

Safranito

Ajoutez du piment à votre tactique !

de Marco Teubner



Au marché, le stand de Rajive est la grande attraction de la ville. Les meilleurs cuisiniers du pays font la queue pour acheter ses épices, avec lesquels ils espèrent préparer les

derniers plats à la mode qui raviront le palais des gourmets. Les négociations suivent un rituel bien précis : des jetons en forme de pain grillé sont lancés d'un coup de poignet dans les bols d'épices. Chacun en profite pour éjecter par la même occasion les jetons des adversaires gênants. Mais ce n'est que lorsque les cuisiniers dévoilent leurs mises que ces jetons révèlent leur vrai visage. Qui aura eu le nez le plus fin dans cette chasse aux précieuses épices ? Sûrement le meilleur tacticien qui présentera le premier ses plats raffinés au gourmet de Mumbai.

Matériel du jeu



Préparatifs

- Assemblez le plateau de jeu à l'aide des agrafes et placez-le au milieu de la table.
- Chaque joueur prend les **6 jetons** de sa couleur et reçoit **200 roupies**.
- Trier les billets restants et les placer à côté du plateau pour former la banque.
- Mélanger séparément les **18 plats** et les **54 cartes Épice** et placer les deux piles à côté du plateau, face cachée. Le tableau indique le nombre de **plats proposés face visible** à côté du plateau ainsi que le nombre de **cartes Épice** disposées sur les emplacements au bord du plateau.
- Le dernier à avoir fait la cuisine est le **chef cuisinier** et reçoit le **moulin à poivre**.

Tableau – Aperçu rapide d'un tour de jeu

Joueurs	Plats	Cartes Épice	Jetons par tour
2	2	4	4
3	2	5	4
4	3	6	3

Exemple : à 3 joueurs, 2 plats sont proposés face visible au début de chaque tour.

But du jeu

Chaque joueur essaye d'envoyer habilement ses jetons dans les bols d'épices. Il s'agit alors de surenchérir sur les jetons adverses ou de les éjecter adroitement pour faire baisser leur total. Après le dernier lancer, argent et épices sont échangés. Le joueur qui rassemble les bonnes épices peut préparer des plats. Le vainqueur sera le premier joueur qui aura préparé trois plats.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour est composé de 4 phases :

1. Lancement des jetons
2. Décompte des cases Action
3. Vente et achat des épices
4. Préparation des plats

Ensuite, le chef cuisinier passe le moulin à poivre à son voisin de gauche et un nouveau tour commence.

1. Lancement des jetons

À tour de rôle, en commençant par le chef cuisinier, chaque joueur lance un jeton sur le plateau, de préférence face cachée de manière à ce que les adversaires ne voient pas sa valeur. Dans le même ordre, les joueurs lancent ensuite un deuxième jeton...

À 2 ou 3 joueurs, chacun lance 4 jetons, à 4 joueurs 3 jetons par tour (voir tableau, page 1).

Important :

Essayer d'éjecter les jetons déjà en place est une excellente tactique pour améliorer sa position.

Important !

- Au moment du lancer, la main ne doit pas dépasser le bord du plateau.



Correct



Incorrect

- **Les jetons dont le centre ne se trouve ni dans un bol, ni sur une case Action ne sont pas valides.** Si le bord d'un bol ou d'une case Action est visible à travers le trou du jeton, celui-ci est considéré comme étant à l'intérieur et donc valide. En cas de doute, c'est le chef cuisinier qui décide.



jeton valide

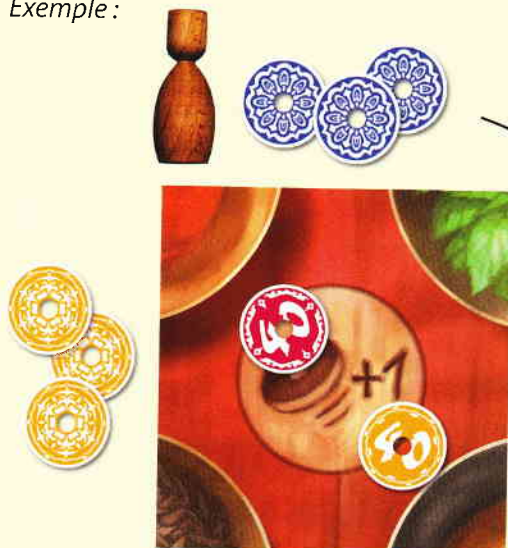
- Qu'un jeton atterrisse face visible ou cachée n'a aucun effet sur sa validité.
- Tout jeton sur le bord ou à l'extérieur du plateau de jeu est hors jeu pour ce tour. Un joueur ne peut pas lancer un autre jeton en remplacement.

2. Décompte des cases Action

Le chef cuisinier retourne tous les jetons de la case Action comptabilisée.

Seul le joueur qui **totalise le plus de points** avec ses jetons sur cette case Action peut effectuer cette action. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est l'ordre de jeu qui les départage : le joueur le plus à gauche du chef cuisinier effectue l'action.

Exemple :



Rouge et Orange ont lancé leur jeton « 40 » sur la case Action « Lancer supplémentaire ». Comme *Rouge* est assis directement à gauche du chef cuisinier, *Bleue*, et qu'il joue avant *Orange*, c'est lui qui peut effectuer l'action.

Les actions sont effectuées dans l'ordre indiqué ci-dessous :

Cases Action



1) « Lancer supplémentaire »

Le joueur lance **immédiatement** un jeton supplémentaire sur le plateau. Si celui-ci atterrit de nouveau sur cette case Action, celle-ci **n'est pas** effectuée une nouvelle fois.



2) « Carte Épice supplémentaire »

Le joueur pioche autant de cartes Épice que le nombre indiqué par le premier chiffre de son jeton le plus élevé sur cette case Action (Exemple : « jeton 50 » = 5 cartes). Il choisit **1** carte parmi celles-ci qu'il garde en main. Il remet les autres cartes Épice face cachée sous la pile.



3) « Réservation d'un plat »

Le joueur pioche le plat sur le dessus de la pile sans le montrer aux autres. **Lui seul** pourra le préparer à la phase 4. Un joueur peut réserver autant de plats qu'il veut.



4) « Chef cuisinier »

Le joueur s'empare du moulin à poivre et devient **aussitôt** le nouveau chef cuisinier.

3. Vente et achat d'épices

Le chef cuisinier commence par rendre les jetons **non valides** à leurs propriétaires.

Il décide ensuite dans quel ordre seront négociées les épices. Il choisit pour cela un bol contenant au minimum 1 jeton et s'occupe **d'abord de la vente, puis de l'achat** de cette épice.

Il désigne ensuite le bol suivant...

le chef cuisinier continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun jeton sur le plateau.

Vente d'épices

- Le chef cuisinier retourne tous les jetons dans le bol d'épices choisi. Celui qui possède des cartes de cette épice peut alors les vendre, **même s'il ne possède aucun jeton dans ce bol**.
- Chaque épice vendue rapporte autant d'argent de la banque que la **valeur totale de tous les jetons** dans ce bol. Les cartes Épice sont défaussées sur une pile.
- Dès que toutes les ventes ont été résolues, les propriétaires reprennent leurs jetons dans le bol. Ils ne peuvent **plus acheter** cette épice par la suite !

Exemple :

Bleu et rouge vendent

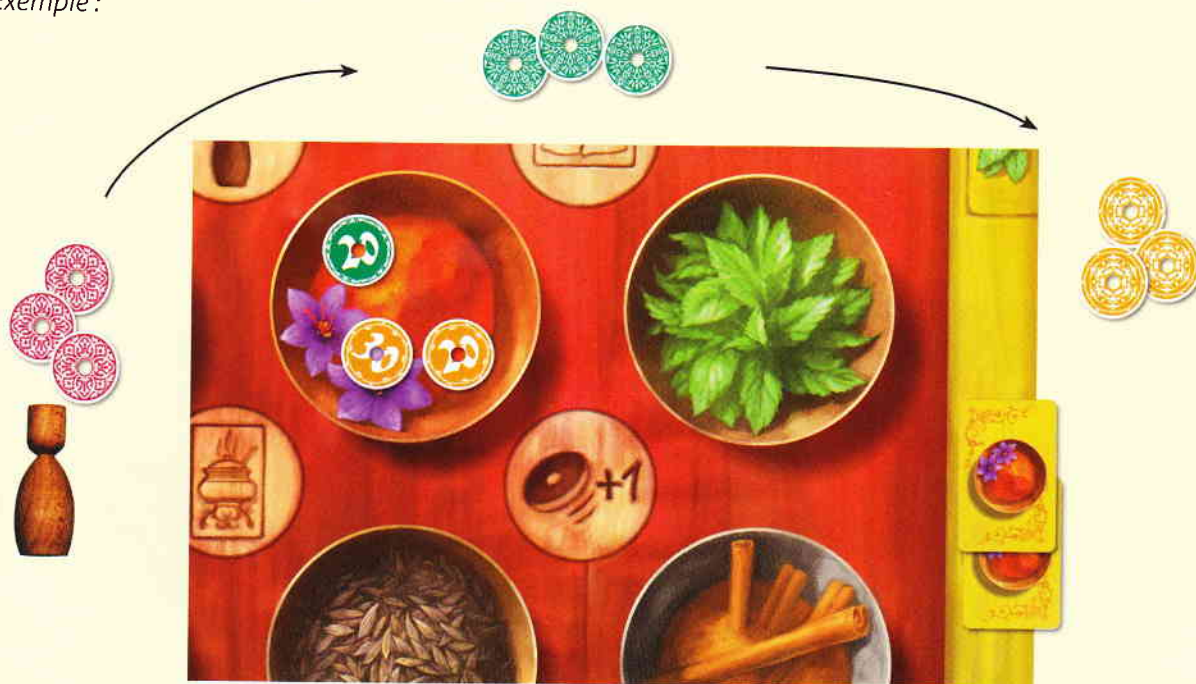


Les 4 jetons dans le bol de safran totalisent 120 roupies. Bleu vend 2 safrans et gagne 240 roupies. Rouge gagne 120 roupies pour une carte Safran. Bleu retire ensuite leurs jetons du bol.

Achat d'épices

- Si au moins 1 carte de l'épice correspondante est proposée sur le plateau, les joueurs peuvent l'acheter.
- **Seuls les joueurs qui possèdent des jetons dans le bol peuvent acheter cette épice.** (Celui qui vient de la vendre ce tour ne peut plus en acheter.)
- Le joueur qui **totalise le plus de points** dans ce bol achète le premier. Il paye la somme correspondante à la banque et prend **une** des cartes de cette épice proposées au bord du plateau. Il récupère ensuite son jeton le plus fort (ou l'unique jeton) dans le bol.
- S'il reste des cartes de cette épice disponibles, le joueur qui totalise maintenant le plus de points dans ce bol peut effectuer l'achat suivant. (Il se peut que ce soit de nouveau le même joueur.) Celui-ci récupère à son tour son jeton le plus fort dans le bol. Cette action continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune carte de cette épice sur le plateau ou plus aucun jeton dans ce bol.
- Si plusieurs joueurs totalisent le même nombre de points, l'ordre de jeu les départage : le plus proche voisin de gauche du chef cuisinier est prioritaire.
- Même si un joueur ne veut (ou ne peut) pas acheter, il récupère ses jetons dans le bol.
- Les épices non vendues restent sur le bord du plateau.

Exemple :



Orange totalise le plus de points et peut acheter une carte Safran pour 50 roupies. Elle récupère ensuite son jeton « 30 » dans le bol. *Vert* achète la seconde carte Safran (pour 20 roupies), car il est assis plus à gauche du chef cuisinier qu'*Orange*, à qui il ne reste alors plus de safran à acheter. Si *Vert* n'avait eu qu'un jeton « 10 » dans le bol, *Orange* aurait pu acheter la seconde carte Safran pour 20 roupies.

4. Préparation des plats

Chaque joueur, en commençant par le chef cuisinier, peut préparer **l'un des plats proposés face visible**. Le joueur qui y parvient dépose alors les 3 épices nécessaires sur la pile de défausse et place le plat correspondant devant lui, **face visible**.



Chaque carte indique les trois épices dont on a besoin pour préparer le plat. Dans cet exemple, il s'agit de cardamome, de piment fort et de cumin.

Important : Les plats proposés face visible ne sont toujours complétés qu'**au début de chaque nouveau tour de jeu**. Il peut donc arriver qu'au cours d'un tour les plats convoités ne soient plus disponibles ou qu'il n'en reste plus un seul.

Le nombre de plats réservés préparés à cette phase est libre ; ils peuvent, être également préparés en plus d'un de ceux proposés face visible. Après avoir donné les 3 épices nécessaires, le joueur les pose également face **visible** devant lui.

Début d'un nouveau tour

- Le joueur qui possède actuellement le **moulin à poivre le passe immédiatement à son voisin de gauche** qui devient le nouveau chef cuisinier.
- Les **plats** proposés sont éventuellement complétés (voir tableau, page 1).
- De nouvelles cartes Épice sont ensuite ajoutées au bord du plateau. Leur nombre dépend du nombre de joueurs (voir tableau, page 1). Si la pioche est épuisée, les cartes de la défausse sont mélangées et constituent la nouvelle pioche.

Fin de la partie et vainqueur

Le joueur qui réussit à préparer son troisième plat met fin et remporte la partie.



curry



gingembre



cardamome



piment fort



ail



menthe



cumin



safran



cannelle

©2010 Zoch GmbH - Auteur : Marco Teubner - Illustrations : Michael Menzel
Mise en page : Michael Menzel ; Victor Boden - Traduction : Eric Bouret ; Birgit Irgang
Numero d'article : 60 112 9600

Distribution Suisse : CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

