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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











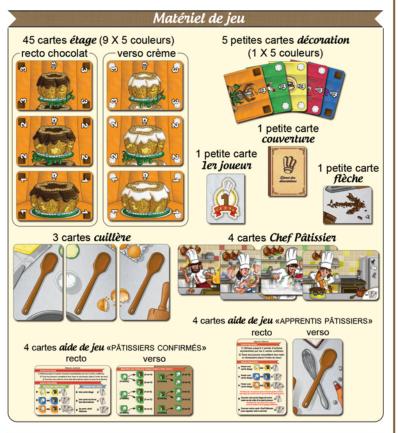


## Introduction & But du ieu

C'est le grand concours de pâtisserie où vous espérez être élu « Chef Pâtissier de l'année » ! Pour l'emporter, vous devez préparer un maximum de pièces montées pour 5 occasions : la traditionnelle pièce montée de mariage, une pour un anniversaire, une pour célébrer la Saint Valentin, une pour fêter Noël et pour finir, une spéciale Halloween.

Une pièce montée se compose de 3 cartes étage à superposer et peut être préparée avec un nappage au chocolat ou à la crème.

À la fin de la partie, le joueur qui totalise le plus de points avec ses pièces montées devient le Chef Pâtissier de l'année!



#### Modes de jeu

Cette règle vous propose différents modes de jeu :

- "APPRENTIS PÂTISSIERS", idéal pour découvrir le jeu ou pour jouer avec des enfants (pour jouer ce mode, lisez seulement les règles des pages 2 à 5)
- "PÂTISSIERS CONFIRMÉS", pour les plus toqués (ajoutez les règles pages 6 & 7)
- "DUEL DE PÂTISSIERS", pour un dessert en tête à tête (ajoutez les règles page 8)
- "PÂTISSER EN ÉQUIPES", pour savourer la victoire à 2 (ajoutez les règles page 8)

#### Mise en place

- Chaque joueur choisit une carte *Chef Pâtissier* et la place devant lui (face sur laquelle le Chef Pâtissier se trouve avec son commis visible).
- •Chaque joueur prend une carte *aide de jeu* "APPRENTIS PÂTISSIERS" et la place devant lui (face aide de jeu visible).
- Mélangez les cartes étage. Coupez la pile en deux puis retournez-en une moitié et brassez à nouveau (pour bien mélanger les faces ainsi que les couleurs des cartes).
- À 4 joueurs, distribuez 3 cartes étage chacun. À 3 joueurs donnez 4 cartes.
- Les cartes étage restantes forment une pioche au centre de la table.
- Chaque joueur prend ses cartes en main <u>en gardant les faces qui étaient</u> <u>apparentes lors de la distribution visible de lui seul</u> (tournées vers lui).
- Laissez dans la boîte les 4 cartes *aide de jeu* "PÂTISSIERS CONFIRMÉS", les 5 petites cartes *décoration*, la petite carte *couverture* et la petite carte *flèche* qui ne sont pas utilisées en mode "APPRENTIS PÂTISSIERS".
- Le dernier à avoir mangé une pâtisserie prend la carte *1er joueur* ainsi que les 3 cartes *cuillère* et les pose devant lui. Il commencera la partie.

Attention, vous ne devez pas regarder <u>ce qui se trouve au dos de vos cartes</u> <u>étage</u>! Chacun ne connaît donc qu'une face des cartes qu'il tient en main.

#### Tour de jeu

Chacun votre tour, vous disposez de **3 points d'actions** pour commencer ou continuer vos pièces montées. Ces points d'actions sont appelés *cuillères* et symbolisés par les 3 cartes *cuillère* qui se trouvent devant vous au début de votre tour. Ces *cuillères* peuvent être utilisées pour :

#### POSER DES CARTES

OU

TOURNER DES CARTES

Attention, vous pouvez agir aussi bien <u>sur les cartes de votre main que sur</u> celles qui sont visibles dans les mains des autres joueurs!

#### POSER DES CARTES

Vous pouvez poser des cartes *étage*, prises dans votre main <u>ou dans celle de</u> n'importe quel autre joueur!

#### > Poser le 1er étage d'une pièce montée (coûte 1 cuillère) <

Posez la carte devant vous, elle constitue la base d'une pièce montée.

Exemple: Yannick décide de jouer la carte étage 1 à la crème de la pièce montée verte qu'il voit dans la main de Laura. Il prend la carte et la pose devant lui. Il donne une carte cuillère à Audrey qui est la prochaine à jouer.



# > Poser le 2ème étage d'une pièce montée (coûte 2 cuillères) <

Posez la carte devant vous, en la superposant légèrement au 1er *étage* de facon à faire coïncider le dessin.

Exemple: Yannick joue la carte étage 2 à la crème de la pièce montée verte qu'il a en main. Il la place en haut de la carte étage 1 qu'il venait de poser. Il donne 2 cartes cuillère à Audrey qui est la prochaine à jouer.



#### > Poser le 3ème étage d'une pièce montée (coûte 3 cuillères) <

Posez la carte devant vous en la superposant légèrement au 2ème *étage* de façon à faire coïncider le dessin.

Main d'Audrey

Exemple : À son tour suivant, Yannick voit une carte *étage* 3 à la crème de la pièce montée verte dans la main d'Audrey. Il utilise ses 3 cartes *cuillère* pour la poser et terminer sa pièce montée verte.



## Règlement du concours sur la préparation des pièces montées

- Vous devez poser les cartes étage dans l'ordre (étage 1, puis 2, puis 3).
- Vous ne pouvez mélanger ni les couleurs ni les nappages sur une même pièce montée.
- Vous pouvez préparer jusqu'à 3 pièces montées à la fois. Pour pouvoir en commencer une 4ème, une des 3 premières doit d'abord être complétée en recevant sa carte *étage* 3 (vous verrez plus loin que vous pourrez dépasser cette limite avec l'aide de votre commis).
- Toutes les pièces montées que vous préparez doivent être différentes (par leur couleur ou leur nappage).

#### Précisions:

- Le chiffre dans les coins des cartes indique à la fois le numéro de la carte *étage* et le nombre de *cuillère* à dépenser pour poser la carte.
- Vous n'avez pas besoin de l'accord d'un joueur pour poser une carte étage prise dans sa main et le coût en cuillère est le même.
- Quand vous posez une carte *étage*, <u>vous devez toujours utiliser la face</u> <u>qui est visible pour vous</u>.

## TOURNER DES CARTES

# > Tourner une carte étage (coûte 1 cuillère) <

Comme expliqué ci-dessus, vous ne pouvez jouer que les faces des cartes *étage* que vous voyez. Pour avoir accès à la face cachée d'une carte *étage*, vous devez dépenser une *cuillère* pour tourner la carte (<u>cette carte peut</u> faire partie de votre main ou de la main d'un autre joueur).

Une fois la carte *étage* retournée, vous pouvez choisir de la poser s'il vous reste suffisamment de *cuillère* pour cela.

Attention, retourner une carte *étage* ne signifie pas la prendre! <u>Elle reste</u> donc là où vous l'avez retournée.



<u>Exemple</u>: Audrey ne voit pas de carte *étage* 2 orange au chocolat, ni dans sa main, ni dans celles des autres joueurs, pour continuer sa pièce montée orange. Cependant elle remarque une carte *étage* orange à la crème dans la main de Yannick. Elle décide de la retourner pour découvrir si de l'autre côté se cache une carte *étage* 2 (1). C'est bien une carte *étage* 2 au chocolat qui apparaît (2). Audrey utilise ses 2 *cuillères* restantes pour la poser (3).

#### > Tourner sa carte Chef Pâtissier (coûte 2 cuillères) <

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser votre commis, pour au choix :

1) avoir une *cuillère* supplémentaire (symbolisé par la *cuillère* qui se trouve dans le coin inférieur droit de la carte *Chef Pâtissier*)

#### Οl

2) commencer une nouvelle pièce montée <u>même si vous en avez déjà 3 (ou plus) en préparation</u> (symbolisé par le *fouet*)



Une fois que vous avez utilisé votre commis, retournez votre carte *Chef Pâtissier* sur sa face Chef Pâtissier seul.

Pour avoir de nouveau accès à votre commis, vous devrez dépenser 2 cartes *cuillère* pour retourner votre carte *Chef Pâtissier* (ce coût est rappellé sur la carte par l'icône "- 2 cartes *cuillère*").

Exemple: Laura, qui cherche une carte *étage* 3 rouge au chocolat, retourne une carte *étage* 1 rouge à la crème de sa main. C'est bien une carte *étage* 3 au chocolat qui fait son apparition. Il lui reste seulement 2 *cuillères* et il lui en manque donc une pour pouvoir poser la carte *étage* 3. Cependant elle n'a pas encore utilisé son commis et décide de l'employer pour avoir une *cuillère* supplémentaire pour ce tour. Cela lui permet de poser sa carte *étage* 3. Ce faisant elle retourne la carte *Chef Pâtissier* sur sa face où le Chef est seul dans sa cuisine.

#### Conseil quand vous jouez avec des enfants

Quand votre commis est visible, pour vous aider à visualiser les actions supplémentaires disponibles, vous pouvez retourner votre carte aide de jeu sur son côté *cuillère + fouet* et la placer à côté de votre commis.

Cette carte symbolise à la fois la *cuillère* supplémentaire (la *cuillère* à ajouter à vos 3 cartes *cuillère* du tour si vous la dépensez) et la possibilité de commencer une nouvelle pièce montée même si vous en avez déjà 3 en préparation (le *fouet*).



#### Précisions:

- Vous ne pouvez pas utiliser votre commis le tour même où vous l'avez appelé. Vous pourrez l'utiliser à partir de votre prochain tour.
- Si vous utilisez votre commis pour avoir une 4ème pièce montée en préparation, le coût de pose du premier étage de cette pièce montée est inclus dans l'action de votre commis (symbole *cuillère + fouet*). Cette action se fait en plus de vos 3 cartes *cuillère* du tour.
- Vous ne pouvez en aucun cas stocker plusieurs cartes *cuillère + fouet* grâce à votre commis.
- Vous pouvez cependant faire appel à votre commis plusieurs fois au cours de la partie.

> 3

## Fin du tour d'un joueur

Pendant votre tour, pour chaque point d'action dépensé, donnez une carte cuillère à votre voisin de gauche. Quand il ne vous reste plus de carte cuillère, votre tour est fini. Si vous ne voulez pas utiliser toutes vos cuillères, donnez la ou les carte(s) cuillère restante(s) au joueur suivant sans effectuer d'action.

Complétez alors votre main à 3 cartes *étage* (ou 4 si vous jouez à 2 ou 3 joueurs) puis dans l'ordre du tour chaque joueur fait de même.

Au début du tour d'un joueur, tous les joueurs doivent toujours avoir le bon nombre de cartes en main.

Attention, chaque fois qu'un joueur pioche une carte, il l'ajoute à sa main <u>en</u> gardant la face qui était apparente (en haut de la pioche) visible de lui <u>seul</u> (tournée vers lui). Seuls les autres joueurs ont connaissance de ce qui apparaît de l'autre côté.

Exemple: Yannick a utilisé ses 3 cartes *cuillère* qui sont maintenant devant Audrey. Pendant son tour, il a joué une carte de sa main et une autre prise dans la main de Laura. Il ajoute à sa main la première carte de la pioche puis Laura, à qui il manque aussi une carte, pioche la seconde.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que la pioche de carte *étage* est vide ET qu'un joueur ne peut pas compléter sa main.

On termine alors le tour afin que chaque joueur ait joué un même nombre de fois. La dernière personne à jouer sera donc celle à droite du premier joueur (celui qui a la carte *ler joueur* devant lui depuis le début de la partie).

Chaque joueur additionne les points indiqués dans la toque en haut de la dernière carte étage de chacune de ses pièces montées (complètes ou non) :

- 1 point pour une pièce montée à 1 étage
- 4 points pour une pièce montée à 2 étages
- 10 points pour une pièce montée à 3 étages

Les cartes étage encore en main ne rapportent rien.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie et devient le Chef Pâtissier de l'année !



Total de Laura = 29 pts

En cas d'égalité c'est le joueur qui a le plus de pièces montées complètes qui l'emporte. Si l'égalité persiste c'est celui qui a le plus de pièces montées au chocolat (complètes ou non) qui gagne.

Exemple: Laura a réussi à préparer 2 pièces montées complètes (10 pts + 10 pts = 20 pts), 3 pièces montées à 2 étages (4 pts + 4 pts + 4 pts = 12 pts) et une pièce montée à 1 étage (1 pt). Cela lui fait un total de 33 pts. Audrey a 31 points et Yannick termine a 29.

## Mode "PATISSIERS CONFIRMÉS"

Appliquez les mêmes règles que pour le mode Apprentis Pâtissiers avec les changements suivants :

#### > Lors de la mise en place

- Choisissez chacun une carte *Chef Pâtissier* et placez-la devant vous (<u>face sur laquelle le Chef Pâtissier</u> se trouve seul dans sa cuisine).
- Prenez chacun une carte *aide de jeu* "PÂTISSIERS CONFIRMÉS" (à la place de l'*aide de jeu* "APPRENTIS PÂTISSIERS") qui présente au verso la répartition des cartes pour chaque couleur. Vous avez désormais une indication de ce qui peut se trouver au dos de chaque carte.
- Empilez les 5 petites cartes *décoration* avec leur face crème vers le haut, mélangez-les puis recouvrez-les avec la petite carte *couverture* du livret des décorations. Placez cette pile au centre de la table. Elle constitue le livret des décorations.
- Placez la petite carte flèche sur son côté crème en haut du livret. Elle indique le sens dans lequel les pages seront tournées au début de la partie.

#### > Obtenir une carte décoration

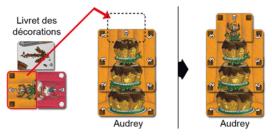
Les cartes *décoration* représentent des bonus possibles de 2 ou 3 points pour vos pièces montées.

<u>Pendant votre tour</u>, vous pouvez obtenir une carte *décoration* si vous remplissez les 2 conditions suivantes :

- Vous devez avoir une pièce montée complète (1er, 2ème et 3ème étages posés devant vous)
- La carte *décoration* de cette pièce montée (<u>même couleur ET même</u> <u>nappage</u>) doit être visible dans le livret des décorations

Si ces 2 conditions sont réunies, prenez la carte *décoration* et placez-la au sommet de votre pièce montée. Cela ne vous coûte aucune *cuillère*.

Si la carte *décoration* de votre pièce montée a déjà été prise par un autre joueur, vous n'obtiendrez pas de carte *décoration* pour cette pièce montée.



<u>Exemple</u>: Pendant son tour, Audrey s'aperçoit que la carte *décoration* orange au chocolat est visible. Elle prend la carte et la place au sommet de sa pièce montée orange au chocolat (sans dépenser de cuillère pour cette action).

#### Précisions:

- Vous ne pouvez obtenir <u>qu'une seule carte décoration</u> au cours d'un même tour.
- Une fois gagnée par un joueur une carte *décoration* ne peut plus être perdue.
- Une pièce montée peut recevoir une carte *décoration* plusieurs tours après avoir été complétée.

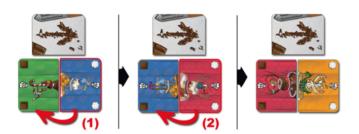
Une nouvelle action est disponible:

# > Tourner une carte du livret des décorations (coûte 1 cuillère) <

Pour une *cuillère*, vous pouvez tourner une carte du livret des décorations au centre de la table.

Ces cartes *décoration* se tournent à la manière des pages d'un livre. Quand 2 cartes sont visibles vous pouvez tourner celle de votre choix (soit avancer dans le livre ou revenir en arrière).

Attention, <u>vous n'êtes pas obligé de respecter le sens de la carte *flèche*.</u> Celle-ci est uniquement utilisée pour la dernière étape de votre tour (voir l'exemple ci-dessous et le paragraphe "À la fin de votre tour").



Exemple: Laura a réussi à terminer sa pièce montée rouge au chocolat. Elle cherche maintenant à lui ajouter la carte décoration correspondante. Pour une cuillère elle tourne une page du livret des décorations (1). La carte décoration rouge à la crème est maintenant visible. Elle la tourne en dépensant une deuxième cuillère (2) ce qui fait apparaître le côté chocolat de la carte. Elle peut maintenant obtenir la carte décoration (et il lui restera encore une cuillère à utiliser).

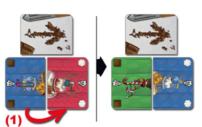
#### > À la fin de votre tour

Après avoir utilisé vos 3 *cuillères*, et que chaque joueur ai complété sa main si nécessaire, <u>vous devez tourner une page</u> du livret des décorations dans le sens indiqué par la carte *flèche*.

Une fois arrivé au bout du livret, retournez la carte *flèche* horizontalement sur son côté chocolat (les coins arrondis restent orientés de la même façon). À la fin de son tour, chaque joueur devra tourner une carte *décoration* dans ce nouveau sens jusqu'à ce que le livret soit refermé (comme au début de la partie, seule la carte couverture sera visible). On retournera alors à nouveau la carte *flèche* sur son côté crème et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

**Attention**, vous ne pouvez pas prendre de carte décoration après cette étape.

Exemple: Audrey a utilisé ses 3 cartes *cuittères*. Elle complète maintenant sa main a 4 cartes puis dans l'ordre du tour Laura et Yannick font de même. Enfin Audrey tourne une page du livret des décorations dans le sens indiqué par la *flèche* (1).



#### > Fin de la partie

La fin de partie se déclenche à l'épuisement de la pioche de cartes *étage* OU des cartes *décoration*. Puis on termine le tour pour que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.

Les pièces montées avec une *décoration* à la crème rapportent 12 points et celles avec une *décoration* au chocolat 13 points (parce que le chocolat c'est meilleur!).

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a terminé le plus de pièces montées qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a obtenu le plus de cartes *décoration*. S'il n'y a toujours pas de vainqueur, c'est le joueur qui a préparé le plus de pièces montées au chocolat (complètes ou non) qui l'emporte.

#### DUEL DE PÂTISSIERS

Pour jouer à deux, lors de la mise en place, retirez les 9 cartes *étage* (ainsi que la carte *décoration* si vous jouez en mode "PÂTISSIERS CONFIRMÉS") d'une couleur de votre choix.

Distribuez 4 cartes *étage* à chacun des deux joueurs puis placez 4 cartes *étage* sur un côté de la table.

Ces cartes constituent la main d'un joueur neutre fictif et peuvent être utilisées par les deux joueurs (vous pouvez les retourner et les jouer sur vos pièces montées).

À la fin de vos tours de jeu, complétez la main du joueur neutre à 4 cartes si nécessaire.

Les autres points de règle ne changent pas.

## PÂTISSER EN ÉQUIPES

À 4 joueurs, et une fois que vous connaissez bien le jeu, nous vous conseillons de jouer en équipes de 2 joueurs pour des parties plus tactiques.

Les joueurs de chaque équipe se placent alternativement autour de la table. Une partie en équipe se joue comme le jeu normal, sauf que vous pouvez poser des cartes *étage* devant vous ainsi que devant votre partenaire.

À la fin de la partie l'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points en comptant les points des pièces montées des 2 partenaires.

Les deux joueurs sont élus duo de chefs pâtissiers de l'année !

Attention, les partenaires ne peuvent pas communiquer sur leurs actions.

#### Crédits

Un jeu créé et édité par Paul Guignard, Toque Chef d'AllumetteS créations Délicieusement illustré par Le Joueur Masqué

#### Remerciements

Un grand merci à toutes celles et ceux qui m'ont soutenu dans cette aventure depuis 3 ans, à toutes les joueuses et joueurs rencontrés sur les festivals d'Ugine, Toulouse, Panazol, Epinal, Lille et au FLIP ainsi qu' à tous ceux qui ont pré-commandé le jeu. À Pascal de Robin Red Games, Florent des Jeux Opla et Olivier de Paille éditions pour leurs conseils. À Yannick pour son aide précieuse et à toute la famille Guignard & Mahu (en particulier aux frangins et à Maman;). Un merci spécial à ma chérie Laou pour tout le reste. Je dédie ce jeu à mon père qui m'a transmis sa passion du jeu et son inventivité.

Pièces MontéeS // AllumetteS créations // ® 2014

Une question? Contactez-moi sur www.allumettes-creations.fr

ಲ್ರಾ