

# DICÉD VEGGIES



**MATÉRIEL :**  
1 hachoir, 35 dés Ingrédients,  
1 cadre, 44 cartes Recette,  
34 cartes Tendance, 4 jetons Chef

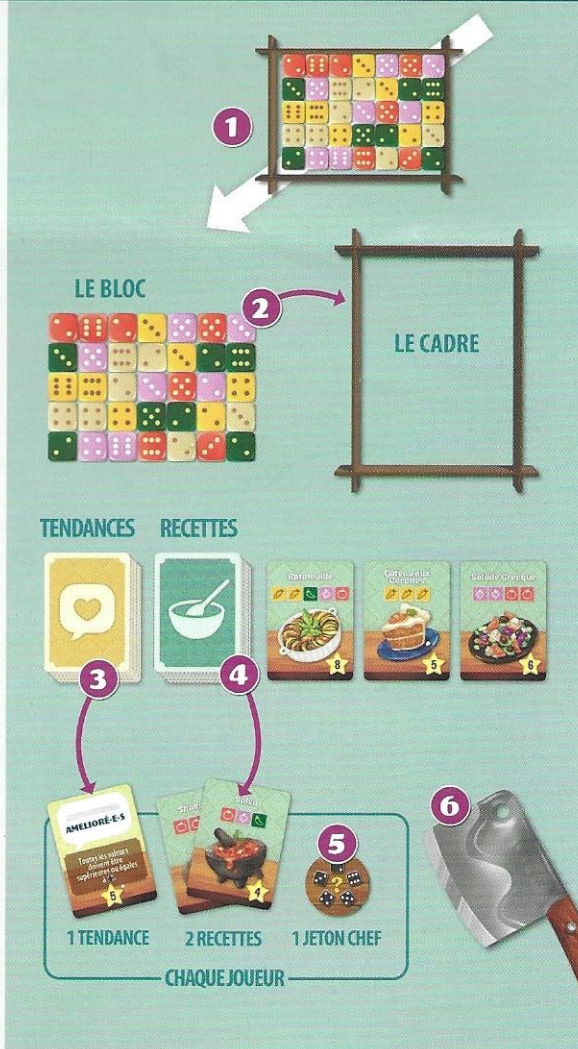
## BUT DU JEU

Utilisez vos talents de chef pour *ciseler* les meilleurs ingrédients, *cuisiner* de succulents plats des quatre coins du monde et *les rendre tendance* pour gagner un maximum de points ★!

## MISE EN PLACE

- 1 Lancez tous les dés dans le cadre et arrangez-les en une seule couche. Faites glisser le cadre en diagonale, pour que les dés s'accumulent dans un coin et forment une grille bien ordonnée, sans espace entre eux.
- 2 Retirez le cadre et mettez-le de côté. La grille de dés s'appelle le **bloc**.
- 3 Mélangez les **cartes Tendance** en un paquet, face cachée. Distribuez-en **une** à chaque joueur\*.
- 4 Mélangez les **cartes Recette** en un paquet, face cachée. Distribuez-en **deux** à chaque joueur\*, puis placez **trois** cartes, face visible, à côté du paquet.
- 5 Chaque joueur prend un **jeton Chef**.
- 6 Choisissez un premier joueur et donnez-lui le **hachoir**. Vous voilà prêts à commencer !

\* Au cours de la partie, conservez vos **Recettes** devant vous, face visible, et vos **Tendances** secrètes dans votre main.



# DÉROULEMENT

Les joueurs jouent à *tour de rôle* dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. Lorsqu'un joueur a cuisiné sa **sixième** recette, les **autres** joueurs jouent un tour supplémentaire, puis la partie s'achève.

## TOUR D'UN JOUEUR

Résolvez ces trois phases, dans l'ordre :

### PHASE 1 : COUPER

### PHASE 2 : CUISINER

### PHASE 3 : PIOCHER



## SYMBOLES SUR LES DÉS



CAROTTE CHAMPIGNON OIGNON POIVRON TOMATE

Avez-vous remarqué qu'il n'y a pas de face 6 ?  
Chaque dé dispose des faces 1 2 3 4 5 !

## PHASE 1: COUPER

Vous **devez** utiliser le hachoir pour faire **une coupe** qui sépare un ou plusieurs dés du bloc. Abaissez-le avec précaution dans la rainure entre les dés que vous voulez couper. Déplacez **latéralement** le hachoir pour séparer complètement du bloc les dés que vous souhaitez prendre. **Ne changez pas les valeurs** des dés lorsque vous coupez le bloc. Si le bloc est désordonné, remettez-le en ordre.

### RÈGLES DE DÉCOUPE

- Les dés que vous poussez doivent avoir une valeur **totale combinée inférieure ou égale à 10**.
- Le hachoir doit entrer par un bord du bloc et être perpendiculaire à la table ; *vous ne devez pas l'incliner afin d'éviter de pousser certains dés*.
- Le bloc doit demeurer d'un seul tenant ; *aucune partie ne doit être déconnectée ou n'être connectée que par un coin*.
- Si **tous** les dés du bloc ont un total de points de 10 ou moins, prenez-les tous sans les couper.

Rassemblez vos dés sans modifier leurs valeurs ; *il est préférable de les faire glisser plutôt que de les ramasser !*

## EXEMPLE DE COUPE

Repérez un groupe de dés de somme inférieure ou égale à 10.



Abaissez le hachoir dans la rainure bordants les dés...



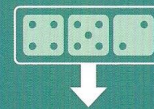
Entrez par le bord du bloc en maintenant le hachoir bien droit

...et faites glisser *littéralement* pour les couper. Ils sont désormais à vous !

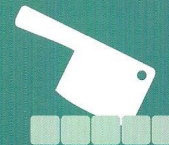


## RAPPEL : VOUS NE POUVEZ PAS...

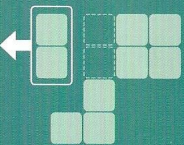
Pousser des dés dont la somme est supérieure à 10



Incliner le hachoir pour éviter de pousser certains dés



Séparer le bloc en plusieurs groupes de dés



## PHASE 2 : CUISINER

Si vous avez rassemblé tous les ingrédients indiqués sur l'une de vos recettes, vous pouvez la cuisiner ! Chaque dé compte pour **un** ingrédient de son type.

- Vous **pouvez** cuisiner plus d'une recette par tour.
- Vous **n'êtes pas obligé** de cuisiner, même si vous le pouvez.

Pour cuisiner, montrez aux autres joueurs que vous avez tous les dés requis, puis remettez-les dans le cadre. Retournez vos recettes cuisinées **face cachée**. **Ne les empilez pas** : tous les joueurs doivent savoir combien de recettes vous avez cuisinées.



VERSO



RECTO  
(exemple)

### CARTES TENDANCE

Lorsque vous cuisinez une recette, vous pouvez jouer en même temps une carte **Tendance** de votre main (une par Recette). Chaque carte Tendence décrit les conditions requises pour la jouer. *Gardez ces cartes à l'esprit lorsque vous coupez !*

Lisez-la à voix haute pour vérifier que vous remplissez son prérequis avant de défausser vos dés.

Conservez vos cartes Tendence utilisées face cachée avec leur recette : *lors du décompte, vous aurez parfois besoin de savoir quelles cartes ont été jouées ensemble.*



RECTO  
(TYPE)



VERSO  
(VALEUR)

### JETON CHEF

Avant de cuisiner, vous pouvez défausser votre **jeton Chef** pour changer le **type** OU la **valeur** de l'un de vos dés.

- Si vous changez son **type**, annoncez simplement le nouveau type. Si vous changez sa **valeur**, ajustez le dé pour qu'il indique sa nouvelle valeur.



*Vous récupérez votre jeton Chef chaque fois qu'un joueur réapprovisionne (voir Réapprovisionnement, p. 6), alors ne soyez pas trop frileux à l'utiliser !*

### EXEMPLE D'ACTION CUISINER

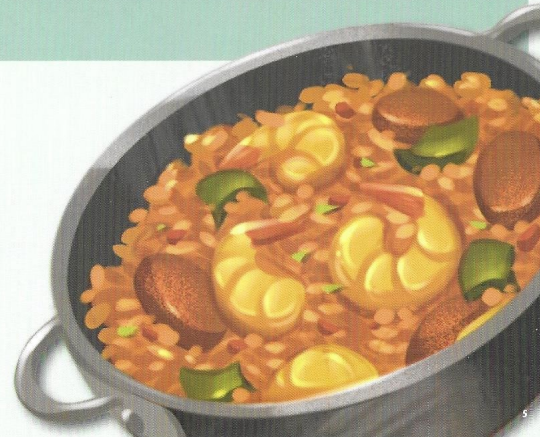
Avec ces dés, vous pourriez cuisiner cette recette de **Poivrons Farcis** !



Vous aimeriez bien adjoindre cette Tendence à cette recette pour en faire des **Poivrons Farcis à tomber par terre...** mais malheureusement, le total de vos dés n'est que de 17 !

Heureusement, il vous reste votre **jeton Chef** ! Vous pouvez le défausser pour changer la valeur de la tomate de  en , portant ainsi votre total à 19.

On dirait bien que ces **Poivrons Farcis** vont finalement vous faire tomber par terre !



## PHASE 3 : PIOCHER

Piochez **une carte** : une carte Tendance du paquet **OU** une Recette (du paquet **ou** face visible).

- Si vous piochez une Recette **face visible**, comblez la place vacante en y révélant la première carte du paquet.

## FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, vous pouvez conserver (au maximum) 8 dés, 2 Recettes et 2 Tendances. Si vous dépassez la limite dans une catégorie, vous devez défausser des éléments de votre choix jusqu'à revenir dans les limites.

*Les dés défaussés sont remis dans le cadre. Les cartes défaussées sont placées dans des défausses séparées. Si l'un des paquets est épuisé, mélangez la défausse correspondante pour former un nouveau paquet.*

Donnez le hachoir au joueur suivant dans le sens horaire, c'est désormais à lui de jouer.



Trop de cartes ?  
Ne conservez que deux cartes de chaque type.

Trop de dés ?  
N'en conservez que huit.

## RÉAPPROVISIONNEMENT

Au **début** de votre tour, s'il **manque au moins un** type d'ingrédient dans le bloc, vous pouvez choisir de **Réapprovisionner**. S'il n'y a **aucun** dés dans le bloc, vous **devez** réapprovisionner. Pour réapprovisionner :

- 1 Remplacez le **cadre** au centre de la table.
- 2 Rendez tous les **jetons Chef** utilisés à leur propriétaire.
- 3 Rassemblez tous les dés utilisés et ceux restants du bloc (les joueurs conservent leurs dés non dépensés) et lancez-les délicatement dans le cadre.
- 4 Faites glisser le cadre en diagonale afin que tous les dés se retrouvent dans un coin, formant ainsi un bloc partiellement complet, mais toujours bien aligné en rangées et en colonnes. *La forme du bloc n'a aucune importance : il ne s'agit généralement pas d'un rectangle parfait.*
- 5 Jouez ensuite normalement le reste de votre tour.

## EXEMPLE DE RÉAPPROVISIONNEMENT

Il n'y a plus d'**Oignons** dans le bloc. Vous décidez de réapprovisionner.



Chaque joueur récupère son jeton Chef utilisé.



Vous lancez dans le cadre tous les dés utilisés et ceux restants dans le bloc. Vous faites ensuite glisser le cadre en diagonale.



En retirant le cadre, vous obtenez un nouveau bloc bien organisé à partir duquel vous pouvez recommencer à découper !



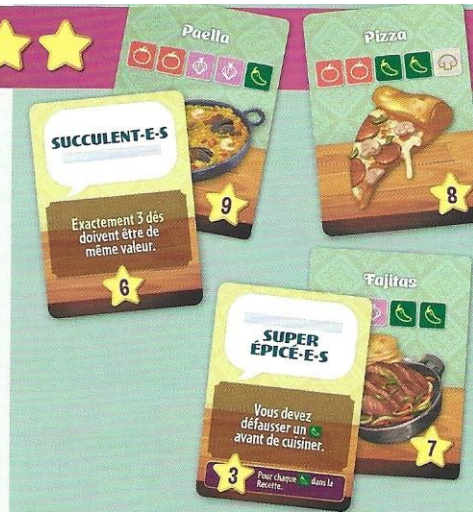
## FIN DE PARTIE ★★

La fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur cuisine sa **sixième** Recette. Il termine son tour, puis chaque **autre** joueur joue un tour normal supplémentaire. La partie est alors terminée.

Ensuite, chacun calcule son score final en additionnant la valeur ★ de ses Recettes cuisinées et de toutes les Tendances associées.

- Plusieurs Tendances rapportent des points, mais pour certaines ces points dépendent d'autres critères, indiqués sur la carte.

Le joueur ayant le score le plus élevé l'emporte ! *En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire !*



Votre Succulente Paella vous rapporte 15 points (9+6), votre Pizza 8 points et vos Fajitas Super Épicées 13 points (7+3+3). Cela fait 36 points pour l'instant !

Continuez à décompter vos Recettes et Tendances jusqu'à obtenir votre score final !

## JOUER AVEC DES ENFANTS

*Diced Veggies* fonctionne très bien tel quel à tout âge, mais voici quelques idées pour simplifier le jeu pour les plus jeunes.

- Jouez sans les cartes Tendances et les jetons Chef. Cela élimine toute information non partagée, une grande partie de la planification stratégique et tous les calculs mathématiques au-delà de la simple addition.
- Réduisez à cinq, voire quatre, le nombre de recettes cuisinées qui déclenche la fin de partie. Cela convient bien aux enfants ayant besoin de parties plus courtes.
- Oubliez la limitation à 10 lorsque vous coupez. À la place, la limite est de **trois dés, quels qu'ils soient**. Ainsi, les plus jeunes n'ont pas à faire de somme, mais garde le plaisir de découper avec le hachoir et d'associer les couleurs pour cuisiner.

## CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

**AUTEURS**  
JORY CAPPEL  
ROWAN CAPPEL  
JOSH CAPPEL  
**ILLUSTRATIONS**  
CLAIRE LIN

**GRAPHISMES ET RÈGLES**  
JOSH CAPPEL  
**DIRECTEUR DE LA**  
**COMMUNICATION**  
SEAN JACQUEMAIN

**GESTION DE PROJET**  
HELAINA CAPPEL  
**VERSION FRANÇAISE**  
MEEPLERULES.FR  
(Février 2024)



Nous tenons à remercier : Aubrey Cappel, Sam Cappel, Ruth Cappel, Sasha Korman, Riley Korman, Eric Lang pour ses conseils extrêmement avisés, Daniel Rocchi, Caelum Rocchi et Adam Marostica.

Publié avec amour par KTBG  
www.kidstablebg.com  
©2024 Tous droits réservés