

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



De 2 à 6 joueurs
À partir de 14 ans

Durée d'une partie :
environ 45 minutes

LE JEU

DES TOQUÉS DE CUISINE

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 360 cartes
- 4 boîtiers distributeurs
- 6 pions
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

LE BUT DU JEU

Le premier joueur à remporter 6 cartes trophées en répondant correctement aux quiz et en relevant les défis avec succès a gagné. Allez hop, aux fourneaux !

LES ÉLÉMENTS DU JEU

Les cartes question

Les cartes question sont recto verso.
Chaque face comprend :



1 quiz « à table »

Le joueur y répond seul.

Ces quiz portent sur la pratique culinaire : recettes, ingrédients, ustensiles, techniques, saisons, terroirs, etc.



1 défi « toqué »

Tous les joueurs répondent.
Les défis sont de 4 types :

- Mime, dessin ou motus : il s'agit de faire deviner des ingrédients, des recettes, des techniques, des proverbes et locutions en les mimant, en les dessinant (sans lettre, chiffre ni signe de ponctuation), ou en répondant à une contrainte : chant, mots interdits, etc. ;
- Gage : il s'agit d'exécuter une action ou de jouer le prochain tour en respectant une contrainte.



1 quiz « en cuisine »

Le joueur y répond seul.

Ces quiz portent sur la cuisine dans la culture générale et populaire : cinéma, arts plastiques, littérature, histoire, grands chefs et restaurants, émissions tv, langue française, etc.

Les cartes hasard

Ces cartes produisent des retournements de jeu, favorables ou défavorables.



Le plateau

Le parcours commence avec la case « départ » commune à tous les joueurs.

Le plateau comporte 3 types de cases :



**les cases « question »,
sur fond blanc :**

elles correspondent aux 3 catégories de quiz et de défis des cartes question ;



**les cases « trophée »,
sur fond orange :**

elles correspondent aussi aux 3 catégories de quiz et de défis des cartes question. Elles permettent au joueur qui donne la bonne réponse au quiz ou qui réussit le défi de gagner un « trophée », c'est-à-dire qu'il conserve la carte question.



les cases « hasard » :

elles correspondent aux cartes hasard.

Le sablier

On l'utilise exclusivement sur les cases défi. Les joueurs disposent du temps du sablier (45 secondes) pour relever le défi.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Début de la partie

Les joueurs disposent les cartes hasard face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet au centre du plateau. Les cartes question restent dans les boîtiers, que l'on retournera quand toutes les faces auront été utilisées.

Les joueurs se munissent de feuilles de papier et de crayons pour les défis dessin.

Chaque joueur choisit un pion qu'il pose sur la case départ. Chacun lance le dé : le joueur qui réalise le plus grand score commence la partie. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

● **Astuce :** pour les gourmands, remplacez les cartes gagnées en trophées par des aliments (des cacahuètes, par exemple) que vous placez en pioche à côté du plateau. Lors des retournements de jeu, plutôt que de céder un trophée ou d'en prendre à un autre joueur... mangez-les !

Déplacement sur le plateau

Le premier joueur lance le dé, place son pion sur la case correspondant au score et répond à la consigne de la case où il se trouve. Tant qu'il répond bien, il rejoue. S'il donne une mauvaise réponse, c'est au tour du joueur suivant. Et ainsi de suite.

● Les cases quiz « à table » et « en cuisine » :

Le joueur qui se trouve à droite de celui dont c'est le tour tire une carte et lui lit la consigne. La réponse figure à la suite de la question.

● Les cases défi « toqué » :

Le joueur dont c'est le tour tire une carte et lit la consigne pour lui seul. Les défis se jouent collectivement dans le temps du sablier.

Le type de défi est indiqué par la consigne :

- pour les défis « mime », « dessin » et « motus », ce que le joueur doit faire deviner aux autres figure dans la consigne. Le joueur lit aux autres joueurs l'indice qui

figure à la suite de la consigne, sauf s'il veut corser le jeu, auquel cas il ne le lit pas.

- pour les défis « motus », le nom de la chose à deviner compte comme mot interdit.

Les défis « mime », « dessin » et « motus » sont réussis lorsqu'un des autres joueurs donne la bonne réponse dans le temps du sablier. Dans ce cas, le joueur qui a relevé le défi rejoue. Le joueur qui a donné la bonne réponse avance aussi son pion, d'autant de cases que le score du dé (mais il ne répond pas à la consigne de la case sur laquelle il arrive). Si aucun joueur n'a trouvé la bonne réponse, le joueur qui a relevé le défi laisse son pion sur la case, puis c'est au tour du joueur suivant.

- pour les autres défis (gages), le joueur lit la consigne aux autres joueurs. Si les autres joueurs estiment qu'il a réussi le défi, il rejoue. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

● Les cases « hasard » :

Le joueur pioche une carte hasard et effectue l'action indiquée. Puis il replace la carte dans la pioche, sauf les cartes « joker », « épreuve au choix » et « compte double », qu'il replacera quand il les aura utilisées.

● Les cases « trophée » :

Le joueur dont c'est le tour répond à la consigne de la case où il se trouve. S'il donne la bonne réponse au quiz ou réussit le défi, il remporte un trophée, c'est-à-dire qu'il garde la carte question. Puis il rejoue.

Le joueur qui a donné la bonne réponse au défi remporte aussi un trophée : il pioche une carte question dans le boîtier et avance aussi son pion, d'autant de cases que le score du dé (sans répondre à la consigne de la case sur laquelle il arrive).

Pour les défis gages, si les autres joueurs estiment que le défi est réussi, le joueur gagne un trophée et rejoue.

● La case « départ » :

Lorsque le joueur repasse par la case départ, il gagne automatiquement un trophée et pioche une carte dans le boîtier. S'il tombe pile sur la case départ, le joueur gagne un trophée et rejoue.

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir remporté 6 trophées gagne la partie.

- **Variante :** Modifiez la durée du jeu en variant le nombre de trophée à remporter pour gagner la partie.
- **Vous êtes nombreux ?** Jouez en équipes. Dans ce cas, les joueurs de l'équipe dont c'est le tour répondent ensemble aux quiz. Les défis se jouent entre les équipes : l'équipe qui a relevé le défi et l'équipe qui a donné la bonne réponse avancent chacune leur pion et gagnent un trophée le cas échéant.
- Répondez aussi aux quiz dans le temps du sablier !



Illustrations : Mon'ry.

Le contenu de ce jeu été réalisé par AllRight pour les Éditions Play Bac.

Remerciements :

Mathilde Audinet, Jean-Michel Billioud, Jean-Louis Broust, Gaétan Burrus, Servane Champion, Stéphane Desa, Céline Frèrebeau, Damien Hervé, Laurence Godec pour AllRight, Laure Maj, Karine Marigliano, Crystal Rahamefy, Anaïs Roué, Marjorie Seger, Véronique Sem, Marie-France Wolfesperger, Roc Édition & Multimédia pour la photogravure, ainsi que l'équipe de Marmiton.

© Éditions Play Bac, 2014
33, rue du Petit-Musc, 75004 Paris
www.playbac.fr

marmiton

playBac