

HIBACHI

FIRED UP!

Vous participez au concours de cuisine entre les cuisiniers d'Hibachi ! Pour remporter la victoire, vous devrez être le premier à réaliser trois recettes. Chaque Cuisinier jettera avec précision ses jetons sur la surface de cuisson pour acheter et vendre les ingrédients nécessaires à la réalisation des recettes.

Mais pour être élu meilleur chef d'Hibachi, il ne suffit pas de jeter ses jetons au hasard ! Peut-être sera-t-il préférable pour vous d'expulser les jetons des autres cuisiniers ! Visez bien et visez juste !

Une fois tous vos jetons lancés, achetez ou vendez pour réunir les ingrédients nécessaires à la préparation d'une recette. Impressionnez les clients et soyez le premier à réaliser trois recettes pour être désigné meilleur chef cuisinier et remporter le concours !

🔥 INGRÉDIENTS 🔥



72 cartes Ingrédient
(8 de chaque type)



12 cartes Chili



1 carte Chef cuisinier
(premier joueur)



18 cartes Recette



16 jetons à lancer (4 par couleur,
de valeurs 100, 200, 400 et 600 écrites sur 1 face)



53 billets Yen
(15 x 100¥, 15 x 200¥, 15 x 500¥, 8 x 1 000¥)



4 Aides de jeu

1 plateau de jeu



🔥 MISE EN PLACE 🔥

- 1 Chaque joueur prend les 4 jetons de la couleur de son choix et 1 200¥.
- 2 Les billets restants sont triés et placés à côté du plateau de jeu.
- 3 Placez les cartes Ingrédient ainsi que les cartes Chili sur leurs emplacements autour du plateau de jeu.
- 4 Mélangez les cartes Recette et placez-les face cachée à proximité du plateau. Piochez ensuite 3 cartes Recette que vous placez face visible à côté de la pioche.
- 5 Enfin, la dernière personne à avoir cuisiné un bon petit plat est désignée Chef cuisinier (premier joueur) et place la carte Chef cuisinier en face de lui. Vous pouvez également choisir le Chef cuisinier au hasard si vous le souhaitez.



Mise en place pour une partie à 4 joueurs

🔥 DÉROULEMENT DE LA PARTIE 🔥

En commençant par le Chef cuisinier, les Cuisiniers jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Chaque manche comprend **2 étapes** : **Lancer vos jetons** et **Nettoyer la surface de cuisson**. Ensuite, le Chef cuisinier passe la carte Chef cuisinier à son voisin de gauche, et une nouvelle manche commence. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait cuisiné **3 Recettes** !

Étape 1 : Lancer vos jetons

En commençant par le Chef cuisinier, chaque Cuisinier lance à tour de rôle un de ses jetons sur la surface de cuisson (plateau de jeu), si possible face cachée (afin de garder secrète la valeur du jeton). Les lancers se poursuivent jusqu'à ce que tous les Cuisiniers aient lancé le nombre exact de jetons pour le tour. Les Cuisiniers doivent choisir judicieusement quel jeton lancer parmi les 4 qu'ils ont en main.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque Cuisinier lance 4 jetons par manche. Dans une partie à 4 joueurs, chaque Cuisinier lance 3 jetons par manche.

Notez qu'il est tout à fait permis (et même encouragé) de viser les jetons des autres joueurs sur la surface de cuisson !

Règles importantes pour les lancers :

- » Dès lors qu'une partie du bol d'un Ingrédient ou d'une case action est visible à travers le trou d'un jeton, celui-ci est considéré comme étant « valide » et donc placé sur ce bol ou cette case (une partie de l'image ou même le bord noir autour des illustrations d'un élément compte !).
- » Si un jeton atterrit face visible sur la surface de cuisson, il est bien considéré comme valide, mais les autres Cuisiniers connaîtront sa valeur !
- » Si un jeton en chevauche un autre, il est valide. Par contre, un jeton dont le trou central atterrit sur le bord surélevé ou en dehors de la surface de cuisson est non valide pour la manche en cours.
- » Pendant le lancer, votre main ne doit jamais passer au-dessus de la surface de cuisson. Si vous ne respectez pas cette règle, votre jeton est considéré comme « non valide » et doit être retiré de la surface de cuisson.
- » Les Cuisiniers ont cependant le droit de se lever ou de se déplacer hors de leur siège pour lancer leurs jetons !

Étape 2 : Nettoyer la surface de cuisson

Une fois que tous les Cuisiniers ont jeté leurs jetons pour la manche en cours, la surface de cuisson est nettoyée.

Tous les jetons sur la surface de cuisson sont d'abord retournés face visible pour indiquer leurs valeurs (pour plus de clarté, vous pouvez déplacer les jetons au centre des éléments sur lesquels ils ont atterri).

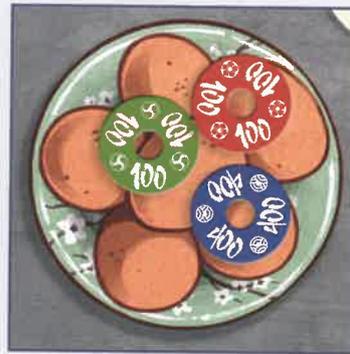
Ensuite, en commençant par le Chef cuisinier et dans le sens horaire, chaque Cuisinier choisit et « active » l'un de ses jetons sur la surface de cuisson. Chaque Cuisinier est libre de choisir l'ordre dans lequel il active ses jetons. Après avoir activé l'un de ses jetons, un joueur le retire de la surface de

cuisson et le place dans sa réserve personnelle pour la manche suivante.

Lorsqu'un Cuisinier active un jeton, il doit choisir l'une des actions suivantes :

A. Déclencher l'effet de l'élément sur lequel le jeton se situe

- Si le jeton est sur le bol d'un Ingrédient, le Cuisinier doit décider d'acheter ou de vendre cet Ingrédient. S'il choisit d'acheter l'Ingrédient, le Cuisinier peut acheter 1 carte Ingrédient correspondante, en payant le montant en Yen indiqué par la somme de TOUS les jetons se trouvant sur le bol.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur Rouge devrait payer 600¥ pour acheter 1 carte Œuf s'il souhaitait activer son jeton dans le bol d'œufs.

S'il choisit de vendre l'Ingrédient, le Cuisinier peut remettre sur le plateau 1 carte Ingrédient correspondante de sa propre réserve de cartes, gagnant ainsi 2x le montant en Yen indiqué par la somme de TOUS les jetons se trouvant sur le bol.

Dans l'exemple plus haut, le joueur Rouge pourrait activer son jeton afin de vendre 1 carte Œuf pour 1 200¥.

N'oubliez pas de retirer le jeton de la surface de cuisson après l'avoir activé. Cela va réduire le coût/prix de l'Ingrédient !

Note : si un Cuisinier possède plus d'un jeton placé sur le bol d'un Ingrédient, il peut acheter l'Ingrédient lors d'un tour, puis le vendre plus tard lors d'un autre tour.

Chaque Cuisinier doit garder en main ses cartes Ingrédient hors du regard des autres Cuisiniers, hormis dans le cas suivant : si la pile de pioche d'une carte Ingrédient est vide (y compris le Chili) et qu'un Cuisinier doit ajouter une carte de cet Ingrédient dans sa main, tous les Cuisiniers doivent révéler leurs mains. Le ou les Cuisiniers ayant le plus d'Ingrédients du type en manque doivent remettre la moitié de leurs cartes Ingrédient de ce type (arrondi à l'inférieur) sur le plateau.

- Si le jeton est sur une case Action, le Cuisinier peut déclencher l'action représentée. Les effets des quatre cases Action sont expliqués sur la page suivante.



PLACER UN JETON : Prenez l'un de vos jetons restants (ou un jeton que vous avez déjà lancé, valide ou non valide), puis placez-le face visible à n'importe quel endroit de la surface de cuisson. Maintenant que tous les jetons sont visibles, vous savez probablement quel est le meilleur endroit où le placer !



INGRÉDIENT BONUS : Prenez une carte Ingrédient du plateau de votre choix.



RÉSERVER UNE RECETTE : Prenez la carte Recette du haut de la pioche, puis regardez-la et placez-la face cachée sur la table, en face de vous. Cette Recette vous est désormais exclusivement réservée, et personne d'autre que vous ne peut tenter de la cuisiner plus tard. Note : Il n'y a aucune limite au nombre de Recettes qu'un Cuisinier peut réserver.



GAGNER UN POURBOIRE : Vous gagnez un montant Yen égal à 3x le montant indiqué sur le jeton que vous activez sur cette case !

Comme indiqué dans cet exemple, si le joueur Bleu active son jeton 400¥ pour Gagner un Pourboire, il peut gagner 1200¥. Si le joueur Rouge active son jeton, il peut gagner 300¥ de pourboire.



- Si le jeton n'est ni sur un Ingrédient ni sur une case Action, le Cuisinier peut recevoir ou vendre des cartes Chili. Pour recevoir une carte Chili, enlevez tout simplement le jeton de la surface de cuisson et prenez une carte Chili. Si un Cuisinier souhaite vendre du Chili, il doit remettre 2 cartes Chili dans la réserve pour recevoir 2x le montant indiqué sur le jeton qu'il active (et non le total des jetons présents sur l'intégralité de la zone hors Ingrédient ou case Action de la surface de cuisson).



Si le joueur Vert active son jeton 100¥ représenté ici, il peut choisir entre gagner 1 carte Chili du plateau ou vendre 2 cartes Chili pour 200 ¥.

B. Cuisiner une carte Recette

Un Cuisinier peut activer n'importe quel jeton présent sur la surface de cuisson (à n'importe quel emplacement) et l'utiliser pour cuisiner une carte Recette au lieu d'activer l'emplacement sur lequel il se trouve.

Pour cuisiner une carte Recette parmi les trois visibles sur la table ou dans sa propre réserve, le Cuisinier doit défausser les trois cartes Ingrédient listées sur la carte Recette choisie, puis placer à face de lui la carte de la Recette terminée.



Utiliser du Chili : au moment de cuisiner une Recette vous pouvez remettre 2 cartes Chili sur le plateau pour remplacer n'importe quel Ingrédient de celle-ci. Il n'est possible de faire cela qu'une seule fois par carte Recette !

Note : les 3 cartes Recette face visible ne sont pas réapprovisionnées avant la fin de la manche. Ne traînez donc pas pour cuisiner la Recette désirée.

C. Ne rien faire

Si un Cuisinier ne peut pas (ou ne souhaite pas) utiliser un jeton, il peut le retirer de la surface de cuisson et ne rien faire pendant son tour.

🔥 DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE 🔥

Si aucun Cuisinier n'a encore cuisiné 3 Recettes, effectuez les étapes suivantes pour vous préparer à la prochaine manche :

1. Le Cuisinier à gauche du Chef cuisinier actuel devient le nouveau premier joueur et prend la carte Chef cuisinier.
2. Si nécessaire, de nouvelles cartes Recette sont piochées et placées face visible près du plateau de sorte qu'il y ait 3 cartes Recette visibles (si aucune Recette n'a été préparée au cours de la manche précédente, ne piochez pas de nouvelles cartes).

🔥 VICTOIRE 🔥

La partie prend fin à la fin d'une manche si au moins un Cuisinier a cuisiné 3 Recettes.

Si un seul Cuisinier a cuisiné 3 Recettes, il remporte la partie ! Dans le cas où plusieurs Cuisiniers ont cuisiné 3 Recettes, c'est le Cuisinier à égalité qui possède le plus d'argent qui est vainqueur !

Serez-vous déclaré le plus grand Chef d'Hibachi ?