

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Suppenkasper

Comme il est difficile de garder un profil de rêve !

Un jeu familial nourrissant de Karl-Heinz Schmiel pour 3 à 6 joueurs.

1. Le matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 18 jetons rouges
- 78 cartes : 6 tables des poids et 72 cartes à jouer :
 - 12 plats de résistance :
 - 4 viandes (Fleisch)
 - 4 poissons (Fisch)
 - 4 gâteaux (Torte)
 - 21 accompagnements
 - 7 pommes de terre (Kartoffeln)
 - 7 boulettes (Knödel)
 - 7 crèmes (Sahne)
 - 6 plats cuisines (Fertiggerichten)
 - 6 fast-food
 - 5 mueslis
 - 17 cartes de régime
 - 3 la moitié suffit (FdH - Friss die Hälfte)
 - 3 cures de céréales (Körnerkur)
 - 2 la diète zéro (Nulldiät)
 - 2 chasses d'eau (Abführpille)
 - 7 Non merci, sans façon (Nein, eß ich nicht)
 - 5 cartes spéciales
 - 1 petite table (Tischlein deck dich)
 - 1 homme chèvre (Mecker-Ziege)
 - 1 glouton (Freßsack)
 - 1 chat gourmand (Naschkatze)
 - 1 Suppenkasper

2. But du jeu

Chaque joueur a, au début du jeu, son profil de rêve. Si un joueur maigrit au cours du jeu jusqu'à devenir "Suppenkasper" ou grossit au point de devenir "Dicker Brocken", alors le jeu se termine. Le vainqueur est celui qui a le mieux tenu son poids pendant la bataille des calories et se trouve le plus proche du poids de rêve.

Maintenir un poids de rêve

3. Principe de jeu

Après avoir placé à manger sur l'assiette au milieu du plateau de jeu, un joueur invite son adversaire suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) à manger le repas qu'il lui propose.

*On prépare l'assiette pour son voisin de gauche.
On reçoit les assiettes de son voisin de droite.*

Cet adversaire doit alors décider ce qu'il fait de l'assiette ainsi présentée :

- **Soit il la mange.** Le nombre total de calorie est calculé pour découvrir le changement de poids du joueur. Les cartes jouées sont défaussées.
- **Soit il utilise une carte de régime** pour neutraliser le plat. L'instruction inscrite sur la carte est exécutée, les cartes utilisées sont défaussées. La carte "Non merci sans façon" (Nein, eß ich nicht) permet de passer l'assiette au joueur suivant.
- **Soit il augmente encore la valeur** calorique de l'assiette et la passe au suivant.

Manger et éventuellement grossir

Jouer une carte de régime pour
 – moins grossir
 – garder son poids
 – maigrir
 – faire passer

Augmenter les calories et passer l'assiette

Un petit cours de cuisine

Il ne peut y avoir **qu'un plat** dans une assiette.

En revanche, plusieurs accompagnements, s'ils correspondent, peuvent s'y ajouter.

Seulement 1 plat de résistance + 1 ou plusieurs accompagnements convenables

Seuls les accompagnements correspondants (de même couleur) ou le muesli peuvent être ajoutés aux plats de résistance, viande, poisson, et gâteau.

A un Fast Food, on ne peut ajouter que d'autres Fast Food ou du muesli.

Les plats cuisinés ne peuvent recevoir que d'autres plats cuisinés ou du muesli.

boulettes seulement avec la viande.



Le plat cuisiné (Fertiggericht) seulement avec un plat cuisiné.



crème seulement avec le gâteau.



Le Fast Food seulement avec un Fast Food.



pommes de terre seulement avec poisson.



Le muesli peut quand à lui tout accompagner.



Cours de diététique

Grâce aux cartes de régime, il est possible de modérer les plats, voire de manger sans prendre de poids.

- La carte "**la moitié suffit**" (FdH) divise par deux la valeur calorique de l'assiette.
- La carte "**diète zéro**" (Nulldiät) permet de faire un repas libre de toute calorie.
- La carte "**cure de céréales**" (Körnekur) limite le nombre de calories au seul muesli. S'il n'y a aucun muesli sur l'assiette, la cure de céréales revient au même que la diète zéro.
- La carte "**chasse d'eau**" (Arfürpille) fait maigrir le joueur de 2. Le pion du joueur est reculé de deux cases vers la case "Suppenkasper".
- La carte "**Non merci sans façon**" (Nein, eß ich nicht) fait maigrir le joueur de 1. Le pion du joueur est reculé de 1 vers la case "Suppenkasper".
Le joueur refuse l'assiette et la fait passer inchangée à son voisin de gauche.

Les cartes de régime :

la moitié suffit (FdH)



diète zéro (Nulldiät)



cure de céréales (Körnekur)



chasse d'eau (Arfürpille)



non merci sans façon
(Nein, eß ich nicht)
cette carte de régime
sert également
à faire passer l'assiette



IMPORTANT !

Si le joueur refuse le repas **en jouant une carte "non merci sans façon"**, **plus aucun accompagnement ou muesli ne peut être ajouté.**

Les seules possibilités qui restent aux joueurs suivants sont de manger l'assiette telle quelle ou de jouer des cartes de régime.

Après une carte "non merci sans façon", seules les cartes de régime sont possibles.

4. Préparation

Les jetons rouges et les cartes spéciales marquées d'un (S) sont écartés du jeu, sauf la carte spéciale représentant une petite table (Tischlein deck dich).

On écarte les jetons rouges et les 4 cartes spéciales

En outre, lorsque seuls 3 joueurs participent, on écarte également les cartes suivantes :

*A trois joueurs :
on écarte 18 cartes.*

- 1 muesli
- 2 fast-food
- 2 plats cuisines (Fertiggerichten)
- 3 plats de résistance :
 - le gâteau (Torte) à 600
 - le poisson (Fisch) à 700
 - la viande (Fleisch) à 1000
- 3 accompagnements
 - 1 pomme de terre (Kartoffeln)
 - 1 boulette (Knödel)
 - 1 crème (Sahne)
- 1 diète zéro (Nulldiät)
- 1 la moitié suffit (FdH - Friss die Hälfte)
- 2 cures de céréales (Körnerkur)
- 1 chasse d'eau (Abführpille)
- 2 Non merci, sans façon (Nein, eß je nicht)

Chaque joueur reçoit une carte de la table des poids

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case "poids de rêve" (Traumfigur). Les cartes sont mélangées et entièrement distribuées. Sauf si l'on joue à 4, le nombre de cartes reçues par chaque joueur n'est pas identique. Comme le plus souvent il faut plusieurs tours pour qu'un vainqueur apparaisse et qu'à chaque tour les cartes sont mélangées et distribuées par un autre joueur, cette apparente injustice n'a pas lieu d'exister.

On choisit son pion et on le pose sur la case Traumfigur. Sauf à 4, le nombre de cartes reçues par chaque joueur est différent. Ce n'est pas important.

Le joueur qui a reçu la carte "petite table" (Tischlein deck dich) commence et pose cette carte sur l'assiette. Les autres suivent dans le sens horaire. La pierre de jeu choisissent (votent), mettent sur la figure de rêve.

"Tischlein deck Dich" détermine le premier joueur. On joue dans le sens horaire.

5. Déroulement de la partie

Le premier joueur de départ pose un plat sur la table, avec ou sans accompagnement.

Il place la carte sur l'assiette, au milieu du plateau de jeu.

*Plat de résistance
(+ accompagnement(s)) ou
Fast-Food ou plat cuisiné.*

Le joueur suivant décide prochain décide :

- Soit de manger le plat proposé sans carte de régime
- Soit de le manger avec une carte de régime
- Soit de le faire passer en ajoutant un ou plusieurs accompagnements
- Soit de le faire passer en jouant une carte "Non merci sans façon" (Nein, eß ich nicht)

Si le plat est mangé normalement,

le nombre total de calorie est obtenu par l'addition des cartes.

La valeur donnée sur la carte du plat de résistance est multipliée par le nombre d'accompagnements présents.

On ajoute les calories des éventuelles cartes de müesli présentes sur la table.

Puis, sur la carte de table des poids, on recherche de combien de positions le marqueur doit être avancé sur le plateau de jeu.

*Calcul du total en calories et
traduction en points*

Si le plat est mangé avec une carte de régime,

cette carte détermine de combien de positions on augmente ou on diminue la marque sur le plateau. On se réfère pour cela à la table des poids.

Dans les deux cas, les cartes "mangées" sont défaussées. Celui qui vient de se régaler place un plat sur la table pour le joueur suivant, son voisin de gauche.

*Défausser les cartes
consommées, puis tour
suivant*

6. Fin d'un tour de jeu

Le tour est terminé lorsqu'un joueur qui vient de manger ne peut jouer de nouvelle carte sur la table, c'est à dire s'il ne possède plus que des cartes d'accompagnement, de muesli ou de régime.

Le tour prend fin si un joueur qui vient de manger ne peut poser aucune carte de plat.

Tous les joueurs qui possèdent encore des cartes de plat en main doivent les manger. Les cartes d'accompagnement inutilisables avec un plat, ainsi que les cartes de régime sont ignorées.

*Les joueurs calculent leurs calories.
Les accompagnements sont attribués à un plat correspondant.*

Lorsque plusieurs plats de résistance de la même type (de même couleur) sont disponibles, le joueur attribue à celui de son choix les accompagnements éventuels.

Un exemple :

Un joueur a les cartes suivantes en main :

- Le gâteau à 600 calories
- Le gâteau à 1200 calories
- 3 cartes de crème
- 1 chasse d'eau (Abführipille) – sans importance
- 1 cure de céréales (Körnerkur) – sans importance

Les cartes de régime et les accompagnements sans plat principal correspondant sont ignorés.

Les 3 cartes de crème multiplient le gâteau à 600 calories, le faisant ainsi passer à un total de 1800 calories.

A ces 1.800 calories, on ajoute les 1200 calories du gâteau restant, ce qui donne une somme totale de 3.000 calories.

Le joueur avance sa marque de 2, conformément à la table des poids.

S'il avait attribué ses 3 cartes de crème au gâteau à 1200 calories, il aurait eu un total de 3600 plus 600, soit 4200 calories.

ATTENTION

Si un joueur pose sa dernière carte et qu'il s'agit d'un plat, le tour n'est pas encore terminé.

Il doit attendre, car les autres joueurs peuvent lui faire revenir le plat en jouant successivement les cartes adéquates.

N'ayant plus de carte, il devra alors le manger !

Et c'est seulement après l'avoir mangé, lorsqu'il ne pourra jouer de nouvelle carte, que le tour sera terminé.

Si un joueur n'a plus de carte, le tour ne finit pas encore. C'est s'il ne peut plus jouer de carte que le tour prend fin

Après que chaque joueur ait calculé sa somme totale de calories et que les marqueurs aient été déplacés en conséquence, le joueur à gauche du donneur précédent mélange toutes les cartes et les distribue aux joueurs.

Un nouveau tour commence.

On avance les marqueurs et un nouveau tour commence.

7. Fin de la partie

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur est devenu "Suppenkasper" ou "Dicker Brocken".

Les cartes qui restent en main **ne sont pas comptées**

Le vainqueur est celui qui se trouve sur la case "Poids de rêve" (Traumfigur) ou en est le plus proche. Si plusieurs joueurs sont sur la case "Poids de rêve" ou s'en trouve à égale distance, il y a plusieurs vainqueurs.

Fin de la partie, si un joueur est "Suppenkasper" ou "Dicker Brocken".

8. Variante n°1

On mélange et distribue les 4 cartes spéciales avec les autres cartes au début de la partie.

Les 4 cartes spéciales sont distribuées.

Le joueur qui possède encore la carte "**glouton**" (**Freßsack**) à la fin d'un tour doit engloutir les plats cuisinés (Fertiggerichte) de tous les joueurs. On peut se débarrasser de cette carte au cours du jeu en la mettant sur un plat cuisiné qui se présente, que l'on mange alors pour sa valeur calorique normale.

Le glouton pour les plats cuisinés

La carte "**homme chèvre**" (**Meckerziege**) fonctionne à l'identique, mais avec les fast-Food.

L'homme chèvre pour les Fast Food.

La carte "**chat gourmand**" (**Naschkatze**) fonctionne à l'identique, mais se rapporte quand à elle aux gâteaux et à leurs garnitures de crème.

Le chat gourmand pour les gâteaux.

(La crème peut toutefois être distribuée à volonté sur les gâteaux.)

La carte "**Suppenkasper**" peut être mise sur chaque plat et fait immédiatement maigrir le joueur qui la pose de 3 cases sur le plateau de jeu, sans procéder au calcul des calories présentées.

Suppenkasper sur n'importe quel plat :

*– moins 3 points
– pas de calcul de calories.*

Si cette carte "Suppenkasper" reste en main à la fin du tour, elle n'est plus d'aucun effet.

A la fin du tour, les joueurs maigrissent de la valeur de leurs cartes "**Non merci sans façon**" (**Nein, eß ich nicht**) et "**Chasse d'eau**" (**Abführpille**).

*A la fin du tour, les cartes :
– "Non merci sans façon" et
– "chasse d'eau"
sont décomptées*

9. Variante n°2

Les 4 cartes spéciales sont mélangées au reste et distribuées.

Chaque joueur reçoit trois jetons.

Les 4 cartes spéciales sont données, ainsi que 3 jetons à chaque joueur.

Au début d'un tour, chaque joueur dans l'ordre de la table, en commençant par le premier joueur, peut décider de rendre un jeton qui lui donne l'une des 3 possibilités suivantes :

- maigrir immédiatement de 3 et donc reculer son marqueur de 3, ou
- donner 3 de ses cartes qu'il choisit librement à 3 adversaires différents ou
- exiger la remise de 3 cartes de régime par 3 adversaires différents ; si l'un des joueurs en question ne possède pas ou plus de carte de régime, on peut demander à un autre.

*Le jeton permet trois actions :
– maigrir de 3
– donner 3 cartes
– recevoir 3 régimes*

Les cartes reçues en main par la grâce d'un jeton peuvent repartir de la même façon.

En cas d'ex æquo au niveau des vainqueurs, c'est le joueur à qui il reste le plus de jetons qui gagne.

Les jetons départagent les éventuels ex æquo.