **Mélangez et placez chaque pioche marché** face cachée sur le rayon (emplacement le plus à gauche) du marché correspondant.
6. **Remplissez chaque espace comptoir vide** avec un ingrédient face visible de ce rayon. Déterminez pour quel(s) marché(s) chaque joueur sera responsable du réapprovisionnement (généralement celui qui en est le plus proche). Le réapprovisionnement est réalisé pendant la phase **CUISINE et COMPTOIR** (Plus d'infos à **COMPTOIR** en page 9).
7. **Séparez les recettes** en 2 piles (Basique et Gastronomique). Mélangez chaque pile de recettes et placez-les face cachée hors du plateau.
8. **Placez les jetons pièce** à un endroit où tous les joueurs peuvent les atteindre facilement. Il est conseillé d'en faire 2 pioches ou plus.

Mise en place de votre Restaurant

9. **Distribuez aléatoirement un restaurant** à chaque joueur. (Si vous le souhaitez vous pouvez donner 2 restaurants ou plus à chaque joueur, tant que chacun en reçoit le même nombre. Chaque joueur choisit ensuite le restaurant qu'il va jouer).
10. **Prenez un curseur de popularité** et placez-le sur le « 0 » dans le coin supérieur gauche de votre restaurant. Il servira à suivre les 🍷 de votre restaurant.

11. **Donnez une roue de déplacement** à chaque joueur
12. **Donnez un guide des prix** à chaque joueur.
13. **Piochez une carte action** de L'îlot Central. Placez-la face cachée jusqu'à ce que vous soyez prêt à l'utiliser. Les cartes actions ont des pouvoirs spécifiques et sont les seules cartes du jeu à être gardées secrètes / face cachée. (Plus d'infos sur les cartes action en page 7).
14. **Distribuez aléatoirement 1 recette Basique et 1 recette Gastronomique** à chaque joueur. Les recettes doivent être placées face visible à côté de votre restaurant pour que tout le monde puisse les voir. Les restaurants sont publics donc tout le monde doit voir ce qu'il y a au menu!
Note: les joueurs peuvent échanger les recettes pendant la phase **ACHAT et ÉCHANGE** mais doivent toujours avoir 2 recettes : 1 Basique et 1 Gastronomique.
15. **Distribuez aléatoirement 1 ingrédient de chaque rayon du marché** (sauf le Mystery Mart) à chaque joueur. Vous devez avoir un total de 5 ingrédients (Carbtastic, Chop Shop, Dairy King, « Fruit » Stand et Vegetable Land) pour débiter la partie.
16. **Si l'un des ingrédients que vous avez piochés fait partie de l'une de vos recettes**, placez cet ingrédient à côté de cette recette pour que les autres puissent voir votre progression. Faites de même pour tous les prochains ingrédients.
17. **Placez les ingrédients inutilisés au « stock »** (en-dessous de votre restaurant). Tout le monde doit pouvoir voir vos ingrédients inutilisés. Assurez-vous de pouvoir également voir les leurs afin de proposer des échanges, utiliser stratégiquement les cartes action, etc.
18. **Distribuez aléatoirement 1 carte chef** à chaque joueur. (Si vous le souhaitez vous pouvez donner 2 cartes chef ou plus à chaque joueur, tant que chacun en reçoit le même nombre. Chaque joueur choisit ensuite le chef qu'il va jouer).
19. **Trouvez la figurine chef** qui correspond à celui que vous avez choisi et insérez-le dans un support. Puis placez le chef sur votre restaurant.

20. **Présentez votre chef et votre restaurant** aux autres joueurs. Lisez à haute voix les pouvoirs de votre chef pour que chacun connaisse les capacités des autres.

Page 5

Chefs recommandés pour les joueurs débutants :

- Angus Khan
- Biff Brobeque
- Lovehandles McFatterson
- Mortimer Sleazburger
- Phyllis Grubman
- Señor Fuego

Page 6

But du jeu

Être le premier restaurant à gagner 20 🍷 et être sacré «Top Chef»!

En cas d'égalité:

Si plus d'un chef atteint 20 🍷 ou plus le même jour, celui qui a le plus de TU gagne. S'il y a égalité, celui qui a cuisiné le plus de recettes Gastronomiques gagne. S'il y a toujours égalité, celui qui a le plus d'argent gagne. (Dans le cas peu probable où il y aurait toujours égalité, faites élire le gagnant par les autres joueurs... sinon vous pouvez faire un bras de fer, jouer au morpion ou, mieux encore, faire un vrai concours de cuisine!)

Aperçu du jeu

Contrairement à beaucoup de jeux où vous attendez votre tour, dans Rival Restaurants C'EST TOUJOURS VOTRE TOUR. Car dans le petit monde des restaurants, LE TEMPS N'ATTEND PERSONNE!

Chaque «jour» est divisé en 3 phases

1. **REVENU et DÉPLACEMENT:** prenez 300\$ de la banque (**REVENU**) et utilisez votre roue de déplacement pour choisir où vous souhaitez vous rendre (**DÉPLACEMENT**).
2. **ACHAT et ÉCHANGE:** réalisez les achats à partir de l'endroit où vous êtes (**ACHAT**) et échangez avec les autres chefs (**ÉCHANGE**).
3. **CUISINE et COMPTOIR:** cuisinez les recettes complètes (**CUISINE**) et réapprovisionnez les marchés (**COMPTOIR**).

Dans chacune de ces phases, tous les chefs réalisent leurs actions simultanément.

Chef Cuisinier

Avant de commencer à jouer, désignez un joueur comme le Chef Cuisinier. Le Chef Cuisinier fait avancer le jeu de phase en phase en contrôlant le minuteur. Si vous êtes le Chef Cuisinier, ne débutez pas la phase suivante tant que tous les chefs ne sont pas prêts ou que le temps n'est pas écoulé.

- **Astuce:** si vous avez un téléphone avec un minuteur avec sonnerie, nous vous conseillons de l'utiliser plutôt que le sablier. Vous pouvez aussi télécharger notre application Minuteur Rival Restaurants disponible pour iPhone (App Store) et Android (Google Play).

Fonctionnement de chaque Jour

REVENU et DÉPLACEMENT (non chronométré x)

Prenez votre revenu quotidien et décidez où vous voulez faire les courses.

1. **REVENU:** prenez **300\$** de la banque. (Vous pouvez augmenter votre revenu quotidien en achetant des améliorations à L'Îlot Central).
2. **DÉPLACEMENT:**
 - a) **Utilisez la roue de la déplacement** pour choisir votre destination du jour. (Vous ne pouvez aller qu'à un endroit par jour, choisissez donc judicieusement !) Ensuite, posez la roue face cachée pour faire savoir au Chef Cuisinier que vous êtes prêt à vous déplacer.
 - b) Quand tout le monde est prêt, **déplacez votre chef au marché** choisi et **placez votre chef sur l'ingrédient que vous désirez le plus.** (Si plusieurs chefs convoitent le même ingrédient, voir « Guerre des enchères » à la page 9). **Si vous choisissez l'Îlot Central**, placez votre chef sur l'Îlot Central.
3. Si vous avez un **pouvoir de chef** qui s'active pendant la phase **REVENU et DÉPLACEMENT** vous pouvez l'utiliser maintenant. (Plus d'infos sur les pouvoirs des chefs à la page 11).

Note: vous pouvez discuter avec les autres chefs pendant cette phase mais vous ne pouvez pas faire de transactions jusqu'à **ACHAT et ÉCHANGE.**

Même si **REVENU et DÉPLACEMENT** n'est normalement pas une phase chronométrée, si les joueurs prennent trop de temps à décider où se déplacer, vous pouvez instaurer une limite d'1 minute. Si le temps est écoulé avant de choisir la destination, vous devez aller à l'Îlot Central.

Achat & Échange (1 MINUTE)

Faites des achats **uniquement** à partir de votre emplacement actuel. Vous pouvez également faire des échanges avec les autres chefs.

1. **ACHAT**: vous pouvez acheter autant que vous le voulez **uniquement** à partir de l'emplacement où vous êtes actuellement. Si c'est un marché, vous pouvez acheter au comptoir (ingrédients face visible) et/ou dans le rayon (ingrédients face cachée).
2. **ÉCHANGE**:
 - a) Vous pouvez échanger les éléments suivants avec les autres chefs : pièces, ingrédients, cartes action, déchets, recettes, améliorations, faveurs.
 - b) Voici quelques règles à garder en tête pendant les échanges :
 - Tous les chefs doivent avoir 1 recette Basique et 1 recette Gastronomique à tout moment.
 - Chaque chef peut avoir au maximum une amélioration de chaque. (Vous pouvez acheter une amélioration pour un autre chef si vous êtes à L'îlot Central mais vous ne pouvez pas avoir plus d'1 amélioration de chaque).
 - c) Une fois que le temps d' **ACHAT et ÉCHANGE** est écoulé, **rapatriez votre chef dans votre restaurant**. Si vous avez déjà payé pour une transaction ou accepté un échange avant la fin du temps imparti, vous pouvez terminer.

Note: **ACHAT et ÉCHANGE** est **la seule** phase pendant laquelle des choses peuvent être achetées ou échangées. Vous pouvez discuter des accords pendant les autres phases mais vous devez attendre la phase **ACHAT et ÉCHANGE** pour les réaliser.

Page 7

Cuisine & Comptoir (non chronométré)

Cuisinez les recettes et réapprovisionnez les comptoirs.

1. Cuisine

a) **Si vous avez tous les ingrédients d'une recette, vous pouvez la cuisiner.** Annoncez ce que vous cuisinez et demandez à un autre chef de contrôler vos ingrédients

Note: vous ne pouvez cuisiner qu'une recette par jour (sauf si vous possédez une amélioration « Table de cuisson Double »).

b) **Défaussez les ingrédients utilisés** dans le bac de défausse central. Placez-les face visible.

c) **Gagnez** 🍷 en fonction de la valeur de votre recette.

- I. **Pénalité de déchets:** s'il y avait des déchets dans votre restaurant **avant** de cuisiner, retirez 1 🍷 pour **chaque** déchet que vous détenez. Les recettes ne peuvent valoir de 🍷 négatifs. Les déchets restent dans votre restaurant.

Note: vous pouvez toujours choisir de ne pas cuisiner pour éviter la pénalité de déchets, même si vous aviez annoncé cuisiner.

- II. **Bonus de cuisine:** si le type de cuisine de votre restaurant correspond à ce- lui de votre recette (ex : recette coréenne dans le restaurant coréen), gagnez +1 🍷.

Après avoir gagné des points de popularité, réalisez les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

d) **Prenez des déchets** selon le nombre d'icônes déchets en bas à droite de votre recette (quelques recettes n'ont pas de déchets).

e) **Retournez la recette tout juste cuisine**

f) **Piochez une nouvelle recette du même type** (c'est à dire Basique pour Basique, Gastronomique pour Gastronomique) et placez-la sur le dessus de vos recettes terminées.

g) **Utilisez votre bonus de niveau** (si possible).

- III. **Bonus de niveau :** votre restaurant augmente de niveau quand vous atteignez ou dépassez 3, 7 ou 12 points. Il y a deux types de bonus de niveau : ponctuel et permanent.

- a. Les **bonus ponctuels** prennent effet immédiatement et ne peuvent pas être conservés pour plus tard.
- b. Les **bonus permanents** (bonus qui commencent par la phrase « **À partir de maintenant...** ») s'appliquent à toute(s) recette(s) que vous venez de cuisiner et conservent leur effet pour le reste de la partie.

2. **Comptoir**: **réapprovisionnez les comptoirs** de chaque marché. (Plus d'in- fos à la page 9).

La journée est désormais terminée.

Répétez les 3 phases jusqu'à ce que quelqu'un comptabilise au moins 20 🍷 et soit déclaré « Vainqueur ».

L'îlot Central

L'îlot Central de cuisine (appelé plus simplement « L'îlot Central ») est une des plus importantes destinations de Rival Restaurants. L'îlot Central est un fournisseur généraliste de restaurants. Les chefs se rendent à L'îlot Central pour 4 raisons :

- Acheter des cartes action (voir ci-après)
- Acheter des améliorations (voir page 8)
- Se débarrasser des déchets (voir page 8)
- Vendre du chocolat (voir page 9)

Note: L'îlot Central n'est **pas** un « marché ». Tout ce qui fait référence à un « mar- ché » se rapporte à 1 des 6 marchés (Carbtastic, « Fruit » Stand, Vegetable Land, Chop Shop, Dairy King et Mystery Mart).

Cartes action

Ce qui rend les choses un peu plus intéressantes.

Les cartes actions sont des outils à usage unique puissants qui peuvent être utilisés pour pousser votre restaurant en tête ou traîner les autres dans la poubelle. Ne sous-estimez pas la puissance des cartes action. Elles renversent la vapeur même dans les fiascos culinaires les plus désespérés.

Voici tout ce que vous devez savoir à propos des cartes action:

- Quand vous utilisez une carte action, le Chef Cuisinier doit mettre le minuteur en pause (le temps reprend une fois la carte action résolue)
- Les cartes action ne peuvent être achetées qu'à L'îlot Central pour 300\$ pendant **ACHAT et ÉCHANGE**.

- Les cartes actions ne peuvent être utilisées que pendant **REVENU et DÉPLACEMENT** ou **ACHAT et ÉCHANGE**. (sauf indication contraire).
- Vous pouvez utiliser une carte action dès que vous l'achetez.
- Vous ne pouvez utiliser qu'1 carte action par jour.
- Les cartes action sont prioritaires sur les pouvoirs des chefs.
- Les cartes action peuvent être utilisées pour annuler d'autres cartes action.

Clam-Voyance

Clam-Voyance est l'une des plus puissantes cartes action de Rival Restaurants. Clam-Voyance vous permet de bloquer toute action négative dirigée directement contre vous, qu'elle provienne d'une autre carte action ou du pouvoir d'un chef. L'utilisation de Clam-Voyance ne compte pas dans la limite d'1 carte action par jour. De même, Clam-Voyance **peut** être utilisée pour contrer la Clam-Voyance d'un autre chef.

- **Exemple:** vous avez joué Armed Robbery et décidez de voler Antoine. Antoine joue Clam-Voyance pour contrer votre Armed Robbery. Cependant, vous avez également une Clam-Voyance qui peut être utilisée pour contrer sa Clam-Voyance permettant à Armed Robbery de provoquer son effet.

Note: cette carte ne protège que vous. Elle ne protège **pas** les autres chefs ciblés.

Page 8

Améliorations de restaurant

Plus, c'est mieux.

Vous pouvez acheter 5 types d'améliorations différents à L'îlot Central. Vous devez être à L'îlot Central pour acheter des améliorations. Chaque chef ne peut avoir qu'1 amélioration de chaque.

- **Livre de Recettes Basiques (200\$):** après avoir cuisiné une Recette Basique, piochez 4 nouvelles recettes de la pioche de Recettes Basiques. Choisissez-en 1 et défaussez les 3 autres sous la pioche de recettes.
- **Livre de Recettes Gastronomiques (300\$):** après avoir cuisiné une Recette Gastronomique, piochez 4 nouvelles recettes de la pioche des Recettes Gastronomiques. Choisissez-en 1 et défaussez les 3 autres sous la pioche de recettes.
- **Table de cuisson Double (300\$):** vous permet de cuisiner une Recette Basique et une Recette Gastronomique simultanément. (En temps normal, vous ne pouvez cuisiner qu'1 recette par jour). Vous ne récupérez pas de déchets pour ces recettes tant que les deux recettes n'ont pas été cuisinées. Réciproquement, si vous aviez déjà des déchets dans votre restaurant avant de commencer à cuisiner, la pénalité de déchets s'applique aux deux recettes.
- **Publicité sur les réseaux sociaux (400\$):** touchez de nouveaux clients et augmentez votre revenu quotidien de 100\$.
- **Soutien d'une célébrité (600\$):** il n'y rien de mieux que l'influence d'une star pour amener de nouveaux clients. Augmentez votre revenu quotidien de 100\$.

Déchets

Les déchets proviennent de la cuisine.

- Placez les déchets sur votre restaurant.
- Si vous avez toujours des déchets la prochaine fois que vous cuisinez, le nombre de 🍷 que vous gagnerez pour cette recette sera réduit de 1 pour chaque déchet détenu. Les recettes ne peuvent valoir de 🍷 négatifs.
- Vous pouvez éliminer des déchets en allant à L'îlot Central pendant la phase **ACHAT et ÉCHANGE** et en les plaçant dans la poubelle contre 100\$ chacune.

Au-delà des bases...

Maintenant que vous avez compris comment fonctionne chaque jour, expliquons certains aspects spécifiques du jeu et répondons à certaines situations particulières.

Recettes

Au début de la partie, chaque joueur reçoit aléatoirement 1 Recette Basique et 1 Recette Gastronomique.

- **Bonus de cuisine:** si vous venez à bout d'une recette qui correspond au type de cuisine de votre restaurant, vous gagnez +1 🍷.
 - Exemple : si vous possédez le restaurant Japonais et cuisinez le Chirashi Bowl (une recette japonaise qui vaut 6 🍷), vous gagnerez 6+1 soit 7 🍷.
- Après avoir cuisiné une recette pendant la phase **CUISINE et COMPTOIR**, vous devez immédiatement piocher une nouvelle recette de la pioche de recettes correspondante. S'il n'y a plus assez de recettes dans la pioche, ré-

cupérez les recettes terminées de ce type auprès des joueurs et mélangez-les dans la pioche.

Astuce: n'oubliez pas que les améliorations Livre de Recettes Basiques et Gastro- nomiques vous permettent de piocher 4 nouvelles recettes au lieu d'1. Vous pouvez ainsi choisir votre prochaine recette sur la base des ingrédients en votre possession, des bonus de cuisine, de la valeur de ♠, etc.

- À aucun moment de la partie les chefs ne peuvent défausser des recettes juste parce qu'ils ne les aiment pas. Les chefs peuvent échanger des recettes avec un autre pendant **ACHAT et ÉCHANGE** mais doivent toujours avoir 1 recette Basique et 1 recette Gastronomique.

Défausser et piles de défausse

Qu'un ingrédient soit utilisé dans une recette ou défaussé par l'effet d'une carte action, placez-le dans le bac de défausse.

Quand il n'y a plus d'ingrédients dans le « rayon » (pioche face cachée) d'un marché, récupérez les ingrédients défaussés de ce marché à partir du bac, mélangez-les et remettez-les face cachée dans le rayon. Faites-le uniquement pendant **CUISINE et COMPTOIR**. Si un rayon est vidé de ses ingrédients pendant « **ACHAT et ÉCHANGE** ne remplissez pas le rayon avant **CUISINE et COMPTOIR**. En d'autres mots, c'est tout ce qu'il y avait au marché pour aujourd'hui !

Acheter : comptoirs vs rayons

Lorsque vous achetez à un marché, vous pouvez acquérir des ingrédients des comptoirs et/ou du rayon. Vous pouvez acheter autant d'ingrédients que vous le souhaitez.

1. **Les comptoirs**: chacun des marchés dispose de 3 ou 4 emplacements « comptoir ». Les ingrédients dans un emplacement « comptoir » sont toujours face visible afin que vous sachiez exactement ce que vous achetez.
2. **Le rayon**: la pioche d'ingrédients face cachée de chaque marché est appelée le « rayon ». Lorsque vous achetez à partir du rayon vous piochez aléatoirement du haut de la pioche. Vous ne saurez pas ce que vous allez obtenir mais c'est mieux que rien !

Page 9

Guerre des enchères : quand 2 chefs ou plus veulent le même ingrédient

Lorsque vous vous déplacez à un marché, vous devez placer votre chef **sur** l'ingrédient que vous voulez acheter en premier. Si 2 chefs ou plus choisissent le même ingrédient, une guerre des enchères est déclenchée. Celui enchérit le plus pour cet ingrédient **doit** l'acheter. L'enchère minimale est toujours le prix du marché. Si la guerre des enchères se termine par une égalité et que le temps est écoulé, alors aucun des chefs ne peut acheter cet ingrédient pour ce jour. Cependant si les chefs intéressés ont la même somme d'argent et utilisent le tout pour l'enchère, ils peuvent prendre des déchets pour se départager.

- **Par exemple**: Gohan, Kim et Biff veulent tous acheter de l'Alien Goo (prix au marché de 300\$). Gohan a 300\$ alors que Kim et Biff ont chacun 400\$. Kim et Biff indiquent qu'ils sont prêts à payer 400\$ pour l'Alien Goo donc Gohan est automatiquement éliminé de la guerre des enchères. Comme Kim n'a plus d'argent à miser, elle propose de prendre 1 déchet de L'îlot Central en plus des 400\$ misés. Biff dit qu'il va prendre 2 déchets en plus des 400\$ misés. Kim décide que c'est un prix trop élevé et abandonne la guerre des enchères. Biff paie 400\$, récupère 2 déchets de L'îlot Central et prend l'Alien Goo.

Vous ne pouvez participer qu'à une guerre des enchères à la fois. Cependant vous pouvez abandonner une guerre d'enchère à tout moment. Si la personne contre qui vous enchérissez quitte la guerre des enchères, vous devez immédiatement acheter cet ingrédient pour le montant de votre enchère ou le prix du marché (en fonction du plus élevé). Après avoir résolu votre guerre des enchères, vous pouvez acheter d'autres ingrédients toujours disponibles sur la base du « premier arrivé premier servi ».

Comptoirs : réapprovisionner les marchés

Pendant la phase **COMPTOIR** de **CUISINE et COMPTOIR** les chefs doivent réapprovisionner les marchés dont ils sont responsables (généralement ceux dont ils sont les plus proches). Voici comment fonctionne le réapprovisionnement :

- **Étape 1:** si il y a un ingrédient sur l'emplacement le plus à droite, il est maintenant « périmé » et doit être défaussé dans la zone dédiée de la défausse.
- **Étape 2:** glissez les ingrédients restants du comptoir vers la droite pour combler les emplacements vides.
- **Étape 3:** après avoir glissé les ingrédients, alimentez les emplacements vides avec de nouveaux ingrédients du rayon de ce marché, de la droite vers la gauche.

Si le rayon d'ingrédients d'un marché est épuisé, prenez les ingrédients du bac de défausse, mélangez-les et placez les ingrédients face cachée sur le rayon. Ne faites cela que pendant **CUISINE et COMPTOIR**.

Before = Avant

After = Après

Discard tray (faceup) = Bac de défausse (face visible)

Mystery Mart : où aller pour acheter des ingrédients spéciaux

Même si c'est le marché le plus cher (300\$ par ingrédient) le Mystery Mart mérite une visite.

Voici ce qu'offre chaque ingrédient du Mystery Mart :

- **Alien Goo**: utilisez-le en remplacement de n'importe quel ingrédient de votre recette lorsque vous cuisinez.
- **Chocolat (Chocolate)**: peut être vendu à L'îlot Central pour 500\$. Vous devez être à L'îlot Central. Défaussez le Chocolate ensuite.
- **Tofu**: substitut de viande. Lorsque vous cuisinez, prenez 1 déchet de moins quand vous remplacez un ingrédient du Chop Shop par du tofu.
- **Sauce Secrète (Secret Sauce)**: ajoutez ça à toute **Recette Basique** et gagnez 1 🍷 de plus quand vous cuisinez avec. Max 1 par recette.
- **Vin (Wine)**: ajoutez ça à toute **Recette Gastronomique** et gagnez 1 🍷 de plus quand vous cuisinez avec. Max 1 par recette.

Note: l'Alien Goo se transforme en l'ingrédient de votre choix au moment où vous le cuisinez (mais pas avant). L'Alien Goo peut être uniquement utilisé pour remplacer des ingrédients **obligatoires** d'une recette. (Par exemple : l'Alien Goo ne peut jamais être utilisé comme « Sauce Secrète » parce que la « Sauce Secrète » n'est pas un ingrédient obligatoire dans aucune recette).

Note: le Tofu peut remplacer n'importe quel ingrédient du Chop Shop dans votre recette. Vous devez utiliser du Tofu pour **remplacer** une viande pour bénéficier de la réduction de déchets. Si le Tofu est déjà un ingrédient nécessaire vous ne bénéficiez pas de la réduction de déchets.

Page 10

Liste D'ingrédients

Voici une liste de tous les ingrédients dans les Rival Restaurants. Il y a 6 de chaque ingrédient.

100\$	Carbtastic	Pain	Farine	Pommes	Pâtes	Riz
100\$	Stand de «Fruits»	Avocat	Haricots	Poivrons	Fruit Sucré	Tomate
100\$	Terre Végétale	Carotte	Ail	Légumes	Oignon	Échalote
200\$	Chop Shop	Bœuf	Poisson	Porc	Volaille	Fruits de Mer
200\$	Roi de la Laiterie	Beurre	Fromage	Oeuf	Lait	
300\$	Marché Mystère	Alien Goo	Chocolat	Sauce Secrète	Du Vin	Tofu

Note: si votre recette nécessite un ingrédient du Mystery Mart vous ne pouvez pas utiliser les pouvoirs de cet ingrédient lorsque vous cuisinez. (Ex : si votre recette nécessite du Vin, alors vous ne gagnez pas de 🍷 extra. Cependant si vous ajoutez un 2nd Vin à la recette, celui-ci vous offrira 1 🍷 quand vous cuisinez).

Page 11

«Fruit» Stand : SOS fruitologie

Avocats. Haricots. Poivrons. Et la tristement célèbre Tomate...

Est-ce que ce sont des fruits ou des légumes ? Si vous avez pensé légume, oubliez ! En botanique, un « fruit » est la « structure porteuse de graines des plants à fleurs ». Traduction : avocats, haricots, poivrons et tomates sont tous techniquement des fruits ! Nous ne vous blâmerons pas si vous ne voulez pas les utiliser pour votre prochain smoothie... mais pour les besoins de Rival Restaurants, prenez le chemin du « Fruit » Stand pour acheter l'un de ces ingrédients. Et bien sûr, vous pouvez également acheter l'ingrédient « Fruit sucré » là-bas.

Utiliser les pouvoirs des chefs

Chaque chef dispose d'un pouvoir unique qui lui confère un avantage particulier (voir page 12). Comme chaque chef est différent, la dynamique de chaque partie change en fonction de qui joue et de la façon dont ses pouvoirs sont utilisés.

Quelques notes sur les pouvoirs des chefs :

- Les chefs qui ont des pouvoirs **REVENU** et **DÉPLACEMENT** (Angus, Fuego, Kim et Mortimer) ne peuvent les utiliser que pendant **REVENU** et **DÉPLACEMENT**. Après que la résolution de tous les pouvoirs, la journée passe à la phase **ACHAT** et **ÉCHANGE**.
- Vous avez toujours le choix de limiter la portée de votre pouvoir.

Répartition des cartes action

Il y a 36 cartes action dans le jeu, certaines plus rares que d'autres.

Carte Action	Description	Fréquence	Indicateur de Rareté
Clam-Voyance	Stoppez toute carte action ou pouvoir de chef utilisé contre vous. Peut être utilisé pour annuler une autre Clam-Voyance. Ne compte dans la limite des « 1 carte action par jour ».	8 sur 36	Commune
Raiders of the Lost Pork	Volez 1 ingrédient de votre choix à n'importe quel chef.	5 sur 36	Peu Commune
Armed Robbery	Volez la moitié de l'argent d'un chef (arrondi à l'inférieur).	5 sur 36	Peu Commune
Uniques	Variable. Il y a 18 cartes actions « Unique » chacune avec son propre pouvoir.	18 sur 36	Rare

Note: Voir page 7 pour plus d'info sur les cartes action.

Page 12

Pouvoirs des Chefs

Voici la référence qui liste tous les pouvoirs des Chefs.

Angus Khan: Le Chef Mystérieux

Wok Away: A la fin de la phase **REVENUS** et **DÉPLACEMENT**, Angus peut empêcher 1 chef d'être au même marché que lui pour le reste de la journée. Ne fonctionne pas à L'îlot Central. Le chef affecté doit immédiatement choisir un autre lieu.

Antoine Baguette: Le Chef Pompeux

Goûts Aristocratiques: Tous les chefs au même endroit qu'Antoine doivent payer 100\$ de plus pour chaque chose qu'ils achètent. Cela comprend tous les achats effectués à L'îlot Central.

Biff Brobeque:

Bro-Tein Style: Biff peut utiliser tout ingrédient du Chop Shop à la place de n'importe quel ingrédient de Vegetable Land. Quand il cuisine un plat avec 2 viandes ou plus (y compris celles qui remplacent des légumes), il gagne immédiatement 300\$.

Gardena Eden: Vengeresse Vegan

Sauvez les Animaux: quand elle cuisine, Gardena peut utiliser 2 ingrédients identiques de Vegetable Land en remplacement de n'importe quelle viande. A chaque fois qu'elle fait cela, elle peut forcer un chef à défausser une viande d'une recette qui n'est pas cuisinée ce jour-ci.

General Stroganov: Le Chef Militaire

Partage Avec Moi Camarade: pendant la phase **ACHAT** et **ÉCHANGE**, Stroganov peut prendre 1 ingrédient ne provenant pas du Mystery Mart à un chef en échange de 100\$. L'ingrédient ne doit pas faire partie d'une recette de l'autre chef.

Gohan Sushido: Le Chef Samourai

L'art du Foodshido: pendant la phase **ACHAT** et **ÉCHANGE**, Gohan peut acheter 1 ingrédient d'un rayon (face cachée) de tout marché inoccupé (excepté le Mystery Mart).

Kim Chi: Le Chef Dramatique

Drama Queen: à la fin de la phase **REVENU** et **DÉPLACEMENT**, Kim peut payer 100\$ à la banque ou défausser un ingrédient afin de forcer un chef à aller où elle va. Le même chef ne peut être ciblé 2 jours de suite.

Lovehandles Mcfatterson: Le Chef Xxl

Le Gras C'est la Vie: quand Lovehandles est à un marché, tous les comptoirs sont bloqués pour les autres chefs (excepté au Mystery Mart). Les chefs peuvent toujours acheter des ingrédients du rayon (face cachée).

Mortimer Sleazburger: Le Sale Chef

Sale Coup: pendant la phase **REVENU** et **DÉPLACEMENT**, Mortimer peut prendre 1 déchet de son restaurant et la donner à un autre chef. Le même chef ne peut être ciblé 2 jours de suite.

Phyllis Grubman: La Dame Déjeuner

Viande Mystère: Phyllis peut utiliser les ingrédients du Chop Shop comme étant interchangeables (ex : si sa recette nécessite du Beef, elle peut prendre du Pork à la place). Quand elle est au Chop Shop, elle peut acheter 2 ingrédients pour 300\$ seulement (une fois par jour).

Pork Knuckles: Le Patron De La Foule

Marché Noir: pendant la phase **Achat et Échange**, Pork Knuckles peut acheter 1 carte action sans être à L'îlot Central (une fois par jour).

Señor Fuego: Le Chef Charismatique

Shopping Shenanigans: A la fin de la phase **Revenu et Déplacement**, les chefs qui sont au même marché que Fuego doivent immédiatement lui donner 200\$. Ne fonctionne pas à L'îlot Central.

Brigade de Cuisine : mode 2 joueurs

La Brigade de Cuisine est le mode 2 joueurs de Rival Restaurants destiné à ajouter une couche de stratégie sans gâcher le plaisir de jeu.

IMPORTANT: le mode 2 joueurs Brigade de Cuisine est une variante du jeu de base donc assurez-vous de lire les règles de base avant de continuer.

Mise en place 2 joueurs

1. Prenez les cartes chef suivantes (**ANGUS KHAN, ANTOINE BAGUETTE, LOVEHANDLES MCFATTERSON and SEÑOR FUEGO**) et distribuez-en 2 aléatoirement à chaque joueur. Chaque joueur choisit un chef comme son CNC (plus d'info plus loin). Rangez les chefs restants pour la suite de la partie.
2. Mélangez les 8 chefs restants et distribuez-en 4 à chaque joueur. Chaque joueur choisit ensuite 3 chefs pour constituer sa Brigade de Cuisine (plus d'info plus loin). Rangez les chefs restants pour la suite de la partie.
3. Prenez 2 roues de déplacement : 1 pour votre Brigade de Cuisine et 1 pour votre CNC.
4. Mettez en place le Plateau Marché comme dans le jeu de base (voir détails page 5).
5. Mettez en place votre restaurant comme dans le jeu de base (voir détails page 4).
 - **Note** : vous devriez avoir 2 roues de déplacement, 3 chefs de Brigade de Cuisine et 1 CNC.

Quoi de neuf?

La Brigade de Cuisine offre 2 innovations principales, différentes du jeu de base.

1. Brigade de Cuisine : Chef du Jour

- a. Au lieu de ne contrôler qu'un seul chef, vous dirigez une équipe de 3 chefs différents. Chaque jour vous choisirez 1 de vos chefs comme « Chef Actif » (càd Chef du jour).

2. Le CNC : Chef Non Cuisinier

- a. Vous contrôlez également un CNC. Pensez à votre CNC comme un presque allié qui a 2 objectifs : déranger votre adversaire et vous aider à faire des achats supplémentaires.

Principe de jeu

Revenu & Déplacement

1. Revenu:

- a. Prenez 300\$ de la banque. (Les CNC ne prennent pas de revenu).

2. Déplacement:

- a. Choisissez 1 chef de votre Brigade de Cuisine comme « Chef Actif ». Posez la carte de ce chef face cachée devant vous.
 - i. Ce sera votre chef pour le reste de la journée
 - ii. Vous ne pouvez utiliser que le pouvoir de votre **Chef Actif** chaque jour.
 - iii. Au début de chaque journée et les jours suivants, vous pouvez soit conserver votre Chef Actif soit en choisir un nouveau de votre Brigade de Cuisine.

b. **Chef Actif**: utilisez la première roue de déplacement pour choisir la destination du jour de votre Chef Actif. Posez la roue de déplacement face cachée sur la carte du Chef Actif.

c. **CNC**: utilisez votre deuxième roue de déplacement pour choisir la destination du jour de votre CNC. Posez la roue de déplacement face cachée sur la carte du CNC.

i. Vous ne pouvez pas envoyer votre CNC à l'îlot Central.

ii. Vous ne pouvez pas envoyer votre CNC dans le même lieu que votre Chef Actif.

Note: Occasionnellement, votre Chef Actif peut se retrouver dans le même lieu que votre CNC à cause de pouvoirs de chefs ou de cartes actions. Dans ce cas, le pouvoir de votre CNC affecte votre Chef Actif.

d. Quand les joueurs sont prêts, révélez toutes les roues de déplacement et placez les chefs sur leurs destinations respectives.

e. Résolvez les pouvoirs de chef des CNC. *Les pouvoirs des CNC n'affectent que les Chefs Actifs.*

i. Les pouvoirs de chef des CNC sont légèrement modifiés pour la variante Brigade de Cuisine :

- **Angus Khan**: Angus chasse immédiatement tout Chef Actif présent au même marché que lui. Le chef touché doit immédiatement choisir un lieu différent. Ne s'applique pas au Mystery Mart.
- **Lovehandles McFatterson**: quand Lovehandles est sur un marché, tout Chef Actif à ce marché ne peut acheter que dans le rayon. Tous les ingrédients du comptoir (face visible) sont bloqués. Ne s'applique pas au Mystery Mart.
- **Antoine Baguette**: tous les **Chefs Actifs** dans le même lieu qu'Antoine doivent payer 100\$ de plus pour chaque chose achetée (îlot Central compris). Ne s'applique pas au Mystery Mart.
- **Señor Fuego**: à la fin de **REVENU et DÉPLACEMENT**, tous les Chefs Actifs dans le même marché que Fuego doivent défausser 200\$ à la banque (pas à l'autre joueur). Ne s'applique pas au Mystery Mart.

Page 14

Achat & Échange

1. Achat:

a. **Chef Actif** : vous pouvez acheter autant que vous voulez dans le lieu où se trouve votre Chef Actif.

b. **CNC** : vous pouvez aussi utiliser votre CNC pour acheter des choses en votre nom. Cependant, chaque fois que votre CNC achète quelque chose pour vous, vous devez payer 100\$ de plus que le prix du marché.

- **Exemple**: vous envoyez votre CNC, Señor Fuego, au «Fruit» Stand. Vous voulez que Señor Fuego achète deux choses pour vous: Tomate et 1 ingrédient du rayon. Étant donné que les ingrédients du « Fruit » Stand coûtent normalement 100\$ chaque, vous devez maintenant payer 200\$ pour chaque ingrédient (soit un total de 400\$).

c. **Guerre des enchères** : la guerre des enchères a lieu comme d'habitude entre les Chefs Actifs. (Voir page 9 pour plus d'info).

i. Vous pouvez aussi utiliser votre CNC pour enchérir contre le Chef Actif ou le CNC de votre adversaire. Quand vous enchérissez avec un CNC, la seule différence est que votre enchère de départ minimale doit être de 100\$ de plus que le prix du marché. Sinon, tout fonctionne comme dans le jeu de base.

2. Échange:

a. Les échanges fonctionnent comme dans le jeu de base (voir page 6 pour plus d'infos).

Cuisine & Comptoir

1. Cuisine:

a. Vous ne pouvez utiliser que votre Chef Actif pour cuisiner. Sinon, la cuisine fonctionne comme dans le jeu de base (voir page 7 pour plus d'info).

2. Comptoir:

b. Le comptoir fonctionne comme dans le jeu de base (voir page 9 pour plus d'infos).

La journée est maintenant terminée. Répétez les 3 phases jusqu'à ce que quelqu'un aie 20 🍷 ou plus et soit déclaré « Top Chef ».

Pour rappel, au début de chaque journée et les jours suivants, vous pouvez soit conserver votre Chef Actif soit en choisir un nouveau de votre Brigade de Cuisine.

Variante Draft de chef

Au lieu de constituer votre Brigade de Cuisine à partir de chefs aléatoires, vous pouvez renforcer la stratégie en réalisant un draft.

Posez les 8 chefs de Brigade de Cuisine jouables (les chefs non CNC). Les joueurs vont choisir un chef chacun à leur tour. Chaque joueur devra aussi bannir un chef (le rendant indisponible pour la partie).

1. Joueur 1 choisit son premier chef.
2. Joueur 2 choisit son premier chef et bannit un chef.
3. Joueur 1 choisit son second chef et bannit un chef.
4. Joueur 2 choisit son second chef.
5. Joueur 1 choisit son troisième chef.
6. Joueur 2 choisit son troisième chef.

La partie continue normalement (voir page 6 pour plus d'infos).

Variantes du jeu de base

Parfois il est amusant de changer des choses ou de jouer au jeu à votre manière. Voici quelques suggestions pour vous aider à démarrer.

1. Chef Amateur: progressez à votre gré

- a. Bien pour initier les nouveaux joueurs à Rival Restaurants.
- b. Pas de limite de temps pour la phase **ACHAT et ÉCHANGE**.
- c. Les chefs ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs jusqu'à ce que leur restaurant atteigne le niveau « Rising Dough ».

2. Start up: des restes devenus un plat

- a. Bien les joueurs vétérans qui souhaitent rallonger les parties
- b. Débutez avec 2 Recettes Basiques plutôt qu'1 Basique et 1 Gastronomique.
- c. Vous ne pouvez piocher une Recette Gastronomique qu'après avoir cuisiné votre première Recette Basique.
- d. Les joueurs commencent la partie sans carte action ni ingrédient de départ.

3. L'un « deux » est de trop dans la cuisine : la concurrence aime la compagnie

- a. Recommandé pour 2 ou 3 joueurs
- b. Chaque joueur contrôle 2 chefs, chacun avec sa propre roue de déplacement.
- c. Vous ne pouvez pas envoyer vos 2 chefs dans le même lieu.
- d. Les choses vont devenir dingues avec le double de déplacements, de pouvoirs et de capacités d'achat... sans parler du double de choses à suivre.

Page 15

Glossaire des Termes

Comme ça, quand nous utilisons un mot vous savez exactement de quoi nous parlons.

- **Améliorations**: clips qui peuvent être achetés à l'îlot central pour modifier votre restaurant et augmenter vos capacités.
- **Comptoirs**: les espaces qui présentent les ingrédients disponibles à l'achat ce jour-là.
- **L'îlot Central**: la zone centrale du plateau qui comprend la défausse, les améliorations, les cartes action et la poubelle. L'îlot Central n'est pas un marché.
- **Jour**: fait référence à un tour de jeu complet (REVENU et DÉPLACEMENT, ACHAT et ÉCHANGE, CUISINE et COMPTOIR = 1 « Jour »).
- **Marché**: tous les lieux qui vendent des ingrédients et possèdent des comptoirs - ne comprend pas L'îlot Central.
- **Popularité (👉)**: points nécessaires pour gagner. Le premier à 20 👉 gagne la partie.
- **Rayon**: pioche face cachée d'ingrédients pour chaque marché.
- **Stock**: où vous conservez les ingrédients qui ne correspondent à aucune de vos recettes (généralement au-dessus ou au-dessous de votre restaurant).
- **Viande**: tout ingrédients du Chop Shop (Bœuf, Poisson, Porc, Volaille, Fruits de mer).

Index

ACHAT et ÉCHANGE - 6, 7, 8
Alien Goo - 9
Améliorations - 8, 15
Armed Robbery - 11
Bac de défaisse - 4, 5, 7, 8, 9
Bonus de cuisine - 7, 8
Bonus de niveau - 7
Cartes action - 4, 7, 11
Chef Cuisinier – 6
Chef / Pouvoir de chef - 11, 12
Chocolat - 9
Clam-Voyance - 7, 11
CUISINE et COMPTOIR - 7, 8, 9
Déchets / Pénalité de déchets - 7, 8
Défausser - 7, 8
Égalité - 6
« Fruit » Stand – 11
Guerre des enchères - 9, 14
Guide des prix - 4
Jour - 6, 15
Livre de Recettes Basiques - 8
Livre de Recettes Gastronomiques - 8
L'îlot Central - 7, 8, 15
Marché - 4, 15
Minuteur - 6
Mystery Mart - 9
Popularité - 6, 7, 8, 9, 15
Publicité sur les Réseaux Sociaux - 8
Raiders of the Lost Pork - 11
Rayon / Rayons - 8, 9, 15
Recette - 4, 7, 8
Restaurant - 4, 7
Réapprovisionnement - 9
REVENU et DÉPLACEMENT 6, 9, 10
Roue de déplacement - 4, 6
Sauce Secrète - 9
Soutien de célébrité – 8
Stock - 4, 15
Table de cuisson Double – 8
Tofu - 9