



### L'ADDITION

Cette carte est décisive pour la victoire, parce qu'elle conclut le jeu. Dès qu'il a complété le menu avec les six cadres de couleur différente, le joueur doit appeler à voix haute «L'ADDITION ».

Le joueur gagnera la partie quand il arrivera à piocher la carte addition en ayant déjà les six plats, sans doublons ni carte action. L'addition est la seule carte action que l'on peut piocher aussi bien dans la pile de pioche que dans celle de défausse. **Au cours d'une partie, à chaque fois qu'un joueur pioche l'addition dans la pile de pioche mais n'a pas encore les six plats, il doit immédiatement la défausser parce qu'à ce moment-là elle n'a aucune valeur. Parfois, cette situation pourrait favoriser la victoire du joueur suivant qui peut terminer la partie en piochant l'addition qui vient d'être défaussée. Attention ! Si un joueur oublie de demander l'addition, alors qu'il a déjà le menu complet pour conclure le jeu (6 plats plus la carte « l'addition ! »), il perd la possibilité de gagner lors de ce tour-là.**

### LE GAGNANT

Le gagnant est celui qui restera uniquement avec les **six plats**, plus l'addition. Le premier joueur qui réunira les six cadres de couleur différente, (en ayant défaussé tous les doublons et les cartes action) et trouvera ensuite la carte addition gagnera la partie.



CE

**AVERTISSEMENTS: Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.**

Contient de petites pièces qui peuvent être avalées ou inhalées et provoquer l'asphyxie. A conserver pour toute référence future.



# Chef

conçu par  
**GIACOMO GIANLORENZI**

illustrations originales  
**ALESSANDRO BACCHETTA**

graphisme  
**ANDREA GUERRINI**

Découvrez de nouveaux jeux sur: [www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)



Video Tutorial on  
[www.youtube.com](http://www.youtube.com)



English instructions on  
[www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)



   Art. CG1911  
[www.chefgames.it](http://www.chefgames.it)  
100% **PRODUIT EN ITALIE**

© 2020 - CHEFGAMES - All rights reserved - Tous droits réservés

Les jeux de la marque CHEFGAMES sont produits et distribués par:  
Digital Multimedia Production di Andrea Guerrini  
Via del Giuncheto, 10 - 52037 Sansepolcro (AR) - Italia - P.I. 01567940513



# Chef

**INSTRUCTIONS**

# Chef



DE 2 À 8 JOUEURS - À PARTIR DE 6 ANS

## CONTENU

100 cartes subdivisées comme suit :

- 10 cartes (cadre orange) représentant des entrées.
- 10 cartes (cadre rouge) représentant des sauces.
- 10 cartes (cadre violet) représentant des plats principaux.
- 10 cartes (cadre vert) représentant des accompagnements.
- 10 cartes (cadre bleu) représentant des desserts.
- 10 cartes (cadre marron) représentant des boissons.
- 5 cartes pénalité représentant une assiette vide.
- 5 cartes pénalité représentant le mètre ruban du régime amaigrissant.
- 5 cartes pénalité représentant un menu blanc.
- 5 cartes pénalité représentant une pile de vaisselle de lendemain de fête.
- 10 cartes représentant le chef.
- 10 cartes représentant l'addition.

## OBJECTIF DU JEU

Être le premier joueur à composer le menu du chef, comprenant 6 plats différents (reconnaisables à travers la couleur du cadre des cartes) plus la carte addition. Le gagnant sera le joueur qui restera avec seulement les 6 plats plus l'addition, sans aucune carte action, car celles-ci devront être jouées avant la conclusion du menu.

## COMMENT JOUER

**On joue donc à cartes découvertes.**

Après avoir mélangé les cartes, le donneur ne distribue aucune carte aux joueurs mais dépose la pile de pioche au centre de la table et retourne la première carte, pour lancer le jeu et commencer la pile de défausse. Si la première carte retournée est une carte action, on continue à en retourner jusqu'à ce qu'on trouve un plat (entrée, plat principal, sauce, accompagnement, dessert et boisson) puis le joueur à la gauche du donneur commence à jouer (dans le sens des aiguilles d'une montre), en choisissant parmi les possibilités suivantes:

- Piocher une carte de la pioche avec possibilité de défausser. (la défausse est facultative)
- Piocher un plat utile dans la défausse, sans pouvoir défausser.
- Jouer une carte action parmi les cartes en sa possession, sans pouvoir ni piocher ni défausser.
- Défausser un plat en double parmi les cartes en sa possession, sans pouvoir piocher.

**Les cartes piochées doivent être disposées devant chaque joueur, visibles à tous.** Quand il a réuni six cartes avec le cadre de couleur différente, le joueur doit dire à voix haute « L'ADDITION ! ». De cette manière, s'il pioche la carte addition, il gagne la partie. Si les cartes de la pioche sont épuisées avant la fin de la partie, on devra simplement mélanger celles de la pile de défausse (qui deviendra la nouvelle pile de pioche) en laissant comme première carte de la nouvelle pile de défausse, la dernière carte qui avait été défaussée. Chaque joueur peut piocher une carte de la pioche, la déposer parmi ses cartes et défausser l'un des plats qu'il possède, tandis qu'il ne peut pas piocher un plat dans la pile de pioche et jouer une carte action au cours du même tour.

## CARTES ACTION

**Quand un joueur joue une carte action, il la pose sur la pile de défausse et le joueur suivant doit exécuter la pénalité qui y figure.**

Les cartes action peuvent être piochées exclusivement dans la pile de pioche. On peut les jouer immédiatement ou bien au moment jugé le plus opportun. Dans le deuxième cas, si le joueur joue une carte action prise parmi les cartes en sa possession, il ne peut ni piocher avant, ni défausser après. Les cartes pénalité ne peuvent pas être jouées si le joueur suivant, qui subit la pénalité, n'a pas suffisamment de plats à défausser.

Les cartes action sont les suivantes:



### LENDEMAIN DE FÊTE (perte de 2 plats)

Quand un joueur joue cette carte, le joueur suivant doit défausser deux plats parmi ceux qu'il a devant lui et sauter son tour. Les cartes des plats à défausser sont choisies par le joueur qui a infligé la pénalité. (Uniquement quand la partie se joue à deux, les cartes défaussées en cas de pénalité ne pourront être réutilisées par aucun des deux joueurs).



### RÉGIME AMAIGRISSANT (perte d'1 plat)

Quand un joueur joue cette carte, le joueur suivant doit défausser un plat parmi ceux qu'il a devant lui et sauter son tour. La carte à défausser est choisie par le joueur qui a infligé la pénalité. (Uniquement quand la partie se joue à deux, les cartes défaussées en cas de pénalité ne pourront être réutilisées par aucun des deux joueurs).



### ASSIETTE VIDE (sauter 1 tour)

Quand un joueur joue cette carte, le joueur suivant saute son tour.



### MENU BLANC (inverser le jeu)

Quand un joueur joue cette carte, le jeu tourne dans le sens inverse.



### CHEF

Le Chef permet de prendre n'importe quel plat du joueur suivant et de l'ajouter à ses propres cartes. La carte Chef ne peut pas être défaussée en cas de pénalité et ne peut donc pas être piochée dans la pile de défausse. Jouer la carte Chef signifie simplement la déposer sur la pile de défausse, de sorte que le joueur suivant **ne saute pas son tour** et continue à jouer normalement. Les cartes Chef ne peuvent pas être jouées si le joueur qui doit subir la pénalité n'a pas au moins un plat disponible.

**Seulement si vous avez complété le menu dans l'attente de l'addition et que vous piochez le Chef, vous avez la possibilité de défausser la carte et de piocher une deuxième fois. Si par contre, vous déposez le Chef parmi vos cartes, cette carte action maintient sa fonction de prendre un plat au joueur suivant.**