

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MAGIC COOKING



FR Règles du jeu

EN Game rules

ES Réglas

DE Spielregeln

A une époque fort lointaine, un peu à gauche du Moyen-âge, prospérait le royaume d'Abraxas. La Reine Gourmandine IV gouvernait ce royaume de gastronomes d'une main de fer dans une manique de velours. Chaque année, les plus grands Magiciens du monde connu rivalisaient d'ingéniosité pour créer de nouvelles recettes si délectables, qu'on les disait magiques. C'est au Solstice d'été, jour particulièrement attendu des Abraxiens, que se déroulait le tournoi du **Magic Cooking** où s'affrontaient les 6 plus puissants sorciers du Royaume.

Incarnez l'un de ces magiciens et relevez le défi !

Saurez-vous remporter le Magic Cooking ?

Règles du jeu

Les ingrédients sont nécessaires à la confection des recettes magiques. Il y a 4 cartes par ingrédient, à l'exception de **La Plume De Corbeau Albinos** qui n'existe qu'en un seul exemplaire. Si vous récoltez cette carte, elle vous permet de débiter la manche suivante.



Certains ingrédients possèdent une valeur de 1 à 4, symbolisée par un nombre d'étoiles. L'ingrédient **Toile D'Araignée**, même s'il ne fait gagner aucun point, permet de remporter n'importe quel pli.



Chaque **Mage** possède un sortilège spécifique qui lui est propre, qu'il pourra jouer une seule fois par partie (cf. *sortilèges des Mages*).

But du jeu

Marquer le plus possible de points en ramassant des plis.

FR Règles du jeu

Préparatif

Les joueurs, en commençant par le plus jeune, choisissent une carte *Persomage* au hasard ou se les répartissent d'un commun accord. Le joueur le plus jeune débute la partie. Il reçoit le titre honorifique : *Ordome*. Pour les manches suivantes, le *Mage Ordome* sera celui qui aura récolté *La Plume De Corbeau Albinos*.

L'*Ordome* distribue 4 cartes ingrédients à chaque joueur. Puis, il en pose 4 autres au centre de la table, faces cachées, en une pile, pour allumer le *Chaudron*. La carte ingrédient, située sur le dessus du *Chaudron*, est retournée face visible, les trois autres demeurent faces cachées et composent le *Chaudron Secret*. Le reste des cartes forme la pioche.

Magic Cooking se joue en autant de manches que de joueurs, en additionnant à chaque fois les scores.

Déroulement

Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par l'*Ordome*.

Chacun son tour, chaque joueur révèle un ingrédient de sa main et le montre :

- **S'il ne correspond à aucun ingrédient présent dans le *Chaudron***, le joueur le pose à côté des autres cartes du *Chaudron* de façon à ce qu'il soit visible par tous les joueurs, puis pioche un nouvel ingrédient pour en avoir quatre en main. Le nombre d'ingrédients posé sur la table vient s'ajouter au *Chaudron*, il n'est pas limité.
- **S'il correspond à un ingrédient présent dans le *Chaudron*** ou s'il s'agit d'une *Toile D'Araignée*, le joueur ramasse TOUTES les cartes du *Chaudron* présentes sur la table. Il met son pli de côté, face cachée. Il pose ensuite un nouvel ingrédient de sa main, face visible, pour créer un nouveau *Chaudron*, puis pioche deux in-

grédients pour refaire sa main à 4 cartes. Le joueur qui remporte le tout premier pli de chaque manche (1 ingrédient visible et 3 faces cachées) reçoit le titre honorifique : *Estueux*. Le *Mage Estueux* a l'avantage de pouvoir regarder, à tout moment, les ingrédients composant le *Chaudron Secret*.

- Si le *Chaudron* n'est constitué que d'un seul ingrédient, et que le joueur suivant pose un ingrédient strictement identique, il prononce la formule magique **Abraxas** et marque 10 points. Il met son pli de côté, pose un ingrédient de sa main pour créer le nouveau *Chaudron*, puis pioche deux ingrédients pour reconstituer sa main.



Il est interdit de faire *Abraxas* sur le *Chaudron Secret* (la pile de 4 ingrédients constituée au début de chaque manche). Bien qu'une *Toile D'Araignée* puisse prendre n'importe quel pli, il n'est possible de faire *Abraxas* que sur une autre *Toile D'Araignée* (ingrédient strictement identique), mais jamais sur un ingrédient d'une autre famille.

Les joueurs poursuivent la partie ainsi jusqu'à ce que tous les ingrédients soient posés.

En fin de manche, si la pioche est vide, le joueur ne pioche pas mais le jeu continue.

- S'il ne reste à un joueur qu'un seul ingrédient en main utilisé pour prendre un pli, c'est le joueur situé à sa gauche qui crée le nouveau *Chaudron*.
- Si un joueur n'a plus d'ingrédients, il passe son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus un seul ingrédient en main (un même joueur peut ainsi jouer plusieurs fois de suite pour finir de poser les cartes de sa main).

FR Règles du jeu

Lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes et s'il reste des ingrédients sur la table, le dernier joueur ayant pris un *Chaudron* les ramasse pour les ajouter à ses plis.

Calcul des points

Les points sont comptabilisés à la fin de chaque manche. Chaque joueur additionne les *Etoiles* figurant dans l'angle de certains ingrédients (par exemple, chaque *Plume De Corbeau* vaut 1 point). Une carte sans étoile vaut 0 point.

Le joueur qui a récolté le plus grand nombre de cartes ingrédients gagne un bonus de 3 points (en cas d'égalité, personne ne marque). Un *Abraxas* rapporte 10 points.

Fin de partie

Le joueur qui marque le plus de points gagne la manche et reçoit le titre honorifique : *Uscul*. Gloire au *Mage Uscul* ! Une nouvelle manche peut alors débiter.

.....

Sortilèges des Mages

Les sortilèges ne peuvent être utiliser qu'après le ramassage du premier pli.

Ils sont joués **une seule fois par partie**, à tout moment même lorsque ce n'est pas au tour d'un joueur de jouer (par exemple, chaque sortilège ne sera joué qu'une seule fois au cours d'une partie de 4 joueurs, composée de 4 manches).

Le joueur peut jouer son sortilège simultanément ou pour annuler immédiatement, sans attendre son tour, un sortilège joué par un adversaire.

Le joueur retourne la carte *Persomage* quand son pouvoir a été utilisé. Il n'y a pas d'obligation à utiliser un sortilège au cours d'une partie.



Brady Le Noir : son sortilège *Permutation* permet à un ingrédient de changer de propriétaire. Le joueur pioche à l'aveugle un ingrédient dans le jeu d'un adversaire de son choix ou échange un ingrédient de sa main avec une carte présente dans le *Chaudron*. Ce sortilège ne fonctionne pas sur les cartes *Persomages*.



Emilien Le Devin Rouge : son sortilège *Brûlure* permet d'enflammer n'importe quel ingrédient et de le détruire. Ce sortilège agit également sur le sortilège d'un autre *Persomage*. La carte est mise de côté et ne sera comptabilisée par aucun joueur.



Enrico Le Vert : son sortilège *Falsification* permet de transformer une carte en n'importe quelle autre carte, pour réaliser une paire. Ce sortilège ne fonctionne pas pour faire un *Abraxas*.



From Le Mage Blanc : son sortilège *En Pleine Lumière* annule le sortilège d'un autre *Persomage* qui vient d'être joué. Il n'est alors plus possible de jouer de sortilèges pendant cette manche.



Gordon Le Bleu : son sortilège *Congélation* garantit que le pli reste en jeu. Les ingrédients restent dans le *Chaudron* et ne sont pas récoltés. Le round se poursuit normalement.



Moka La Fée Crème : son sortilège *Bourrasque* annule un pli. Les ingrédients formant un pli s'envolent. Le pli est déclaré inexistant. Il est mis de côté et ne sera comptabilisé par aucun joueur.



Champignon hallucinant jaune
Amazing yellow mushroom
Seta amarilla asombrosa
Gelber Pilz



Cœur de Boeuf
Heart Beef
Corazón de Toro
Rindherz



Lunette de Taupe hypermétrope
Hypermetropic Mole glasses
Gafas de Gris Pardo hipermétrope
Maulwurfbrillen



Mèche de Chauve-Souris
Drill Bit Bat
Cabello de Murciélago
Fledermaussträhne



Mouchoir de Crocodile
Crocodile handkerchief
Pañuelo de Cocodrilo
Krokodilstuch



Œuf géant de Poule naine
Giant egg of dwarf chicken
Huevo gigante de pollo enano
Huhnsei



Thermomètre de Cheval
Horse Thermometer
Termómetro de Caballo
Pferdsthermometer



Toile d'Araignée
Web spider
Toile d'Araignée
Spinnengewebe



Cri de Chouette
Owl scream
Grito de muchoelo
Eulengeschrei



Souffle de Dragon
Dragon breath
Aliento de dragón
Drachensatemstoss



Plume de Corbeau insomniaque / albinos
Insomniac Raven feather / albino
Pluma del cuervo Insomne / albino
Schwarzen / Weiße Rabenfeder



Dent de Hibou
Owl tooth
Diente de Búho
Eulenzahn



LOT N° 0713

ROBIN RED GAMES ©

Site internet : www.robinredgames.com

Email : info@robinredgames.com

Conçu, réalisé en Corrèze (France)



Attention. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

Concept : Pak Cormier & Ivy Colin

Graphisme : Pascal Boucher

Rédactionnels : Deludis, Gêmu & Isabelle Deriche

Traduction : Deludis (En, Es) & Maxime Mundel (De)

Impression : Imp. George Lachaise (19) & Cartamundi France (78)

www.robinredgames.com

Le Pchit bourguignon

un jeu de pak et ivy, pour 2 à 4 joueurs, de 8 ans et plus. Durée : 20 minutes.

But

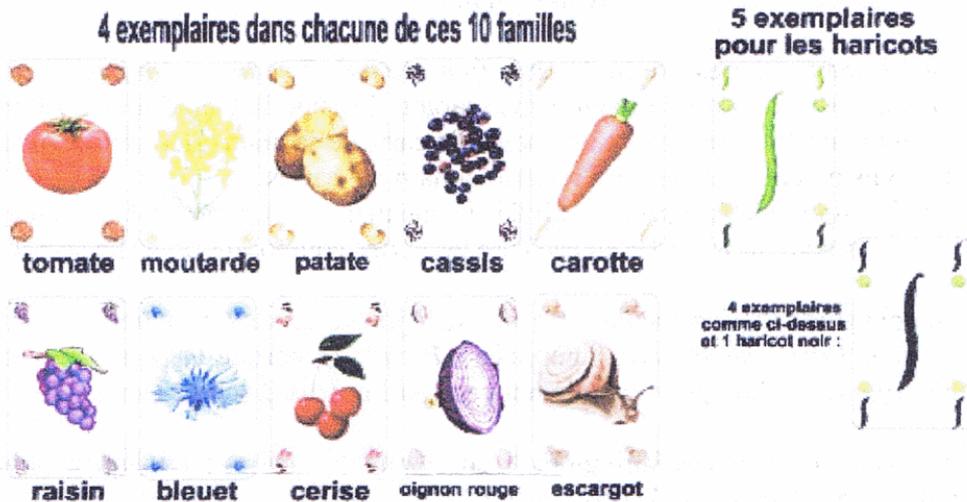
Pour gagner, il faut marquer le plus de points possible en formant des plis. Une partie se déroule en autant de manches que de joueurs.

Matériel

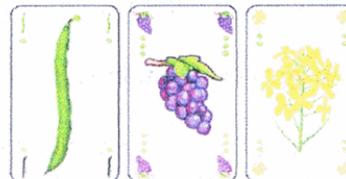
- 45 cartes
- 2 aides de jeu
- 4 compteurs de points
- 1 sachet de graines

Présentation

Le Pchit bourguignon se compose de 45 cartes, réparties en 11 familles :



Certaines cartes possèdent une valeur : nombre de salades dessinées dans un coin.



L'**Escargot** ne fait gagner aucun point, mais il permet de remporter n'importe quel pli.



Le **Haricot noir** permet de commencer la manche suivante.



Utilisation des graines et du compteur

En début de partie, chaque joueur prend un compteur et pose une graine sur le « 0 ». Ce compteur indique l'unité des points acquis en cours de partie. Les dizaines sont comptées avec les graines restantes. Une graine vaut 10 points.

Exemple : un joueur qui a 23 points possède 2 graines et son compteur d'unités indique 3.

Distribution

Le dernier à avoir mangé des haricots commence la partie. Il distribue 4 cartes à chacun. Puis, il en pose 4 au centre de la table, en une pile, pour créer un « **Jardin** ». La carte supérieure est retournée face visible, les trois autres demeurent face cachée.

Le reste des cartes forme la pioche.

Le premier joueur des manches suivantes sera celui qui aura récolté le « **Haricot noir** ».

Déroulement du jeu

On joue l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur révèle une carte de sa main et la montre :

- Si elle ne correspond à aucune carte présente sur la table (*par exemple Moutarde sur un jardin composé d'un Haricot, d'une Tomate et d'une Carotte*), il la pose de façon à ce qu'elle soit visible de tous, et pioche une nouvelle carte pour en avoir 4 en main.

- Si elle correspond à une carte présente sur la table (*par exemple Tomate sur un jardin constitué de Cassis, Bleuets, Tomate et Patate*) ou s'il s'agit d'un escargot, il remporte l'intégralité du Jardin. Il met son pli de côté, face cachée. Il pose ensuite une nouvelle carte de sa main, face visible, pour créer un nouveau jardin, puis pioche 2 cartes pour refaire sa main à 4 cartes.

Note : Le joueur qui remporte le tout premier pli de chaque manche (1 carte visible, 3 faces cachées) a l'avantage de pouvoir regarder en cachette les cartes composant le Jardin secret.

- Si le jardin n'est constitué que d'une seule carte, et que le joueur suivant pose une carte strictement identique (*par exemple Raisin sur Raisin*), il annonce « **Pchit** » et marque 10 points. Il met son pli de côté, pose une carte de sa main pour créer le nouveau jardin, puis pioche 2 cartes.

Important ! On ne peut en aucun cas faire un Pchit sur la pile de 4 cartes du début de manche. Bien qu'elle ne soit constituée que d'une seule carte visible, elle en comporte quatre en tout.

D'autre part, bien qu'un escargot puisse prendre n'importe quel pli, il ne peut faire un Pchit que sur un escargot (carte strictement identique), jamais sur une carte d'une autre famille.

On joue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été posées.

En fin de manche, si l'on doit piocher et que le talon est vide, on ne pioche pas.

Lorsqu'on n'a qu'une seule carte en main et que l'on prend un pli, c'est au voisin de gauche de créer le nouveau jardin.

Si un joueur n'a plus de carte, il passe.

Quand tous les joueurs ont passé et qu'il reste des cartes sur la table, le dernier à avoir pris les ramasse et les ajoute à ses plis.

Calcul des points

Les points sont comptabilisés à la fin de chaque manche.

On additionne les salades figurant au coin de certaines cartes (*par exemple, chaque haricot vaut 1 point*).

Celui qui a récolté le plus de cartes gagne un bonus de 3 points (en cas d'égalité, personne ne marque).

Un Pchit rapporte 10 points.

Fin de partie

On joue en autant de manches que de joueurs, en additionnant à chaque fois les scores.

Celui qui marque le plus de points est déclaré « Grand Vainqueur ».