



STIR-FRY EIGHTEEN



Bienvenue, chefs ! Avec ce jeu, vous allez préparer de délicieux plats de nouilles sautées. Trompez vos adversaires, obtenez les meilleures combinaisons d'ingrédients et récoltez le maximum de points !

Les joueurs piochent une carte à chaque tour, et peuvent en piocher davantage en défaussant des paires d'ingrédients ou des cartes « protéines ». Le cuisinier a le droit de bluffer, mais attention, les autres chefs peuvent demander un test de goût pour vérifier la nature des cartes défaussées. Si vous découvrez qu'un chef bluffe, vous gagnez une carte supplémentaire, mais si vous l'accusez à tort, vous perdez toutes les cartes de votre main !

Comment jouer ?


Mélangez le paquet et distribuez 3 cartes à chaque chef. Déterminez qui commence.


Déroulement du tour d'un joueur :


 Au début de votre tour, prenez la première carte de la pioche.
 Si vous le souhaitez, vous pouvez tenter de piocher davantage en défaussant des cartes :

- 2 cartes identiques face cachée, sans les nommer (ce qui vous rapporte 3 cartes de la pioche)
- 1 carte « protéine », face cachée, en la nommant (ce qui vous rapporte 2 cartes pour du Poulet, 3 cartes pour du Porc et 4 cartes pour de la Crevette)

Vous ne pouvez défausser durant votre tour qu'une seule fois une paire de cartes identiques et une seule fois une carte « protéine », dans l'ordre que vous souhaitez.

 Si vous le souhaitez, vous pouvez cuisiner : posez une combinaison de 3 à 5 cartes différentes comprenant obligatoirement des nouilles, et calculez vos points en additionnant la meilleure valeur obtenue sur chaque carte selon la combinaison jouée.

 Il n'y a pas de nombre limité de cartes durant le tour d'un joueur, mais à la fin du tour, défaussez si besoin des cartes pour ne pas dépasser trois cartes en main.

 Enfin, mélangez avec le reste de la pioche toutes les cartes défaussées et jouées durant votre tour.

Le bluff est encouragé !...

...Mais un adversaire peut demander un test de goût lorsque vous défaussez une ou plusieurs cartes. Vous devez alors révéler la ou les cartes cachées. Si vous disiez vrai, l'accusateur se défausse de toute sa main (ou perd 5 points s'il n'a pas de cartes). Si vous bluffiez, vous ne pouvez plus piocher durant ce tour, et l'accusateur pioche une carte.

Remarques :

- Vous pouvez défausser n'importe quelle carte en bluffant, y compris une carte classique alors que vous annoncez une carte « protéine » !
- Vous ne pouvez pas demander de test de goût si vous n'avez aucune carte en main et que votre score est inférieur à 5.
- Vous pouvez demander autant de tests de goût que vous le souhaitez et gagner en conséquence plusieurs cartes... ou risquer gros !

Le premier chef à marquer 50 points gagne !

Variantes :

- Variante de notation : Lorsque le premier joueur atteint 50 points, terminez si besoin le tour de table pour que chaque chef ait joué le même nombre de fois.
- Variante « Chef étoilé » : Atteignez 300 points pour gagner !
- Variante « Garde-manger vide » : Le chef dont c'est le tour ne pioche pas de carte avant de jouer !
- Variante « En plein dans le mille ! » : Marquez exactement 50 points pour gagner !