

Cuisinez les recettes du jeu en famille!

Les recettes du jeu sont disponibles sur Internet. Utilisez votre appareil mobile pour accéder directement à celles-ci (en visant le code QR avec la caméra de votre appareil mobile).

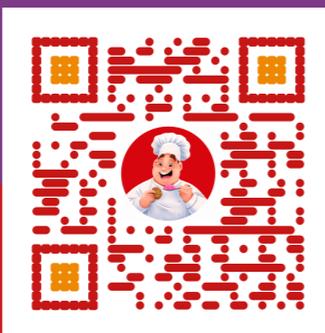
Vous y trouverez les différentes recettes du jeu. Ce sont des recettes originales et elles ont été testées.

Les étapes des recettes ont été épurées, un langage simple est utilisé et le tout est présenté dans une mise en page attirante.

Instaurez aux enfants le plaisir et la fierté de créer. Et s'ils sont assez vieux, profitez-en pour les faire lire, aller chercher les ingrédients, les mesurer, les brasser. Tout ceci développera leur autonomie et leur confiance et ils apprendront sans même s'en rendre compte!

Laissez les enfants explorer les textures. Quoi de plus amusant que de mettre les mains dans de la farine ou écraser des bananes avec ses doigts?

Enfin, passez de bons moments en famille et régaliez-vous!



Jamuz

www.jeuxjamuz.com

7920, 24^e avenue Montréal (Québec)
Canada H1Z3Y6

Pour plus de détails sur ce jeu, ou si vous avez une pièce manquante ou défectueuse, veuillez nous contacter via le site Internet de Jamuz.

Nous tenons à remercier Bettina Koschade pour son aide précieuse à la traduction et Isabelle Dubois pour la relecture. Merci également à Alexis Fradette pour sa participation à la conception.

Concept : Caroline Savoie & François Fradette
Illustrations : Laura Vandal
Graphisme : Blanc Crème

Fabriqué en Chine.

© Copyright 2021 par Les jeux Jamuz inc. Tous droits réservés.

M. GOURMAND

Instructions
de jeu



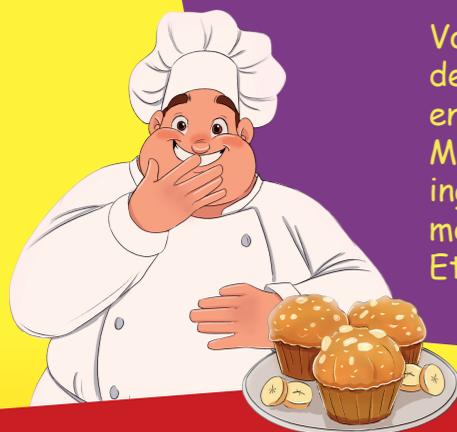
6+



15 min



2-4



Vous êtes des pâtisseries et vous cuisinez des desserts. Votre amie Mme Emplettes vous aide en faisant les courses pour vous. Attention, M. Gourmand visite les cuisines et mange des ingrédients! Mais quand on lui donne des gaufres aux mouches morveuses, il ne revient plus pour un temps! Et quand il mange trop, son ventre explose!

But du jeu
Accomplir deux recettes de dessert.



Carte Protection



Ingrédients



Cartes Action



Cartes Recettes



Gaufres aux mouches morveuses

Placement du jeu

- Installer le plateau de jeu au centre de la table.
- Distribuer une carte *Recettes* à chaque joueur qui la posera devant lui, face visible. La pile de recettes restantes est mise de côté, faces cachées.
- Mélanger et placer les cartes *Action* faces cachées au centre de la table (cette pile constituera la pioche).
- Mettre les ingrédients (incluant les gaufres aux mouches morveuses) et les cartes *Protection* près du plateau de jeu, à disposition des joueurs.
- Chaque joueur choisit un pion, le dépose sur une case de son choix sur le plateau de jeu et récolte cet ingrédient. On ne peut pas débuter sur une recette de gaufres aux mouches morveuses.
- Choisir le premier joueur (au hasard ou le plus jeune).

Déroulement de la partie

Le premier joueur retourne la carte du dessus de la pile de cartes *Action* et la laisse face visible à côté de la pile. Il y a trois types de cartes *Action* : *Petit garçon*, *M. Gourmand* et *Mme Emplettes*.

Si le joueur a retourné la carte *Petit garçon*, il déplace son pion selon le nombre indiqué sur la carte et prend l'ingrédient (ou les gaufres aux mouches) associé à la case où il finit son déplacement et le met dans son jeu.

Règles de déplacement :

- Les déplacements se font horizontalement et verticalement, mais jamais en diagonale.
- Il est possible de combiner différentes directions dans un même déplacement et il est également possible de revenir sur ses pas.
- Il faut absolument déplacer son pion selon le nombre de case(s) indiqué(es) sur la carte, pas moins.
- Les pions ne peuvent pas passer ni s'arrêter sur une case occupée par un autre joueur.

Si le joueur a retourné la carte *Mme Emplettes*, il prend un ingrédient de son choix, sans bouger son pion. Il ne peut PAS prendre les gaufres aux mouches.

Si le joueur a retourné la carte *M. Gourmand*, le joueur doit déposer cette carte ailleurs sur la table, face visible.

Tous les joueurs (incluant lui-même) doivent nourrir *M. Gourmand* en déposant un ingrédient ou les gaufres aux mouches de leur jeu sur son ventre.

- S'ils lui donnent des gaufres aux mouches, ils reçoivent une carte *Protection*.
- S'ils ont une carte *Protection*, ils n'ont pas à nourrir *M. Gourmand*, mais doivent remettre leur carte *Protection* au centre de la table avec les autres cartes.
- S'ils n'ont rien à donner, ils ne lui donnent rien.

Le joueur qui a pigé *M. Gourmand* pige à nouveau.

La deuxième fois que *M. Gourmand* est pigé, la carte *M. Gourmand* est mise À CÔTÉ de la première carte qui avait été tirée et celui-ci est nourri (par tous les joueurs comme la première fois). **Le joueur qui a pigé *M. Gourmand* pige à nouveau.**

La troisième fois que *M. Gourmand* est pigé, il a beaucoup trop mangé et son ventre explose! Le joueur qui a pigé *M. Gourmand* CHOISIT un ingrédient provenant de son ventre (c'est-à-dire l'un des ingrédients qui étaient placés dans le ventre de *M. Gourmand* sur l'une des deux cartes) et le met dans son jeu. Il peut choisir les gaufres aux mouches si *M. Gourmand* en a mangé.

Si *M. Gourmand* n'a aucun ingrédient à donner, il ne donne rien.

Les cartes *M. Gourmand* sont remises dans la défausse. Il faut ensuite rebrasser l'ensemble des cartes *Action*, incluant la défausse.

Les ingrédients et gaufres aux mouches restants de l'explosion sont remis avec les autres au centre de la table.

Cette fois-ci, le joueur qui a pigé *M. Gourmand* ne rejoue pas. C'est au joueur suivant à jouer.

Vol d'un ingrédient

À son tour de jeu, plutôt que de piger, un joueur qui possède des gaufres aux mouches peut décider de voler l'ingrédient d'un adversaire. Il prend simplement l'ingrédient et le met dans son jeu. Sa pièce de gaufres aux mouches retourne au centre de la table. **Rappel : une carte *Protection* protège un joueur des vols.**

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si la pile de cartes *Action* est vide, brasser les cartes de la défausse et reconstituer la pioche.

Quand un joueur parvient à combiner les trois ingrédients d'une recette, sa recette est complétée. Il la met de côté et en pige une autre.



Fin de partie
Le joueur qui a complété deux recettes gagne la partie.