



Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans
Un jeu de Luisa & Francesco Cognetti et Leo Colovini
Jeu Piatnik no. 611407
Licence : Venice Connection

CONTENU

- 28 cartes « 7 » jaunes
- 24 cartes « 6 » bleues
- 20 cartes « 5 » rouges
- 20 cartes « 5 » vertes
- 16 cartes « 4 » orange
- 1 notice

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Il existe cinq recettes de minestrone de couleurs différentes. Chaque joueur essaie de réunir devant lui les ingrédients nécessaires : soit 4 ingrédients orange, 5 verts, 5 rouges, 6 bleus ou 7 jaunes (1 ingrédient = 1 carte). Le chiffre sur les cartes rappelle le nombre d'ingrédients nécessaires à chaque recette. Celui qui aura ramassé le plus d'ingrédients remportera la partie.

PRÉPARATION

Bien mélanger les cartes et en distribuer 5 à chacun. Les cartes restantes forment la pioche. Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Quand vient son tour, le joueur commence ses recettes et pose des cartes devant lui, par couleur

- Il ne peut préparer au maximum que 3 recettes différentes en même temps devant lui.
- Il est obligé de poser au moins une carte et peut en poser jusqu'à 5 par tour, à condition qu'elles correspondent à ses recettes.

Attention ! Si à son tour un joueur ne peut poser aucune carte, il est obligé de se défausser de toutes les recettes incomplètes posées devant lui, avant de pouvoir jouer. Il peut alors commencer de nouvelles recettes.

- A la fin de son tour, il pioche autant de cartes qu'il en a posées. Puis c'est au tour du joueur suivant ...

Fin d'une recette

Quand un joueur pose la dernière carte nécessaire à l'une de ses recettes (4e carte orange ou 5e carte verte, par exemple), son minestrone est prêt

- Il ramasse alors toutes les cartes de cette recette et les empile verticalement devant lui, face cachée.
- Tous les joueurs qui ont posé des cartes de la même couleur devant eux les retirent et les mettent sur une pile défausse au milieu de la table, face visible.

Remarque : Il peut arriver qu'un joueur finisse deux ou ses trois recettes dans le même tour.

Interruption d'une recette

Pour des raisons tactiques, un joueur peut interrompre une de ses recettes pendant son tour, à 3 conditions :

- ✓ Il doit ajouter un ingrédient à cette recette pendant ce tour ;
- ✓ Elle doit comporter au minimum 3 cartes ;
- ✓ En posant sa carte, il doit crier « Minestrone ! ».
- Le joueur ramasse alors toutes les cartes de sa recette et les empile horizontalement devant lui, face cachée.
- Tous les joueurs, qui ont posé devant eux autant ou plus de cartes de cette même recette, peuvent eux aussi les empiler horizontalement devant eux.
- Les joueurs qui ont posé devant eux moins de cartes de cette même recette doivent les défausser.

Tout joueur qui finit ou interrompt une recette pourra en commencer une autre à son prochain tour.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie prend fin dès que l'un des joueurs pose sa dernière carte et que la pioche est épuisée. Toutes les recettes en cours sont arrêtées et les cartes retirées de la partie.

Chaque joueur compte alors les cartes qu'il a ramassées :

Chaque carte posée verticalement rapporte 2 points ;

Chaque carte posée horizontalement rapporte 1 point.

Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Si vous jouez plusieurs parties, les points sont additionnés.