

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 ★★☆☆ modulaire 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





ősz oliver FORESTAURANT animal restaurant

Forestaurant, le lieu où les animaux de la forêt peuvent dîner ! Vous et votre équipe devez travailler ensemble pour construire la réputation de ce restaurant des bois.

De nombreux animaux arrivent et ils sont affamés. Vous devez faire attention à côté de quels animaux sont placés les invités, et à quelle rapidité vous servez leurs repas. Le rare personnel travaille dur pour essayer de satisfaire tous les besoins des invités.

Forestaurant est un jeu coopératif où vous utilisez vos cartes pour prendre les commandes des invités, acheter des ingrédients et cuisiner des plats. Travaillez en équipe et essayez de trouver la meilleure stratégie car les invités deviennent de plus en plus impatients. Et rappelez-vous, la réputation du restaurant est en jeu !

COMPOSANTS DU JEU



plateau de jeu en deux parties



30 cartes Menu



96 cartes Animal



12 jetons Nuage



40 jetons Ingrédient



10 jetons Cloche

METTRE LA TABLE

- 1) Placez les 2 moitiés du plateau de jeu côte à côte sur la table.
- 2) Mélangez les cartes Animal et formez une pile face cachée sur la table (laissez également un espace pour la défausse).
- 3) Mélangez les cartes Menu et formez une pile face visible sur la table (laissez également un espace pour la défausse).
- 4) Mélangez chaque type d'ingrédients séparément et formez une pile face cachée de chaque type sur la table.
- 5) Placez les 10 jetons Cloche à côté du plateau.
- 6) Placez les 10 jetons Nuage sur les champignons comme indiqué.
- 7) Placez les jetons Nuage restants sur les deux étoiles indiquant la réputation du restaurant dans le coin du plateau.
- 8) Piochez une première carte invités de la pioche de cartes Animal et placez la au milieu de la table.
- 9) Distribuez autant de cartes Animal à chaque joueur qu'indiqué sur le tableau selon le nombre de joueurs (main de départ).



Nombre de joueurs

	1	2	3	4	5
Nombre de cartes main de départ	9	7	6	6	6
Nombre de cartes main minimale	7	5	4	3	3
Limite de stockage d'ingrédients	8	6	5	5	5

Auteur : Ősz Olivér

Illustrateur : Toroczky Balázs

Traduction française : Jérôme Cousteils, Balogh Ildikó



Editeur : COGITATE GAMES LTD.
Adresse : 6 Ménes str H-5008 Szolnok
Tél : +36-30-2-444-111
Courriel : hello@cogitategames.com
Web : www.cogitategames.com



Services d'impression :
Creative Print Ltd.
40 Váci str H-1044 Budapest
Web : www.creativeprint.hu
Courriel : info@creativeprint.hu

CRÉDITS

Remerciements spécial à (par ordre alphabétique) : Adonics Anikó, Éles András, Horváth Sára, Karcagi Enikő, Karcagi Pálné, Kiss Tamás, Lukáts Mónika, Molnár Mihály, Orosz Ákos, Puskás Tamás, Stefanovszky Roland, Sólya Bence, Szabó Dániel, Tari Milán.

La première édition du jeu « Forestaurant » a été imprimée en 600 exemplaires. Ce jeu est pour usage privé uniquement. Ce jeu ou n'importe quel élément de celui-ci, ne peut pas être reproduit sous quelque forme que ce soit sans une permission écrite spécifique de l'éditeur.

Copyright © 2016 Cogitate Games Ltd.

Tout droits réservés pour toutes les versions.

APERÇU DES RÈGLES

TABLE VIDE

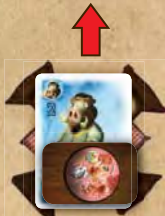


ÉVÈNEMENT :
Les invités partent.

S'il n'y a pas de jeton Nuage → les invités sont totalement satisfaits.

S'il y a 1 jeton Nuage → les invités sont à moitié satisfaits et le Nuage est placé sur une étoile,

S'il y a 2 jetons Nuage → les invités sont défaussés, un Nuage retourne sur les champignons et l'autre est placé sur une étoile.



INVITÉS QUI MANGENT

ÉVÈNEMENT ou ACTION :

Les invités prennent place. Les animaux ne peuvent s'asseoir que s'il y a assez de chaises autour de la table. S'il y a une relation Prédateur/Proie avec table adjacente, les invités déjà installés reçoivent un jeton Nuage.

INVITÉS AVEC UNE CLOCHE



ÉVÈNEMENT :
Placez un jeton Cloche sur la carte Animal.

ÉVÈNEMENT :
Étant donné que leur commande n'a pas été prise, les invités sont en colère. Placez 1 jeton Nuage sur la carte.

ACTION :

Le joueur prend la commande et pioche dans la pile Menu jusqu'à ce que l'animal corresponde. Placez la carte Menu sur les invités.

ACTION :

Le ou les joueurs cuisinent le plat pour les invités. Tournez la carte Menu face cachée sur les invités et enlevez le jeton Cloche.

ÉVÈNEMENT :

Étant donné qu'ils n'ont pas encore reçu leur plat, les invités sont en colère. Placez 1 jeton Nuage sur la carte.

INVITÉS À TABLE



INVITÉS AVEC UNE CARTE MENU

TOUR D'UN JOUEUR

1. Le joueur actif commence par piocher une crte Animal.
2. La valeur de la carte Animal indique que les 3 tables où les évènements auront lieu.
3. Le joueur agit jusqu'à ce que son nombre de cartes atteigne la taille de main minimale.
4. Le joueur se défausse des ingrédients en excès de la limite de stockage.
5. Le joueur pioche autant de cartes Animal que le plus grand nombre visible sur les champignons.

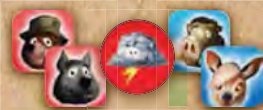
PLACEZ LES INVITÉS

PRENDRE UNE COMMANDE

COMMANDER DES INGRÉDIENTS

CUISINER POUR LES INVITÉS

Les interactions Prédateur-Proie ajoutent 1 jeton Nuage. Les interactions entre mêmes espèces retirent 1 jeton Nuage.



TESTEURS

Remerciements aux testeurs (en ordre alphabétique) : Adonics Anikó, Bánkuti Ivett, Bozsóki Márk, Danku Réka, Éles András, Góger Bence, Gyüre András, Horváth László, Horváth Sára, Karcagi Enikő, Karcagi Pálné, Karcagi Péter, Kiss Tamás, Körmendi Gábor, Lukáts Mónika, Mészáros András, Molnár Mihály, Németh Attila, Novák Ádám, Orosz Ákos, Persics Anna, Scheffer Amadé, Stanka Kálmán, Stefanovszky Roland, Solya Bence, Szabó Dániel, Toroczky Balázs, Wolf Ildikó

FORESTAURANT

Comment gérer un restaurant pour animaux ?

La haute saison commence dans le restaurant ! Vous devez vous dépêcher pour satisfaire autant d'invités que possible avant la fin de la saison. Faites attention et travaillez ensemble, ou alors les animaux en colère vont ruiner la réputation du restaurant !

DÉROULEMENT DU JEU

Pour mettre en place le jeu, suivez les instructions sur la page « mettre la table ». Le joueur qui a le plus récemment nourri un animal va jouer en premier, les autres suivront en sens horaire.

Le joueur actif pioche tout d'abord une carte Animal et la garde. La valeur de cette carte piochée désigne la rangée du restaurant où les événements vont se dérouler.

1 ÉVÉNEMENTS

Le joueur applique obligatoirement les événements dans leur ordre, sur chacune des 3 tables (en commençant où il veut). Il n'y a qu'un événement par table et par tour :

 **La table est vide ► des invités s'assoient**

- Le joueur doit placer à table des invités (valeur de sa main. Le nombre d'invités assis (valeur de la carte) ne peut pas être plus grand que le nombre de chaises autour de la table.
- S'il y a plus d'une table vide dans la rangée, le placement peut se faire dans n'importe quel ordre.
- Les cartes restantes du joueur ne peuvent jamais être moins nombreuses que la taille minimale de la main (voir la page « mettre la table »). Si la table ne peut accueillir aucune des cartes du joueur, ou si le joueur n'a pas assez de cartes, le placement peut être sauté pour cette table.
- Quand vous placez de nouveaux invités, faites attention à leurs voisins ! (voir placement libre)

 **Des invités sont déjà assis à la table ► ils choisissent dans le menu**

- Les invités ont décidé ce qu'ils veulent manger. Ils appellent un serveur pour prendre leur commande. Placez un jeton Cloche  sur la carte Animal.

 **Les invités ont une cloche ► ils attendent qu'un serveur prenne leur commande**

- Les invités perdent patience parce que personne n'a encore pris leur commande. Placez un jeton Nuage  d'un champignon sur la carte Animal (voir Champignons).
- Si un 3^{ème} jeton Nuage arrive sur la carte, ce jeton Nuage est placé sur une des étoiles, diminuant la réputation du restaurant (voir Réputation).

 **Les invités ont un Menu face visible ► ils attendent leur repas**

- Les invités perdent patience parce que personne ne les a encore servis. Déplacez un jeton Nuage d'un champignon vers la carte Animal (voir Champignons).
- Si un 3^{ème} jeton Nuage arrive sur la carte, ce jeton Nuage est placé sur une des étoiles, diminuant la réputation du restaurant (voir Réputation).

 **Les invités ont un Menu face cachée ► ils ont fini de manger**

- Les invités viennent de finir leur repas et maintenant, ils partent. Défaussez la carte Menu face cachée sur sa défausse.
- Les invités vont noter le Forestaurant en fonction de leur satisfaction :
 - S'il n'y a aucun jeton Nuage sur la carte Animal, les invités sortants sont satisfaits et peuvent augmenter la réputation du restaurant (voir Réputation). Placez la carte Animal à moitié sous le plateau de sorte que sa valeur reste visible. C'est ainsi que vous compterez les invités satisfaits.
 - S'il y a 1 jeton Nuage sur la carte, les invités sont à demi satisfaits. Placez le Nuage sur une étoile (voir Réputation) mais placez aussi la carte Animal sous le plateau comme invités satisfaits.
 - S'il y a 2 jetons Nuage sur les invités, la carte Animal est défaussée. Placez un Nuage sur une étoile et l'autre sur un champignon (voir Champignons).

Une fois les événements résolus sur chacune des 3 tables, le joueur peut réaliser ses actions.



Réputation (étoiles)

La réputation de votre restaurant est représentée par cinq étoiles dans le coin du plateau. Le nombre d'étoiles perdues ou gagnées va changer durant le jeu en se couvrant ou en se découvrant de jetons Nuage. Quand des invités satisfaits partent, comptez la valeur des cartes collectées de cette espèce. Quand vous atteignez la somme de 5, 10, 15, etc. d'une espèce, déplacez 1 Nuage d'une étoile vers un des champignons (voir Champignons).

Exemple : trois ours sont précédemment partis satisfaits et maintenant deux autres tables d'invités satisfaits partent. Une avec 2 ours, l'autre avec 5. De cette manière les joueurs atteignent successivement 5 et 10 ours satisfaits, donc vous découvrez 2 étoiles.

Si des invités sortant ont 1 Nuage, alors ils sont à demi satisfaits. Quand leur Nuage devrait aller sur une étoile mais qu'en même temps le niveau 5 suivant est atteint, ces effets s'éliminent et le Nuage va directement sur un des champignons.





Champignons

Quand vous enlevez des jetons Nuage des champignons, allez du jaune vers le rouge. Quand vous remplacez des jetons Nuage, procédez en sens inverse.

Le plus grand nombre visible sur les champignons montre le nombre de cartes qu'un joueur doit piocher à la fin de son tour, après avoir réalisé ses actions.

2 ACTIONS DES JOUEURS

Le joueur réalise ses actions jusqu'à ce que son nombre de cartes atteigne exactement la taille minimale de sa main. Cette taille dépend du nombre de joueurs (voir la page « mettre la table »). Les événements peuvent également réduire le nombre de cartes, donc il est possible que le joueur ne puisse réaliser aucune action durant son tour (si un joueur ne peut pas ou plus réaliser d'actions, le tour passe au joueur suivant en sens horaire).

Le joueur dispose de 4 actions :

- ▶ placement libre,
- ▶ prendre une commande,
- ▶ commander des ingrédients et
- ▶ cuisiner.

Le joueur peut réaliser des actions sur n'importe quelle table appropriée de tout le restaurant, dans n'importe quel ordre et même plusieurs fois. Pour chaque action, il doit défausser une de ses cartes Animal.

Placement libre à une table vide

Le joueur peut placer une carte sur n'importe quelle table vide pour placer les nouveaux invités. Le nombre de chaises autour de la table doit être au moins équivalent à la valeur de la carte. Vérifiez la relation Prédateur-Proie avec chaque voisin des invités nouvellement placés. Posez 1 jeton Nuage sur le voisin s'ils sont en relation Prédateur-Proie. D'autre part, si le voisin est de la même espèce que les invités nouvellement placés, enlevez 1 jeton Nuage du voisin et remplacez-le sur les champignons (voir relation Prédateur-Proie). Seuls les 4 voisins adjacents comptent, pas ceux placés en diagonale.

Prendre une commande d'invités avec une cloche

Si une carte invité est couverte d'un jeton Cloche, le joueur peut prendre la commande. Pour cela, défaussez une carte Animal, puis piochez des cartes Menu de la pile de cartes visibles jusqu'à ce que la première carte Menu visible au-dessus de la pioche montre la même espèce que la carte Animal à la table. Placez la carte Menu face visible sur l'invité. Le joueur défausse le reste des cartes Menu qu'il a piochées (face cachée sur la pile de défausse). Si la pioche Menu est épuisée durant l'action, mélangez la pile de défausse pour refaire une nouvelle pile et continuez à piocher.

Quand vous prenez une commande, la valeur de la carte du joueur ne compte pas. Mais si l'animal sur la carte est dans une relation Prédateur-Proie avec l'invité, placez 1 Nuage sur l'invité. Si la carte défaussée est de la même espèce que l'invité, retirez 1 Nuage et remplacez-le sur les champignons (voir relation Prédateur-Proie).

Commander des ingrédients

Le joueur défausse une carte Animal et pioche autant d'ingrédients que la valeur de la carte. Pour les cartes bleues et vertes, piochez des légumes. Pour les cartes rouges et jaunes, piochez de la viande. Si une pioche est épuisée avant que vous puissiez piocher assez d'ingrédients, mélangez les ingrédients défaussés de ce type pour créer une nouvelle pile et continuez à piocher.

Le joueur peut temporairement stocker n'importe quel nombre d'ingrédients durant son tour. Quand le joueur aura fini toutes ses actions, il devra défausser le surplus d'ingrédients jusqu'à atteindre la limite de stockage (voir la page « mettre la table »).

Cuisiner pour les invités qui ont un Menu visible

• *Cuisiner seul* : si le joueur a les deux ingrédients, il peut cuisiner le plat lui-même. Pour cuisiner, défaussez les deux ingrédients requis et une carte Animal avec une valeur égale ou supérieure à la valeur de la carte invité. S'il y a une relation Prédateur-Proie entre les deux cartes, placez 1 jeton Nuage sur l'invité. Si l'animal défaussé et l'invité sont les mêmes, enlevez 1 jeton Nuage de l'invité et remplacez-le sur les champignons (voir relation Prédateur-Proie).

Si la valeur d'une carte Animal n'est pas assez grande ou si le joueur veut utiliser plus de cartes, il peut en défausser plus pour cuisiner le plat. La somme des valeurs des cartes doit être égale ou supérieure à la valeur de l'invité. Le nombre de cartes du joueur ne peut jamais descendre sous la taille minimale de la main (voir la page « mettre la table »).

• *Cuisiner ensemble* : si le joueur ne peut ou ne veut pas cuisiner le plat seul, il peut demander de l'aide aux autres. Le joueur actif doit se défausser d'au moins une carte en cuisinant. Les autres joueurs peuvent aussi se défausser de cartes Ingrédient et/ou Animal. Si un joueur qui vient en aide se défausse d'ingrédient(s) pour cuisiner, il doit au moins se défausser d'autant de cartes Animal. Le joueur qui vient en aide ne peut pas non plus diminuer sa main en-dessous de la taille minimale de main (voir la page « mettre la table »).

Une carte de chaque ingrédient requis doit être défaussée pendant la cuisine. Les cartes ne sont pas données par le joueur à l'autre joueur, mais elles doivent être défaussées ensemble. La somme des valeurs des cartes Animal défaussées doit être égale ou supérieure à la valeur de l'invité. La relation Prédateur-Proie avec l'invité doit être vérifiée pour chaque carte Animal défaussée.

À la fin de la cuisine, enlevez le jeton Cloche de l'invité et tournez le Menu face cachée.

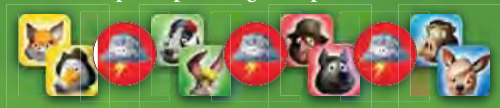


Relation Prédateur-Proie

Quand vous gérez un restaurant pour animaux, il est important de garder à l'esprit que les prédateurs et leurs proies n'apprécient pas leurs compagnies mutuelles. Quand certains animaux se rencontrent, vous devez contrôler s'il y a une relation Prédateur-Proie entre eux.

Les 8 espèces sont classées en 4 catégories distinctes par la couleur de fond de leurs cartes. Les vertes sont le petit gibier, les bleues sont le gros gibier, les jaunes sont les petits prédateurs, et les rouges sont les grands prédateurs. Les relations Prédateur-Proie sont expliquées dans l'image ci-dessous.

Les petits gibiers sont les proies pour à la fois les petits et les grands prédateurs, pendant que les gros prédateurs sont seulement les proies pour les grands prédateurs.



Devinez qui va être effrayé quand un loup s'assoit à la table d'à côté... et devinez qui va devenir très impatient quand un lapin délicieux s'assoit en face de lui.

Les interactions peuvent rendre les invités nerveux ou les calmer. Si vous interagissez avec des invités en utilisant une relation Prédateur-Proie (pour prendre leurs commandes, cuisiner pour eux, ou placez quelqu'un à côté d'eux), vous devez déplacer 1 jeton Nuage sur eux depuis les champignons. Si l'animal de la carte et l'invité sont de la même espèce (donc même couleur et même animal), enlevez un nuage de l'invité (s'il y en a) et remplacez-le sur les champignons.

Quand vous utilisez plusieurs cartes pour cuisiner, contrôlez la relation Prédateur-Proie pour chacune. Les effets peuvent s'additionner ou s'éliminer entre eux. Ajoutez ou retirez seulement le résultat final de tous les effets.

3 FIN DU TOUR DU JOUEUR

Après avoir fini ses actions, le joueur doit se défausser des ingrédients qu'il ne peut pas stocker. Le nombre d'ingrédients qui peuvent être stockés dépend du nombre de joueurs (voir la page « mettre la table »). Les ingrédients restants peuvent contenir à la fois de la viande et des légumes dans n'importe quelle combinaison.

Finalement, le joueur pioche autant de cartes Animal que le plus grand nombre visible sur les champignons. Puis le joueur suivant en sens horaire peut jouer à son tour.

FIN DU JEU

Défaite

Il y a 3 manières d'échouer où votre restaurant doit être fermé immédiatement.

- Le restaurant devient chaotique si les joueurs ont mis tous les jetons Nuage en jeu (il n'y en a plus sur les champignons) et qu'il faut placer un Nuage supplémentaire.
- Le restaurant fait banqueroute si toutes les étoiles sont déjà couvertes et que les joueurs doivent en couvrir une autre.
- Les joueurs peuvent également perdre la partie s'ils n'ont plus assez de temps. Si la pioche de cartes Animal est épuisée, mélangez la défausse et créez une nouvelle pioche avec 20 cartes (défaussez le reste pour la fin de la partie). Si la nouvelle pioche est à son tour épuisée et que vous devez piocher plus de cartes, vous perdez la partie.

Victoire

Les joueurs gagnent instantanément la partie si une des 2 conditions suivantes apparaît :

- 5 invités satisfaits sont collectés de chacune des 8 espèces. Les 5 invités sont comptés à partir de la somme des valeurs des cartes, pas du nombre de carte.
- À n'importe quel moment durant le jeu, les 12 jetons Nuage sont sur les champignons.

VARIANTES

Si gérer un restaurant semble trop facile ou trop difficile, vous pouvez changer certaines conditions de départ ou de victoire pour personnaliser le niveau de difficulté.

Jeu plus facile

Ne couvrez qu'une étoile avec un Nuage au début de la partie, et placez les jetons Nuage restants sur les champignons.

Quand vous commencez une nouvelle partie, les joueurs peuvent décider combien d'animaux satisfaits sont nécessaires par espèce pour la victoire. Choisissez 4 ou 3 au lieu de 5 pour une partie plus facile.

Les joueurs peuvent ne pas placer de jeton Nuage sur les invités qui sont déjà en train de manger leurs plats.

Quand vous jouez à 5, il est recommandé d'utiliser certaines de ces modifications !

Jeu plus difficile

Vous pouvez rendre la partie plus difficile si vous couvrez 3 étoiles avec des jetons Nuage au départ.

Un autre challenge peut être de collecter 6 ou 7 invités satisfaits de chaque espèce au lieu de 5.

Bien sûr, vous pouvez essayer n'importe quelle combinaison de ces modifications.

L'équipe de Cogitate Games vous souhaite d'avoir beaucoup de plaisir avec ce jeu !

Si vous avez élaboré une variante originale et créative du jeu, n'hésitez pas à nous l'envoyer à hello@cogitategames.com - Nous sommes impatients d'entendre vos idées !



FORESTAURANT

Mode de jeu « bébés et chiots »

Traduction par Jérôme Cousteils

Ce mode de jeu est une version simplifiée du jeu original. Il est recommandé aux nouveaux joueurs d'essayer ce mode en premier, car il sera plus facile de pratiquer ensuite le jeu avec la règle complète.

METTRE LA TABLE

Suivez les instructions des règles originales, avec les exceptions suivantes :

- Sautez l'étape 5, les jetons Cloche ne sont pas utilisées dans ce mode de jeu.
- À l'étape 6, ne placez que 8 jetons Nuage sur les champignons.
- À l'étape 7, placez 2 jetons Nuage sur 2 étoiles et mettez les 2 restants dans la boîte.
- À l'étape 8, piochez une première carte invités pour chacune des 3 tables avec 6 chaises.
- À l'étape 9, distribuez 5 cartes à chaque joueur, peu importe le nombre de joueurs.
- Après les étapes originales, chaque joueur pioche 1 ingrédient pour chaque carte qu'il a : de la viande pour les cartes rouges et jaunes, et des légumes pour les cartes bleues et vertes. Si un joueur a pioché plusieurs ingrédients identiques, il n'en garde qu'un, et défausse les autres.

Après avoir mis la table, le premier joueur sera celui qui imite le mieux le cri d'un animal.



BUT DU JEU

Les joueurs gagnent tous, si 15 groupes d'invités quittent le restaurant bien repus. Attention cependant, car si un des 4 cas suivants apparaît, la partie est immédiatement perdue :

- Les joueurs doivent placer un jeton Nuage sur un invité, mais il n'y a plus de jeton Nuage disponible sur les champignons.
- Les joueurs doivent couvrir une étoile de réputation, mais toutes sont déjà couvertes.
- Un 5ème jeton Nuage est placé sur n'importe quelle carte Invité.
- Les joueurs doivent piocher plus de cartes Animal mais la pioche est vide.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs prennent leurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur est constitué de 3 étapes :

1. Le joueur pioche une carte Animal, la garde, et réalise les événements, compte tenu du nombre indiqué sur la carte.
2. Le joueur joue des cartes pour réaliser des actions.
3. Le joueur pioche des cartes Animal jusqu'à ce qu'il en ait 5.

ÉVÉNEMENTS

Les rangées dans le restaurant sont numérotées de 1 à 6, comme les cartes Animal. De cette manière, la carte piochée au début du tour d'un joueur sélectionne la rangée de trois tables. Les événements vont se dérouler sur ces tables par la suite. (L'ordre des tables pour chaque type d'événements est optionnel.) Il n'y a qu'un événement par table et par tour.

1. Tables Libres : le joueur doit installer les invités à la table en sélectionnant une de ses cartes Animal, et la placer sur la table. Le nombre d'invités assis (nombre sur la carte) ne peut pas être plus grand que le nombre de chaises autour de la table. Le joueur doit sélectionner sa carte avec le plus grand nombre. S'il a plusieurs cartes avec le plus grand nombre, il peut choisir. Ici la relation Prédateur-Proie n'est pas prise en compte.
2. Tables avec une carte Menu face cachée : les invités ont fini leur plat, et ils vont bientôt partir. S'il y a des jetons Nuage sur les invités, placez-les sur des étoiles réputations. Par contre, s'il n'y a pas de jetons Nuage sur les invités, remplacez un jeton Nuage d'une étoile - s'il y en a – sur les champignons (il est conseillé de commencer avec ces invités). Finalement défaussez la carte Menu et ajoutez la carte Animal à votre pile de victoire dédiée. S'il s'agit de la 15^{ème} carte, vous gagnez immédiatement la partie.
3. Tables avec des invités en attente : si des invités n'ont pas de carte Menu face cachée, ils ont faim et perdent patience. Placez un jeton Nuage depuis les champignons sur cette carte.

ACTIONS

Le joueur actif peut choisir entre 3 types d'actions, qu'il peut réaliser dans n'importe quel ordre, même plusieurs fois, et sur n'importe quelle table du restaurant. Toutes les actions nécessitent au moins une carte Animal pour être jouées, mais un joueur ne peut jamais avoir moins de 3 cartes dans sa main. Il peut jouer moins d'actions mais habituellement ce n'est pas conseillé. Les invités assis lors des événements sont placés depuis la main du joueur, et donc ils diminuent le nombre possible d'actions. Les trois actions possibles sont :

- **Prendre une commande d'un invité** : sélectionnez des invités sans carte Menu, et défaussez une carte Animal de votre main. Piochez des cartes Menu jusqu'à ce que vous trouviez une carte avec l'image des invités sélectionnés (placez le reste sur la pile de défausse). Placez la carte Menu face visible sur les invités. Si la carte que vous avez jouée a la même couleur que les invités, remplacez un jeton Nuage des invités (s'il y en a) sur les champignons.
- **Cuisiner un plat** : sélectionnez des invités avec une carte Menu face visible. La carte Menu montre les 2 ingrédients nécessaires pour préparer le plat pour ces invités. Vous ne pouvez pas cuisiner, si vous n'avez pas les ingrédients. Défaussez les 2 ingrédients correspondants et une ou plusieurs cartes Animal. La somme des nombres sur les cartes Animal défaussées doit être supérieure ou égale au nombre sur les invités. Si vous jouez n'importe quelle carte Animal avec la même couleur que les invités, retirez un jeton Nuage des invités pour chacune de ces cartes, et placez-les sur les champignons. Finalement, retournez la carte Menu face cachée sur les invités.
- **Acheter des ingrédients** : défaussez une carte Animal, et piochez le même nombre d'ingrédients que le nombre sur la carte défaussée. Si la carte Animal était bleue ou verte, piochez des légumes, si elle était rouge ou jaune, piochez de la viande. S'il n'y a plus d'ingrédients d'un certain type dans la pile, créez une nouvelle pile à partir des ingrédients défaussés. S'il n'y en a toujours pas assez, vous recevrez moins d'ingrédients. Un joueur, à la fin de son tour, ne peut pas avoir plusieurs ingrédients identiques, et il ne peut pas avoir plus de 8 ingrédients. Le surplus éventuel doit être défaussé.

L'équipe de Cogitate Games vous souhaite d'avoir beaucoup de plaisir avec ce jeu !