



Tout le monde sait que les rats laveurs aiment faire des soupes. C'est d'ailleurs pour cela qu'ils trempent leurs ingrédients dans des flaques d'eau ! Mais depuis qu'ils ont fait découvrir leur technique aux autres animaux, tous cherchent à créer la meilleure recette de la forêt. Le problème, c'est qu'ils cuisinent tous dans la même marmite...

**Soyez le meilleur cuisinier  
et montrez à tout le monde  
que vous seul êtes le roi  
de la soupe !**

# Éléments de jeu

## 52 cartes **Ingrédient**

 14 cartes **Insectes**

 14 cartes **Légumes**

 14 cartes **Fruits**

 10 cartes **Déchets**

La répartition des cartes se trouve en page 8.



## 25 cartes **Recette**

(5 sets identiques composés des 5 recettes)

Ces cartes indiquent les différentes manières de gagner et de perdre des points de victoire à chaque donne.



## 37 jetons **Point de victoire**

Ces jetons prouvent votre talent ! Ils existent en différentes valeurs pour pouvoir faire de la monnaie à tout moment.



# Vocabulaire

Dans ce jeu, ce que l'on appelle « pli » ne correspond pas à l'appellation classique. Ici, un **pli peut contenir un nombre de cartes différent du nombre de joueurs** : il s'agit en fait de toutes les cartes jouées jusqu'à ce qu'un joueur les ramasse, c'est-à-dire

jusqu'à ce que la marmite soit remplie.

**Une donne désigne l'ensemble des plis joués avec les cartes distribuées aux joueurs.**

Les cartes ainsi distribuées constituent leur **main**. Une partie se joue en **5 donnes**.





## Mise en place

1

Distribuez à chaque joueur un set de cartes **Recette**, composé de chacune des 5 recettes.

2

Donnez à chaque joueur l'équivalent de 5  (points de victoire). Laissez les jetons  restants de côté pour le moment pour former la réserve.

3

Désignez un joueur qui devient le **Donneur**.

## Déroulement d'une donne

Chaque donne est divisée en quatre phases :

- 1 Distribution des cartes
- 2 Choix de la recette
- 3 Jeu de la carte
- 4 Calcul des scores

1

### Distribution des cartes

Le Donneur prend le paquet des **52 cartes Ingrédient**, le mélange, et distribue **13 cartes** à chacun. Laissez les cartes restantes de côté.

À 5 joueurs, distribuez seulement 10 cartes à chacun.

**Les cartes reçues constituent votre main.**

2

### Choix de la recette

Après avoir observé votre main, **choisissez tous une carte Recette** parmi celles qui vous restent (5 lors de la 1<sup>re</sup> donne), et posez-la face cachée devant vous. Quand vous avez tous choisi une carte, **révélez-la en même temps.**

*Note : Au début de la 5<sup>e</sup> donne, il ne vous reste donc plus qu'une seule carte Recette.*



3





## Jeu de la carte

En commençant par le joueur à gauche du Donneur, puis dans le sens horaire, **jouez chacun votre tour une carte Ingrédient de votre main** au centre de la table, en respectant les points suivants :



La première carte jouée lors d'un pli peut être de n'importe quelle couleur. **Cette couleur devient la couleur demandée pour le reste du pli.** À votre tour, vous devez jouer une carte de la couleur demandée.




**Si vous n'avez pas de carte de la couleur demandée**, vous devez jouer une carte de n'importe quelle autre couleur.



Si la première carte jouée lors d'un pli est un 10, considérez que sa valeur est de 0.




Dès qu'une carte  est jouée, considérez qu'il n'y a plus de couleur demandée jusqu'à la fin du pli : **chacune peut désormais jouer une carte de n'importe quelle couleur.**

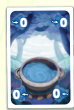
*Ces cartes gâchent le goût de la soupe : qu'importe les ingrédients qui y sont désormais ajoutés...*



Après avoir joué votre carte, **annoncez à voix haute la somme des valeurs** de toutes les cartes jouées au centre de la table. **Si votre carte fait que la somme atteint ou dépasse 10, la marmite est remplie**, et le pli prend fin. Prenez alors les cartes de ce pli, et placez-les en une pile face cachée devant vous. **Jouez ensuite une nouvelle carte** pour entamer le pli suivant selon le premier point de cette liste.



Si vous jouez une carte , la somme retombe automatiquement à 0. S'il y avait une couleur demandée, elle reste inchangée.



= 0



Si vous jouez votre dernière carte Ingrédient, annoncez-le aussi à voix haute. Si vous devez jouer une carte mais que votre main est vide, **la donne prend fin** et personne ne remporte ce dernier pli. Mettez-le de côté. Ignorez les cartes restantes dans les mains des autres joueurs.

Passez à la phase **4 Calcul des scores.**



# Exemple d'une partie à 4 joueurs en cours



Set de 5 cartes Recettes



Plis remportés par le joueur C



Main du joueur C



Plis remportés par le joueur B



Main du joueur B



Set de 5 cartes Recettes



Cartes jouées

Set de 5 cartes Recettes



Main du joueur D



Plis remportés par le joueur D

Main du joueur A






Plis remportés par le joueur A










Set de 5 cartes Recettes




**Exemple avec 4 joueurs :** **A** joue une carte  de valeur 3, et annonce « Trois ! ». **B** suit avec une carte  de valeur 1, en annonçant « Quatre ». **C** n'a pas de carte , et décide donc d'ajouter une carte  de valeur 5, faisant monter la somme à 9.








**A** 3 3 + **B** 1 1 + **C** 5 5 = 9

**D** souhaite obtenir un maximum de cartes , comme indiqué sur sa carte Recette. Puisqu'aucune couleur n'est demandée depuis que **C** a joué un , il pourrait compléter la soupe avec une carte  de valeur 1 ou plus. Mais cela ne serait pas très astucieux, car il ne remporterait aucun  (1  annule 1  - voir Calcul des scores). Il décide alors de jouer une carte  ↻ 0, faisant retomber la somme à 0.





**C** 5 5 + **D** 0 0 = 0


C'est de nouveau à **A** de jouer, qui joue une carte  de valeur 4 : « Quatre ! ». **B** ajoute une carte  de valeur 3, pour un total de 7. Enfin, **C** se battant pour des cartes  ajoute un  de valeur 4, complétant la soupe avec une valeur de 11. Cela lui rapporte 2  (voir **4 Calcul des scores**).





**D** 0 0 + **A** 4 4 + **B** 3 3 + **C** 4 4 = 11






## Calcul des scores

Lorsque le dernier pli est mis de côté ou pris, la donne prend fin. **Calculez le nombre de**  **que vous remportez selon la recette que vous avez choisie :**




Gagnez 1 point pour chaque carte de la couleur correspondante parmi les plis que vous avez remportés. Perdez 1 point pour chaque carte  parmi ces mêmes plis. Faites le total de vos points pour cette donne (cela peut être un chiffre négatif), puis ajustez le nombre de jetons  que vous avez devant vous en conséquence, en prenant ou en remettant dans la réserve.



Gagnez 1 point pour chaque carte  parmi les plis que vous avez remportés. Perdez 1 point pour chaque carte  parmi ces mêmes plis. Faites le total de vos points pour cette donne (cela peut être un chiffre négatif), puis ajustez le nombre de jetons  que vous avez devant vous en conséquence, en prenant ou en remettant dans la réserve.




Gagnez 5 points, puis perdez 1 point pour chaque carte parmi les plis que vous avez remportés. Faites le total de vos points pour cette donne (cela peut être un chiffre négatif), puis ajustez le nombre de jetons  que vous avez devant vous en conséquence, en prenant ou en remettant dans la réserve.

*Note : Vous pouvez retomber à 0 , mais jamais en dessous.*

Une fois les points calculés, remettez les cartes Recette choisies pour cette donne dans la boîte. Regroupez les 52 cartes Ingrédients. Le joueur à gauche du Donneur devient le nouveau Donneur. Débutez une nouvelle donne en reprenant à **1 Distribution des cartes.**



# Fin de la partie

Après le Calcul des scores de la 5<sup>e</sup> donne, **le joueur avec le plus de**  **l'emporte !** S'il y a égalité parmi les joueurs en tête, ceux-ci se partagent la victoire.

## Variante




Lors de la phase **2 Choix de la recette**, vous pouvez procéder différemment :  
En commençant par le joueur à gauche du Donneur, puis **chacun votre tour dans le sens horaire, choisissez et révélez immédiatement une carte Recette** parmi celles qui vous restent.  
Si possible, le Donneur doit choisir une carte Recette différente du joueur à sa gauche.

## Répartition des cartes

### Couleurs



### Répartition

1, 1, 2, 2, 3, 3,  
4, 4, 5, 5, 10  
  

1, 1, 2, 2,  
3, 3, 4, 4,  
5, 5

## Crédits

**Auteur :** Reiner Knizia

**Illustrateur :** Jérémie Fleury

**Graphiste :** Charlie Metz

**Chef de projet et rédacteur :**

Xavier Taverne

**Relectrice :** Maëva Debieu Rosas

Reiner Knizia voudrait remercier tous les joueurs impliqués dans le développement du jeu, en particulier Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.