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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

Êtes-vous prêt à gérer votre propre restaurant ?

Dans le monde hautement compétitif de la restauration italienne fine, la cuisine est la clé du succès ! En tant que gérant d'un petit « ristorante », vous devez créer de magnifiques plats, si vous espérez attirer les clients et de obtenir les félicitations des critiques !
Bien sûr, faire de la bonne cuisine nécessite d'avoir de très bons ingrédients, et la gestion d'un restaurant, c'est autant faire de l'argent que la création artistique. Parviendrez-vous à équilibrer l'économie de votre restaurant tout en satisfaisant votre désir de créer des chefs-d'œuvre culinaires ?

Sachez faire la part des choses entre commerce et art, et vous aurez le plus beau Ristorante Italia!

Les règles de Ristorante Italia sont divisés en deux parties : la première partie s'adresse aux débutants, « Recettes simples pour chefs débutants », la seconde est pour les joueurs aguerris, « Recettes pour les chefs célèbres ».

Commencez par lire et pratiquer la première partie. Lorsque vous aurez suffisamment d'expérience avec les règles de base, vous pourrez passer aux règles avancées.

Si vous le souhaitez, quand vous êtes prêt à devenir le plus grand chef du monde, vous pouvez également ajouter les variantes supplémentaires de la section finale, en dernière page de ce livret.

MATÉRIEL POUR LE JEU DE BASE

30 cartes de recettes « Entrées »

30 cartes de recettes « Premier plat »

30 cartes de recettes « Second plat »

30 cartes de recettes « Dessert »

40 cartes de vin

6 jetons de score, 1 pour chaque joueur, + 1 marqueur de tour (blanc)

6 jetons Étoile

5 jetons de type de spécialité

5 jetons de Cuillère en or

4 jetons VIP

80 pièces

10 jetons de catégorie de spécialités

140 jetons d'ingrédients

5 tasses en plastique, 1 par joueur
5 Caisses d'ingrédients
le tableau du marché
5 tableaux de restaurant, 1 par joueur

COMPOSITION ET

PRÉPARATION DU JEU

Pour jouer à la version de base de Ristorante Italia vous avez besoin de tous les composants indiqués sur la gauche. Vous pouvez laisser les matériaux inutilisés dans la boîte. Suggestion : lorsque tous aident à la mise en place, vous commencez à jouer plus tôt !

Suivez toutes les étapes de 1 à 9.

1 Placez le tableau du marché au centre de la table.

2 ### Caisses de restaurant

Retirez les cinq caisses du carton prédécoupé et construisez-les en suivant les instructions dans le coin en bas à droite de la page suivante. Chaque caisse contiendra les réserves d'un des magasins. Celle qui ressemble à une boîte en métal est pour le boucher. Les modèles en bois sont pour le marchand de légumes et le magasin de fruits. La caisse en polystyrène est pour la poissonnerie, et, enfin, la caisse en carton est pour l'épicerie.

6 ### Banque

Détachez toutes les pièces des plaques, triez-les par valeur, et placez-les près du tableau de marché afin de former une « banque ». Détachez tous les autres jetons des plaques et placez-les placer à côté de la banque, triés par type.

7 Chaque joueur choisit une couleur et prend le tableau de restaurant et le pion correspondant. Placez votre tableau devant vous et mettez votre pion sur la case 10 de l'échelle de cotation sur le tableau du marché. Chaque joueur prend également une tasse et 25 euros en pièces de monnaie. Mettez vos pièces de monnaie dans votre tasse pour les cacher aux autres joueurs.

ATTENTION : tout au long du jeu, vous devrez garder votre argent caché des autres joueurs, au fond de votre tasse !

MISE EN PLACE

3 Ingrédients

Retirez tous les jetons ingrédients de leur support et triez-les par couleur : rouge (boucherie), vert (légumes), jaune (fruits), bleu (poissonnerie) et gris (épicerie). Mélangez chaque couleur séparément et placez-les face cachée dans les caisses correspondantes. Puis, piochez 6 ingrédients au hasard de chaque caisse et placez-les face visible sur le tableau du marché dans le magasin correspondant.

4 Jetons VIP

Détachez les jetons VIP de leur cadre et placez-les sur le tableau du marché, comme indiqué dans la figure ci-dessous.

5 Marqueur de tour

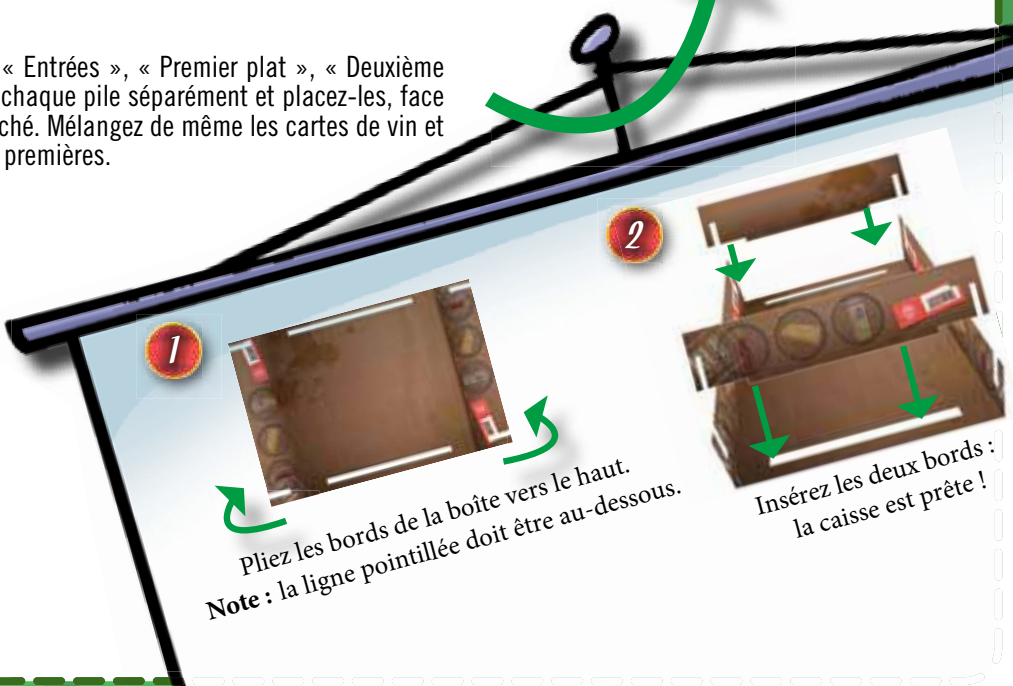
Placez le chapeau de chef blanc sur la case 1 de la piste de tour, en haut du tableau du marché.

8 Recettes & Vins

Triez les cartes Recette par type (« Entrées », « Premier plat », « Deuxième plat », et « Dessert »). Mélangez chaque pile séparément et placez-les, face cachée, à côté du tableau du marché. Mélangez de même les cartes de vin et placez-les face cachée à côté des premières.

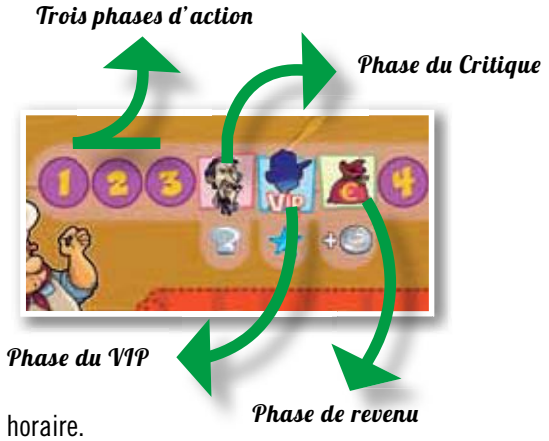
9

Vous êtes maintenant prêts à commencer votre aventure dans l'univers de la cuisine !
Le meilleur cuisinier du groupe est désigné premier joueur de la première saison.



Aperçu du jeu

Le jeu dure quatre « saisons ». Chaque saison est divisée en trois phases d'action et trois phases de score. Au cours des phases d'action, chaque joueur pourra améliorer son restaurant et son menu. Durant les phases de score, vous aurez une chance de convaincre les critiques et de recueillir l'approbation d'un célèbre VIP. Vous pourrez également gagner des revenus pour votre restaurant.
À la fin de la quatrième saison, il y aura des phases de score spéciaux.
Le joueur avec le plus de points à la fin de cette saison gagnera la partie !
Les phases de jeu sont décomptées sur la piste en haut du tableau du marché à l'aide de la toque blanche.



Phase d'action

Au cours de chaque phase d'action, chaque joueur jouer à tour de rôle dans le sens horaire.
À votre tour, vous pouvez choisir jusqu'à deux actions parmi les suivantes :

A Piocher une nouvelle carte de Recette ou de Vin

B Aller au marché

Vous pouvez réaliser vos actions dans n'importe quel ordre. Vous pouvez choisir deux actions différentes, ou deux fois la même. C'est vous qui choisissez !
Lorsque tous les joueurs ont accompli leurs actions, avancez la toque blanche d'une case et commencez la phase indiquée par cette case.
Les joueurs peuvent donc accomplir jusqu'à six actions durant les trois phases d'action.

A Piocher une nouvelle carte de Recette ou de Vin

Choisissez l'une des quatre piles de cartes Recette ou la pile des cartes Vin, et piochez les 5 premières cartes. Choisissez l'une de ces cartes et ajoutez-la à votre main. Placez le reste des cartes dans une pile de défausse. Vous pouvez aussi les remettre face visible sous la pioche de sorte qu'on saura que la pioche est épuisée quand les cartes apparaîtront.

Si la carte choisie est une Recette (entrée, premier plat, deuxième plat ou dessert), gardez la carte en main.
Si la carte choisie est un Vin, payez-la immédiatement à la banque et placez-la, face visible, dans votre cave à vins.
(Note du traducteur : vous n'êtes pas tenu d'acheter. Si aucune carte Vin ne vous convient, défaussez les cinq cartes)

***IMPORTANT :** Il n'y a pas de limite aux cartes Recette dans votre main, mais vous êtes limité à 3 cartes Vin et 2 cartes Recette par type (entrées, premier et deuxième plats, dessert) visibles dans votre restaurant. Vous pouvez toujours défausser une carte pour en poser une autre.*

Si une pioche est épuisée, mélangez la défausse et recréez une nouvelle pioche. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Recette que vous pouvez tenir en main.
Pour apprendre et connaître toutes les caractéristiques des cartes, regardez les explications ci-dessous et à la page suivante.

Description d'une carte Recette

1. *Catégorie de la Recette : indique si la recette est une entrée, un premier plat, un deuxième plat ou un dessert.*
2. *Nom de la recette*
3. *Catégorie d'aliments : la catégorie de la Recette : viande , poisson , légumes , ou si elle compte pour les trois catégories. Si la recette n'a pas d'icône, elle ne compte pour aucune des catégories d'aliments.*
4. *Type de spécialité : vous indique si une recette est un plat familial ou un plat raffiné . S'il n'y a pas d'icône, ce n'est pas une spécialité.*
5. *Liste des ingrédients :vous pouvez trouver ici tous les ingrédients nécessaires pour la recette. Chaque ingrédient est sur un fond de couleur qui correspond à celle d'un magasin. Vous pouvez donc savoir où trouver l'ingrédient simplement en regardant sa couleur d'arrière-plan.*
6. *Niveau de Chef : le nombre de toques dont vous avez besoin pour faire cette recette. Tant que votre marqueur est sous la case 20 de l'échelle de cotation, vous ne pouvez faire que des recettes avec une seule toque. Lorsque votre marqueur atteint 20, vous pouvez réaliser celles avec 2 toques. Pour réaliser celles avec 3 toques, vous devez atteindre le sommet de l'échelle.*
7. *Revenu : l'argent que vous gagnerez pour cette recette lors de la phase de revenu si cette recette est face visible dans votre restaurant.*
8. *Points de prestige : les points que vous obtiendrez avec cette recette.*
9. *Vin approprié : si vous avez cette carte Vin dans votre restaurant, vous marquerez trois points de bonus en fin de partie. Une même carte Vin pourra être associée à plusieurs cartes Recette.*

Description d'une carte Vin

1. Nom : le nom du vin.

2. Type : la couleur de la carte vous indique s'il s'agit d'un vin rouge ou d'un vin blanc.

3. Coût : le prix à payer pour ajouter ce vin à la cave de votre restaurant.

4. Revenu : l'argent que vous gagnerez lors de la phase de revenu si ce vin est dans votre cave.

5. Points de prestige : les points que vous gagnerez si ce vin est dans votre cave.

Les vins sont vraiment important dans le jeu : ils vous aideront à augmenter vos revenus au cours des phases de revenu. Vous pouvez également essayer de les combiner avec vos recettes, ce qui augmentera vos points de prestige à la fin de la partie.

B Aller au marché

Au marché, vous pouvez acheter un ingrédient d'un magasin et/ou réapprovisionner tous les ingrédients d'un magasin.
Pour acheter un ingrédient, choisissez un jeton Ingrédient sur le tableau du marché et payez le coût indiqué sur le jeton (en pièces). Placez l'ingrédient sur l'étagère de votre tableau de restaurant. Puis, piochez un ingrédient de remplacement de la caisse correspondante, et placez-le face visible sur la case vide. Vous ne pouvez pas avoir, sur votre étagère, plus d'ingrédients que les cases disponibles. S'il n'y a pas de place pour votre nouvel ingrédient, vous devez défausser (mettre à la poubelle) un ingrédient pour faire de la place.
Pour réapprovisionner un magasin, prenez tous les jetons Ingrédient de ce magasin et placez-les sur la poubelle de la boutique. Puis, piochez 6 nouveaux jetons Ingrédient de la caisse correspondante et placez-les dans le magasin, face visible. N'oubliez pas de mettre les ingrédients de la poubelle face cachée, de sorte qu'ils se distinguent facilement de ceux disponibles à la vente.
Vous pouvez acheter et réapprovisionner dans n'importe quel ordre au choix. Vous n'êtes pas tenu de faire les deux si vous ne le souhaitez pas. Ainsi, vous pouvez acheter puis réapprovisionner. Ou réapprovisionner puis acheter. Ou simplement acheter. Ou simplement réapprovisionner sans rien acheter.
Si la caisse d'un magasin vient à s'épuiser, mélangez les jetons de la poubelle et remettez-les tous dans la caisse.

***Exemple** : Federico veut acheter du porc, et il a aussi besoin de pommes de terre. Mais il n'y a pas de pommes de terre chez le marchand de légumes. Il décide donc d'acheter du porc chez le boucher et de réapprovisionner le marchand de légumes. Il paie à la banque le coût de la viande de porc (4), prend le jeton Ingrédient, et le place sur son étagère. Puis il pioche un nouvel ingrédient de la caisse du boucher (une dinde) et le place sur la case libre de la boucherie. Ensuite, il jette à la poubelle les 6 ingrédients du marchand de légumes et en pioche 6 nouveaux : des pommes de terre sont maintenant disponibles ! Il pourra en acheter lors de la prochaine phase d'action.*

Phases de score

Après les trois phases d'action, la saison se termine par trois phases de score. Lorsqu'une phase de score est terminée, avancez la toque blanche d'une case. Après le phase de revenu, le marqueur arrivera sur la première case de la phase d'action de la saison suivante.

Phase du Critique

Dans l'ordre du tour, tous les joueurs peuvent maintenant ajouter des cartes Recette à leurs menus. Pour poser une carte Recette, vous devez fournir les ingrédients de cette carte. Placez-les dans la poubelle du magasin correspondant.
Vous n'êtes pas obligé de poser toutes vos cartes Recette. Vous pouvez en conserver pour une prochaine saison. Lorsque vous jouez une carte Recette, ajoutez-la à la zone Menu de votre tableau de restaurant. Votre menu comporte des cases pour chacun des quatre types de cartes Recette, et vous pouvez avoir au menu jusqu'à deux cartes de chaque type à la fois. Si vous jouez une troisième carte Recette d'un type, vous devez défausser une de deux cartes déjà posées.

***IMPORTANT** : si deux (ou plus) recettes nécessitent le même ingrédient, vous avez besoin de deux (ou plusieurs) fois l'ingrédient dans votre étagère. Chaque recette utilise un des ingrédients !*

***ASTUCE** : toutes les recettes ne peuvent pas être réalisées en une seule saison. Les plus difficiles demandent de l'anticipation et plusieurs actions avant que vous ne puissiez les ajouter à votre menu : gardez-les en main et réalisez-les plus tard !*

***EXEMPLE** : nous sommes à la phase du Critique. Federico a en main les recettes indiquées à droite, et sur son étagère les ingrédients figurant sous les cartes.*

Il aimerait ajouter toutes les recettes à son menu, mais il ne peut pas. Pour ce faire, il aurait besoin de deux champignons, d'un artichaut, d'un fromage et d'un veau, mais il lui manque un champignon.

Il décide alors d'utiliser et donc jeter tous ses ingrédients pour faire des artichauts aux champignons et un rôti de veau. Il aurait pu faire un sauté de champignons et le rôti de veau, conservant les artichauts et le fromage sur son étagère pour les prochaines saisons.

***IMPORTANT** : comme le montre l'exemple, les ingrédients non utilisés restent sur l'étagère à la fin de la saison.*

Après tous les joueurs ont eu l'opportunité de jouer leurs cartes Recette, les critiques viennent et jugent les nouvelles recettes de chaque restaurant. Seules les nouvelles cartes Recette (pas les vins) jouées lors de la saison en cours sont comptées ! Les anciennes recettes, posées lors des saisons précédentes, ne sont pas prises en compte lors de cette phase du Critique.
Additionnez les points de toutes vos nouvelles recettes, ce qui constitue votre score auprès du Critique.
Le joueur avec le score le plus élevé est désigné « choix du critique » pour la saison. Il monte son marqueur de trois cases sur l'échelle de cotation. Le joueur qui a obtenu le second meilleur score monte son marqueur de deux cases.
Tous les autres joueurs montent leur marqueur d'une case.
En cas d'égalité, voir « Résoudre les égalités » à la fin des règles (rappelons que le meilleur cuisinier joue en premier au premier tour).

***EXEMPLE** : après avoir joué ses recettes, Federico a un score Critique total de 10 points. Silvia dispose de 11 points, Giulio de 8 points et Riccardo, qui n'a pu poser qu'une recette, n'obtient que 4 points. Silvia l'emporte et monte son marqueur de 3 cases sur l'échelle de cotation, suivie par Federico qui monte de 2 cases. Riccardo et Giulio montent tous deux d'1 case.*

***ASTUCE** : nous vous recommandons d'examiner votre menu avec attention. S'il est vrai que vous pouvez défausser des cartes Recette ou Vin pour poser de nouvelles cartes, ce n'est cependant pas recommandé. N'oubliez pas que jouer des cartes Recette est une stratégie très difficile, et qui demande du sang-froid.*

Phase du VIP

Une fois que le Critique a jugé les nouvelles recettes, il est temps de miser sur l'approbation du VIP. Afin de convaincre le VIP de rendre visite à votre restaurant, vous allez devoir investir dans la publicité.
Décidez secrètement combien vous voulez dépenser en publicité et placez cette somme dans votre main (cachée aux autres joueurs). Lorsque toutes les offres sont prêtes, tous les joueurs montrent simultanément combien d'argent ils investissent. Si vous avez fait l'offre la plus élevée, vous devez payer la totalité de celle-ci à la banque. Puis, vous prenez le jeton VIP et l'ajoutez à la galerie de portraits de votre restaurant. Chacun peut maintenant connaître tous les gens célèbres qui fréquentent votre restaurant !
En outre, prenez un jeton Étoile et ajoutez-le sur votre tableau de restaurant.
Si vous n'avez pas remporté l'enchère, vous devez cependant payer la moitié de votre offre à la banque, arrondie à l'inférieur. Vous reprenez le reste de vos pièces.
En cas d'égalité, voir « Résoudre les égalités » à la fin des règles (rappelons que le meilleur cuisinier joue en premier au premier tour).
Au début de la partie, votre restaurant a déjà une étoile imprimée. Si vous en gagnez plus, ajoutez-les à celle-ci !

***ASTUCE** : Chaque étoile rapporte, à la fin du jeu, 10 points de prestige. En attirant de nombreux VIP, vous avez une chance de gagner, mais essayez de ne pas trop enchérir : si vous dépensez trop, vous pourriez être à court d'argent pour faire fonctionner votre restaurant !*

***EXEMPLE** : l'éditeur Red Glove est en ville pour un événement local. Les joueurs vont investir pour l'attirer dans leur restaurant. Tout le monde fait son offre dans sa main fermée, cachée aux autres joueurs. Quand tous les joueurs sont prêts, ils montrent tous combien ils projettent de dépenser. Federico ne propose qu'1 pièce, Silvia propose 5, Riccardo 12, et Giulio a sa main vide. Le VIP va au restaurant de Riccardo, qui paie donc son offre à la banque. Federico, Silvia, et Giulio n'ont rien obtenu : Federico doit payer 0 pièce (la moitié d'1 pièce arrondie au-dessous), Silvia doit payer 2 pièces (la moitié de 5 arrondie au-dessous), et Giulio n'a rien à payer.*

Phase des revenus

Au cours de cette phase, vous touchez les revenus de votre restaurant. Additionnez tous les pièces visibles dans votre restaurant : celles des cartes Recette de votre menu et celles des cartes Vin. Ce sont vos seules sources de revenu !
Gardez à l'esprit que tous les revenus dans le jeu sont représentés par une pièce de monnaie gris clair et que tous les coûts sont représentés par une pièce de monnaie gris foncé.

Préparation de la nouvelle saison

A la fin de chaque saison, vous ne jetez rien : ni les cartes Recette de votre menu, ni les cartes Vin de votre cave, ni les ingrédients stockés sur votre étagère.
Si vous avez en main des cartes Recette ou des cartes Vin, vous les gardez pour la prochaine saison.
Vous pouvez maintenant commencer la saison suivante ! Avancez la toque blanche d'une case sur le calendrier. Le joueur avec le score le plus bas sur l'échelle de cotation devient le premier joueur de la nouvelle saison.

***IMPORTANT** : toutes les cartes Recette, une fois jouées dans votre menu, restent actives pour le reste de la partie, augmentant ainsi vos gains financiers au cours de la phase de revenus. Il n'est pas nécessaire de racheter des ingrédients pour garder vos cartes Recette.*

Fin de la partie : phases finales

Le jeu se termine après la quatrième saison. Les phases finales de score sont légèrement différente de celles des saisons précédentes :

Phase du Guide gastronomique

Il est maintenant temps de préparer le nouveau Guide gastronomique : le critique gastronomique va évaluer votre menu !
Le début de cette phase ressemble à celui des phases normales de Critique. Vous pouvez ainsi ajouter de nouvelles cartes Recette à votre menu, en dépensant les ingrédients comme d'habitude.
Après quoi, dans le sens horaire à partir du premier joueur, chaque concurrent doit montrer au Critique un dîner complet, composé d'une entrée, d'un premier plat, d'un second plat et d'un dessert : vous choisissez les recettes dans votre menu et vous les sortez de votre tableau personnel, de sorte qu'on voit clairement le menu du dîner que vous présentez au Critique.
Si vous ne pouvez pas créer un menu complet, vous ne pouvez pas participer à la phase du Guide gastronomique.
Lorsque tous les joueurs ont choisi leur menu pour le Critique, vous devez additionner la valeur des points de toutes les cartes Recette de votre menu de dîner : vous obtenez le score final pour le Guide gastronomique. Vous ne montez pas vos marqueurs sur l'échelle de cotation. Pour cette phase particulière, le joueur avec le score le plus élevé gagne un jeton Cuillère en or.
En cas d'égalité, voir « Résoudre les égalités » à la fin des règles.

Le Critique décerne également un prix à tout restaurant qui peut présenter un menu complet à thème :
- Si le dîner est entièrement composé de recettes de la même **catégorie d'aliments** (par exemple poisson), le joueur reçoit la tuile Bonus correspondante. Cette tuile a une valeur de 10 points de prestige.
- Si le dîner est fait entièrement de recettes d'une même **spécialité de restaurant** (par exemple cuisine familiale), le joueur reçoit la tuile Bonus correspondante. Cette tuile a une valeur de 15 points de prestige.

***ASTUCE** : ces tuiles bonus peuvent grandement aider à gagner la partie, mais vous devrez anticiper soigneusement pour les obtenir ! Remporter les deux bonus est très difficile, mais rapporte 25 points de prestige si vous y parvenez !*

***EXEMPLE** : Silvia choisit ces recettes pour le Guide. Elle additionne les points des 4 recettes pour un total de 21 points de prestige. Malheureusement pour Silvia, Giulio a plus de points ; il gagne donc la phase du Guide gastronomique et remporte la Cuillère en or. Mais Silvia a bien préparé son menu : ses quatre plats appartiennent à la catégorie des poissons, elle gagne donc un jeton Bonus poisson. Malheureusement, son deuxième plat n'a pas de fourchette en or, le symbole des plats raffinés ; elle ne reçoit donc pas le jeton Bonus de la spécialité de restaurant.*

Phase VIP

Cette phase est identique à celle des saisons précédentes.

Prix d'économie

Au lieu de toucher des revenus, tous les joueurs révèlent maintenant les pièces qu'ils ont conservées dans leurs tasses. Le joueur avec la plus forte somme reçoit un jeton Étoile. En cas d'égalité, voir « Résoudre les égalités » à la fin des règles.

***ASTUCE** : Il est extrêmement difficile de gagner à la fois la dernière phase VIP et l'Étoile d'économie. Vous devrez surveiller la concurrence afin de déterminer quelle option vous offre la meilleure chance de gagner ! Et n'oubliez pas que dans la dernière saison, il n'y a pas de revenu ! Seul le Prix d'économie peut vous rapporter des points, et pas les revenus de vos cartes.*

***EXEMPLE** : à la fin de la partie, Federico a 57 pièces de monnaie dans sa tasse, Silvia 23, et Riccardo 48. Federico reçoit une Étoile qu'il ajoute à son restaurant.*

Le Concours national de cuisine

A la fin de l'année, tous les cuisiniers participent au Concours national de cuisine, où ils présentent leur meilleure recette.
La dernière phase du jeu est le Concours national de cuisine.
En commençant par le premier joueur, tous les participants choisissent leur meilleure recette parmi celles de leurs menus (celle avec le plus de points de prestige).
Le joueur avec le total le plus élevé remporte deux Cuillères en or. La seconde meilleure recette rapporte une Cuillère en or. Chaque Cuillère en or rapporte 15 points à la fin de la partie.
En cas d'égalité, voir « Résoudre les égalités » à la fin des règles.

Score final

Une fois le Concours national de cuisine terminé, il est temps de compter vos points ! Les gains possibles sont les suivants :

A **Échelle de cotation**. Vous gagnez les points indiqués sur la case atteinte par votre marqueur toque.

B **Points du Menu et des Vins**. La valeur totale des points de toutes les cartes Recette de votre menu et des cartes Vin dans votre cave (les cartes en main ne rapportent rien).

C **10 points pour chaque Cuillère en or et pour chauqe Étoile dans votre restaurant**
(chaque restaurant a au moins une étoile imprimée)

D **10 points si le restaurant possède un jeton de Catégorie d'aliment**.

E **15 points si le restaurant possède un jeton de Spécialité**.

F **Bonus pour le vin approprié** : chaque carte Recette du Menu montre un vin idéal. Si vous avez le vin correspondant dans votre cave, vous recevez 3 points pour chaque correspondance.

Additionnez vos points. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie !

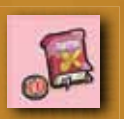
Résoudre les égalités

Dans plusieurs circonstances, il faut départager les égalités, comme les phases du Critique, du VIP, ou même le score final à la fin de la partie. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés comme suit :

1. *la position sur l'Échelle de cotation : le cuisinier le plus haut l'emporte.* ***Si l'égalité persiste,***
2. *le cuisinier avec le plus de points de prestige dans son menu l'emporte.* ***Si l'égalité persiste,***
3. *le cuisinier avec le plus de points de revenus dans son menu l'emporte.* ***Si l'égalité persiste,***
4. *l'ordre du tour de jeu : le premier joueur dans l'ordre du tour* ***remporte l'égalité.***

Matériel à ajouter au matériel de base

1 tableau Bonus



3 jetons
Livre de cuisine

5 salles de
restaurant standard

4 salles de
restaurant de luxe

2 salles de
restaurant super-luxe

14 cartes Bonus
« Phase 1 »

14 cartes Bonus
« Phase 2 »

17 cubes « Touche spéciale »

Règles avancées

Préparation du jeu

Installez tous les éléments du jeu comme pour les règles de base. Puis ajoutez le tableau des Bonus comme indiqué ci-dessous :

1. Placez le tableau Bonus à côté du tableau du Marché.
2. Cartes Bonus - Séparer les cartes Bonus en deux piles selon le chiffre indiqué au dos et mélangez séparément les deux paquets. Placez le paquet de cartes Bonus « 1 » sur la case Bonus du tableau Bonus et mettez de côté pour l'instant le paquet de cartes « 2 ». Piochez et placez sur les 7 cases de la zone Bonus les 7 premières cartes du paquet Bonus « 1 ».
3. Jetons Salle de restaurant - Détachez les jetons Salle de leur support et classez-les par type. Placez chaque pile sur le tableau Bonus à l'emplacement approprié. Le nombre exact de jetons à utiliser varie selon le nombre de joueurs, comme indiqué sur la carte : le nombre de toques indique le nombre de joueurs. Par exemple, si vous jouez à trois cuisiniers, vous aurez besoin de 3 jetons Salle standard, 2 jetons Salle luxe, et 2 jetons Salle super-luxe.
4. Cubes « Touche spéciale » - Prenez deux cubes de la boîte (trois si vous jouez à 5 joueurs) et mettez-les dans la marmite. Le nombre exact de cubes à utiliser dans un jeu est écrit sur le tableau.
5. Jetons Livre de cuisine - Détachez les jetons Livre de cuisine de leur support et mettez-les, face visible, sur le tableau Bonus. Le nombre exact de jetons varie selon le nombre de joueurs, comme indiqué sur la tableau Bonus.

Sommaire

La version avancée fonctionne comme la version de base, mais vous disposez de nouvelles options à votre tour :

A *Piocher une nouvelle carte de Recette ou de Vin (comme dans le jeu de base)*

B *Aller au marché (comme dans le jeu de base)*

C *Réaliser une action spéciale* qui peut être :

- **C1** *Prendre un cube Touche spéciale*
- **C2** *Acheter une carte Bonus*
- **C3** *Construire une Salle*
- **C4** *Prendre un Cours de cuisine*

Comme dans la version de base, vous pouvez faire deux actions et vous pouvez les faire dans l'ordre qui vous convient.

C1 Prendre un cube Touche spéciale

S'il y a un cube Touche spéciale sur la marmite, vous pouvez en prendre un avec cette action. Mettez-le dans votre tasse.
Une Touche spéciale vous donne un bonus au cours d'une phase du Critique, de la phase Guide gastronomique ou de du Concours national de cuisine.
Chaque Touche spéciale que vous dépensez vous donne un bonus de +1. Ce bonus ne compte que pour la phase pendant laquelle vous l'utilisez. Remettez le cube dans la boîte après utilisation. Vous pouvez jouer plusieurs cubes Touche spéciale pour obtenir une prime plus importante. Par exemple, vous pouvez jouer deux cubes pour obtenir un bonus de +2.
Les cubes sont joués après que tous les joueurs ont révélé leurs recettes. Les joueurs ajoutent leurs cubes à tour de rôle dans l'ordre du tour. Plusieurs tours sont possibles. Vous pouvez ajouter autant de cubes que vous le pouvez et le voulez, et vous pouvez ajouter des cubes à une recette qui a déjà un ou plusieurs cubes, mais vous ne pouvez pas reprendre des cubes que vous avez joués.
Quand plus personne ne veut ajouter de cube, vous pouvez calculer le score total pour la phase actuelle.

***EXEMPLE** : Riccardo et Marco tentent de satisfaire le Critique. Marco a deux recettes d'une valeur totale de 11 points de prestige. Riccardo a deux recettes pour un total de 10 points seulement. Ils commencent à jouer des cubes : Marco passe et Riccardo joue 2 cubes pour un total de 12 points de prestige. C'est maintenant au tour de Marco : il décide de jouer un autre cube, portant à 12 ses points de prestige. Il est en tête car, s'ils sont à égalité, il est plus haut sur l'échelle de cotation. Mais Riccardo a une autre tour dans son sac : il a encore un cube dans sa tasse ! Il le joue, passant son score à 13 points de prestige. Il remporte la phase du Critique !*

C2 Acheter une carte Bonus

Vous pouvez acheter une carte Bonus en payant le coût indiqué sur la carte. Chaque carte Bonus a un effet unique sur le jeu, décrit sur la carte. Vous ne pouvez acheter que les cartes disponibles face visible sur le tableau Bonus. Vous ne pouvez jamais acheter une carte de la pioche.

1. ***Icône** : indique si la carte Bonus est standard (pas de symbole), d'action permanente ou à usage unique*
2. ***Coût** : coût d'achat de la carte.*
3. ***Description** : indique ce que permet la carte Bonus. Les effets peuvent contredire les règles du présent livret. Si tel est le cas, les règles de la carte remplacent provisoirement les règles standard, et ce, uniquement pour le joueur qui a acheté cette carte.*

Vous devez poser la carte achetée sur une des quatre cases réservées de votre tableau personnel. Vous êtes limité à quatre cartes Bonus pendant la partie. La case occupée par la carte achetée sur le tableau Bonus reste vide jusqu'à la fin de la saison.

A

Carte Bonus d'Action permanente gratuite

Les cartes avec cette icône en haut à gauche peuvent servir autant que souhaité jusqu'à la fin de la partie. Ainsi, en achetant le Verger, vous pouvez ensuite acheter un ingrédient de la caisse du magasin de fruits à chaque fois que vous aller faire des courses. De plus, lors de l'acquisition de la carte, vous bénéficiez immédiatement de son effet carte sans dépenser d'action. Ici, en achetant la carte Verger, vous pouvez immédiatement acheter 1 Ingrédient issu de la caisse du magasin de fruits.

1X

Carte Bonus à Usage unique

Les cartes avec cette icône en haut à gauche ne peuvent servir qu'une seule fois. Si vous utilisez une carte à usage unique, vous devez ensuite la retourner face cachée sur sa case dans votre tableau personnel. Vous ne pourrez pas la remplacer par une autre carte Bonus ! Certaines cartes doivent être activées immédiatement après l'achat (voir le texte de la carte), d'autres peuvent être utilisées quand vous le voulez. L'utilisation de la carte à usage unique ne compte jamais comme une action.

***EXEMPLE** : Federico envisage de créer un fantastique dîner de plats de poissons. Il voit le Pêcheur parmi les cartes Bonus et décide de l'acheter. Il paie son coût à la banque et ajoute la carte à son restaurant. Pour le reste de la partie, Federico pourra acheter les ingrédients de la Poissonnerie en les recherchant dans la caisse de ce magasin, au lieu d'attendre qu'ils soient disponibles sur l'étal du magasin. Il peut même utiliser cette capacité immédiatement lors de l'achat de la carte Pêcheur : il cherche donc une morue dans la caisse, en paye le coût, et l'ajoute à son étagère.*

C3 Construire une Salle

Vous pouvez agrandir votre restaurant en ajoutant une nouvelle Salle. Les jetons Salle ont un coût 1, vous donnent un revenu 2 lors de chaque phase de revenus, et des points de prestige 3 à la fin de la partie.

Vous ne pouvez construire une Salle que si son jeton est disponible sur le tableau Bonus. Vous êtes limité à 3 salles dans votre restaurant. Mais si vous le souhaitez, vous pouvez jeter un jeton Salle (le remettre dans la boîte) afin de libérer la place pour une autre Salle.

Lors de la première saison, vous ne pouvez construire que des salles standard. À partir de la deuxième saison (de la quatrième phase d'action), vous pouvez construire des salles standard ou luxe. Au cours des saisons suivantes (à partir de la septième phase d'action), vous pouvez construire toutes les salles encore disponibles.

C4 Prendre un Cours de cuisine

Les cours de cuisine améliorent vos compétences de sorte que vous pouvez ensuite tenter des recettes plus compliquées. Pour prendre un cours de cuisine, vous devez dépenser 10 pièces de monnaie. Montez ensuite votre pion d'une case sur l'échelle de cotation. Enfin, retournez l'un des jetons Livre de cuisine face cachée.
Si tous les livres de cuisine sont déjà face cachée, vous ne pouvez plus prendre de Cours de cuisine !

Phases de Score : ce qui change

Les phases de score se jouent de la même manière que dans le jeu de base, mais gardez à l'esprit que vous pouvez maintenant ajouter le revenu de vos salles pendant les phases de revenus et que vous pouvez utilisez vos cubes Touche spéciale au cours des phases du Critique, du Guide gastronomique et lors du Concours national de cuisine : ils pourraient changer le score final de la partie !

Fin de la saison : ce qui change

A la fin de chaque saison, vous devez préparer le tableau Bonus pour la saison prochaine.
Tout d'abord, défaussez toutes les cartes Bonus encore face visible sur le tableau. Si vous le souhaitez, au lieu de créer une pile de défausse, vous pouvez les placer face visible sous la pioche, comme pour les recettes. Ensuite, piochez 7 nouvelles cartes Bonus et placez-les sur les cases du tableau (lorsque les cartes « 1 » sont épuisées, utilisez les cartes « 2 »). Remettez tous les jetons Livre de cuisine face visible, de sorte qu'ils redeviennent disponibles pour la nouvelle saison. Rechargez les cubes Touche spéciale dans la marmite : prendre autant de cubes que nécessaire de la boîte pour compléter la marmite selon le nombre de joueurs.
Lorsque tout est prêt, avancez la toque blanche d'une case sur le calendrier et commencez la nouvelle saison : comme dans la version de base, le joueur avec le score le plus bas sur l'échelle de cotation devient premier joueur pour la nouvelle saison.

Score final

A la fin de la partie, additionnez vos points, comme dans le jeu de base, puis ajoutez :

G **Les Points de prestige des jetons Salle** : ajoutez tous les points des jetons Salle de votre restaurant.

H **Les Points de prestige des cartes Bonus** : ajoutez tous les points des cartes Bonus visibles dans votre restaurant.

Variantes pour cuisiniers exigeants

Si les règles de base vous semblent trop faciles, que les règles avancées vous satisfont davantage, mais vous laissent un peu sur votre faim, vous pouvez essayer d'ajouter ces quelques variantes simples.

Tours de jeu plus équilibrés

Si vous voulez encore plus équilibrer les chances des joueurs, vous pouvez régler les tours de jeu d'une manière différente.
Au cours de chaque saison, les joueurs prennent leur tour dans l'ordre inverse de leurs pions sur l'échelle de cotation.
Ainsi, le joueur avec la cote la plus basse joue en premier, suivi par le joueur immédiatement au-dessus de lui, et ainsi de suite, jusqu'au joueur le mieux coté.
Ce système est un peu plus équilibré, permettant aux joueurs en retard d'obtenir les cartes Bonus avant les autres.

Action de l'apprenti

Cette option ajoute un autre type d'action que vous pouvez prendre à votre tour. L'action de l'apprenti compte toujours comme deux actions. Si vous effectuez cette action, c'est donc la seule que vous pouvez faire lors de ce tour.
L'action apprenti vous permet d'acheter un ingrédient que vous cherchez directement dans la caisse de n'importe quel magasin.
Cette option permet de vous sortir des rares situations où vous êtes bloqué à cause d'un ingrédient que vous recherchez.

Restriction sur les vins

Si vous estimez que les revenus sont trop importants, vous pouvez réduire le montant des revenus perçus pendant la partie.
Il n'y a rien de plus simple : il suffit d'interdire les achats de cartes Vin pendant la première saison. Les cartes Vin sont un moyen facile et rapide pour gagner de l'argent : de cette manière, vous devrez être plus prudent dans avec vos choix.

www.redglove.it
(C) Red Glove di Dumas Federico 2011

Traduction française par François Haffner 2012

ACTIONS POSSIBLES

2 actions consécutives x joueur x tour

VERSION DE BASE | VERSION AVANCÉE | VERSION COMPLÈTE

PIOCHER UNE RECETTE

Choisissez une pile de recettes, piochez les cinq premières cartes, gardez-en une en main et défaussez les quatre autres (pensez à regarder les toques)

PIOCHER UN VIN

Piochez cinq cartes Vin de la pile des vins. Si vous en gardez une, payez-la immédiatement et placez-la dans votre restaurant, puis défaussez les quatre autres cartes. Sinon défaussez les cinq.

pas d'achat de vin en première saison

ALLER AU MARCHÉ

Achetez un ingrédient de l'une des boutiques. Remplacez-le par un nouveau pris dans la caisse de cette boutique. Vous pouvez réapprovisionner une boutique avant ou après l'achat. Si aucun ingrédient ne vous convient, l'achat n'est pas obligatoire.

CARTE BONUS

Choisissez une carte Bonus et payez-la. Si la carte possède l'icône "A", activez-la immédiatement.

ACHETER UNE SALLE

Choisissez une table parmi celles disponibles et payez-la immédiatement.

COURS DE CUISINE

Payez 10 pièces. Retournez un Livre de cuisine face cachée et montez votre marqueur d'une case sur l'échelle de cotation.

TOUCHE SPÉCIALE

Prenez un des cubes disponibles dans la marmite et mettez-le dans votre bol.

APPRENTI CUISINIER

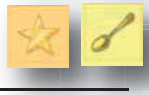
Pour le prix de vos deux actions, vous pouvez acheter un ingrédient en le cherchant dans la caisse d'un magasin. Vous ne pouvez pas réapprovisionner.

SCORE FINAL

VERSION DE BASE | VERSION AVANCÉE

MENU

Tous les points de prestige des recettes et des vins de votre restaurant



ÉTOILES ET CUILLÈRES EN OR

10 points pour chaque étoile
10 points pour chaque cuillère en or

CATÉGORIE D'ALIMENT

10 points si vous avez un jeton de catégorie d'aliment (viande, poisson, légu

SPÉCIALITÉ DE RESTAURANT

15 points si vous avez un jeton de spécialité (familial ou cuisine fine)

ÉCHELLE DE COTATION

La valeur de votre position sur l'échelle de cotation (de 16 à 30 points)

VIN APPROPRIÉS

3 points pour chaque correspondance entre une recette et un vin. Un même vin peut être servi avec plusieurs plats

CARTES BONUS

Voir le texte des cartes

SALLES

Tous les points de prestige de toutes vos salles.

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS

Les égalités sont résolues dans l'ordre suivant :

1. Votre position sur l'échelle de cotation : le meilleur cuisinier remporte l'égalité. Sinon...
2. Le cuisinier qui totalise le plus de points de prestige dans son menu remporte l'égalité. Sinon...
3. Le cuisinier qui possède la carte avec le plus de valeur en prestige l'emporte. Sinon...
4. Le premier joueur dans l'ordre du tour remporte l'égalité.

Ristorante Italia – Cartes Bonus « 1 »

Acquario	**Aquarium** À la fin de la partie, l'aquarium rapporte 4 points supplémentaires.
Allevatore	**Éleveur** Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse du boucher.
Borsone della spesa	**Cabas à provision** Au marché, vous pouvez acheter deux ingrédients au lieu d'un dans un ou deux magasins. Si vous le faites, vous ne pouvez pas réapprovisionner..
Barman	**Barman** Lorsque vous prenez cette carte, vous gagnez automatiquement 15 pièces.
Chef	**Chef** Quand vous le voulez, vous pouvez créer une recette qui demanderait normalement une toque de plus.
Dispensa	**Garde-manger** Vous pouvez garder autant d'ingrédients que vous le voulez dans votre restaurant.
Esperto di salse	**Expert en sauces** Vous avez un bonus de +1 à toutes les phases du Critique ainsi qu'au Concours national de cuisine.
Foto del presidente	**Photos du président** Chaque égalité dans laquelle vous êtes impliqué est résolue comme vous le souhaitez, sans tenir compte de la règle normale de départage.
Frutteto	**Verger** Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse du marchand de fruits.
Gatto	**Chat** Au marché, vous pouvez prendre un ingrédient gratuitement dans la poubelle de votre choix au lieu d'en acheter un sur l'étal, mais une seule fois par phase..
Negozio di fiducia	**Magasin de détail** Après avoir exécuté une action autre que la prise d'un ingrédient, vous pouvez réapprovisionner un magasin de votre choix.
Orto	**Jardin** Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse du marchand de légumes.
Pescatore	**Pêcheur** Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse du poissonnier.
Squattero	**Marmiton** Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse de l'épicier.

Traduction François Haffner

Ristorante Italia – Cartes Bonus « 2 »

Aiuto chef	**Assistant du chef** Lors de la phase du Guide gastronomique, vous pouvez assigner une fourchette en or imaginaire à une recette de votre menu qui n'en a pas.
Arredamento chic	**Décor chic** À la fin de la partie, gagnez 3 points supplémentaires pour chaque salle ajoutée à votre restaurant.
Bacheca	**Vitrine** Chaque cuillère en or en votre possession à la fin de la partie rapporte 15 points au lieu de 10.
Cantina	**Cave** Lorsque vous piochez du vin, vous pouvez prendre 10 cartes au lieu de 5 et en conserver deux au lieu d'une.
Commercialista	**Comptable** Choisissez un bonus dans la pile de défausse et ajouter gratuitement ce bonus à votre restaurant.
Corso di Recupero	**Cours de rattrapage** Quand vous le voulez, vous pouvez payer 10 pièces et monter votre marqueur toque d'une case sur l'échelle de cotation.
Cucina Professionale	**Cuisine professionnelle** Gagnez immédiatement trois cubes. Prenez ces cubes dans la boîte et non dans la marmite.
Droghiere	**Épicier** Gagnez immédiatement deux cubes. Prenez ces cubes dans la boîte et non dans la marmite.
Insegna	**Enseigne** Chaque Étoile en votre possession à la fin de la partie rapporte 12 points au lieu de 10.
Maître	**Maître** Lorsque vous prenez cette carte, vous gagnez automatiquement 25 pièces.
Massaia	**Ménagère** Lors de la phase du Guide gastronomique, vous pouvez assigner une marguerite imaginaire à une recette de votre menu qui n'en a pas.
Parco giochi	**Aire de jeu** À la fin de la partie, l'aire de jeu rapporte 6 points supplémentaires.
Piano bar	**Piano-bar** À la fin de la partie, le piano-bar rapporte 5 points supplémentaires.
Sommelier	**Sommelier** Choisissez une carte Vin directement dans la pioche. Mais n'oubliez pas d'en payer le coût.

Traduction François Haffner

Ristorante Italia

Cartes Bonus « 1 »

À la fin de la partie, l'aquarium rapporte 4 points supplémentaires.

Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse du boucher.

Au marché, vous pouvez acheter deux ingrédients au lieu d'un dans un ou deux magasins. Si vous le faites, vous ne pouvez pas réapprovisionner.

Lorsque vous prenez cette carte, vous gagnez automatiquement 15 pièces.

Quand vous le voulez, vous pouvez créer une recette qui demanderait normalement une toque de plus.

Vous pouvez garder autant d'ingrédients que vous le voulez dans votre restaurant.

Vous avez un bonus de +1 à toutes les phases du Critique ainsi qu'au Concours national de cuisine.

Chaque égalité dans laquelle vous êtes impliqué est résolue comme vous le souhaitez, sans tenir compte de la règle normale.

Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse du marchand de fruits.

Au marché, vous pouvez prendre un ingrédient gratuitement dans la poubelle de votre choix au lieu d'en acheter un, mais une seule fois par phase.

Après avoir exécuté une action autre que la prise d'un ingrédient, vous pouvez réapprovisionner un magasin de votre choix.

Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse du marchand de légumes.

Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse du poissonnier.

Lorsque vous achetez un ingrédient au marché, vous pouvez en choisir un directement dans la caisse de l'épicier.

Cartes Bonus « 2 »

Lors de la phase du Guide gastronomique, vous pouvez assigner une fourchette en or à une recette du menu qui n'en a pas.

À la fin de la partie, gagnez 3 points supplémentaires pour chaque salle ajoutée à votre restaurant.

Chaque cuillère en or en votre possession à la fin de la partie rapporte 15 points au lieu de 10.

Lorsque vous piochez du vin, vous pouvez prendre 10 cartes au lieu de 5 et en conserver deux au lieu d'une.

Choisissez un bonus dans la pile de défausse et ajouter gratuitement ce bonus à votre restaurant.

Quand vous le voulez, vous pouvez payer 10 pièces et monter votre marqueur toque d'une case sur l'échelle de cotation.

Gagnez immédiatement trois cubes. Prenez ces cubes dans la boîte et non dans la marmite.

Gagnez immédiatement deux cubes. Prenez ces cubes dans la boîte et non dans la marmite.

Chaque Étoile en votre possession à la fin de la partie rapporte 12 points au lieu de 10.

Lorsque vous prenez cette carte, vous gagnez automatiquement 25 pièces.

Lors de la phase du Guide gastronomique, vous pouvez assigner une marguerite à une recette du menu qui n'en a pas.

À la fin de la partie, l'aire de jeu rapporte 6 points supplémentaires.

À la fin de la partie, le piano-bar rapporte 5 points supplémentaires.

Choisissez une carte Vin directement dans la pioche. Mais n'oubliez pas d'en payer le coût.