

We Will Wok You

A PARTIR DE 8 ANS, POUR 2 À 4 JOUEURS, ENVIRON 30 - 40 MIN



PRÉSENTATION

Panique au Wok Festival International de Musique ! Vous deviez préparer de délicieux repas pour les visiteurs mais un voleur sans scrupule a dérobé tous vos ingrédients ! Vous devez les remplacer et composer de nouveaux plats au plus vite. Tant pis si dans l'opération, des wok stars comme Tina Tuna, Freddie Broccoli, ou Mariah Carrot finissent à la casserole ...

CONTENU



63 cartes
Ingrédient



22 cartes Pièce



25 cartes Wok

LES CARTES INGRÉDIENT

Il existe six types d'ingrédients disponibles en différentes quantités. Chaque carte Ingrédient indique le nom de l'ingrédient (en bas de la carte) et le nombre de cartes de ce type présentes dans le jeu (en bas à droite).



Chaque carte Ingrédient comporte également 0, 1 ou 2 symboles. Il existe cinq symboles différents :



biscuit
chance



cuillère



bol

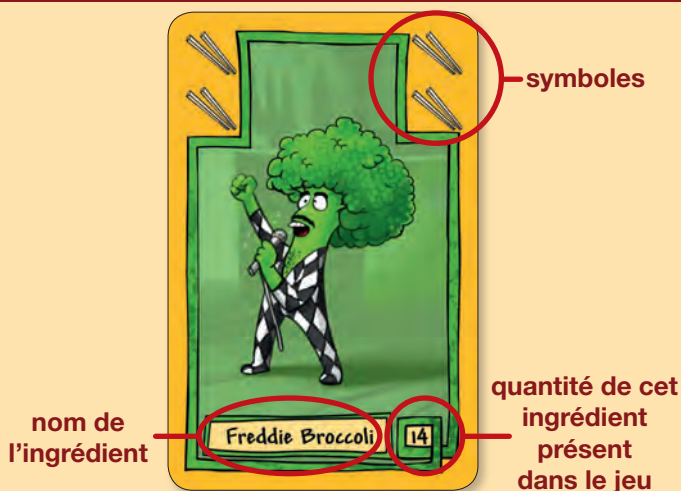


baguettes



étoile

L'étoile est un symbole joker qui peut être utilisé en remplacement de n'importe quel autre symbole.



nom de
l'ingrédient

quantité de cet
ingrédient
présent
dans le jeu

Remarque : les symboles sont présents sur chaque coin supérieur de la carte. Cependant, seuls les symboles d'un des coins comptent ! Dans cet exemple, la carte compte pour 2 symboles « baguettes » et non pas 4.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Ingrédient et placez-les en pile, faces cachées, pour former la pioche. Suivant le nombre de joueurs, défaussez aléatoirement le nombre de cartes correspondant et remettez-les dans la boîte de jeu :

à 2 joueurs	défaussez 24 ingrédients
à 3 joueurs	défaussez 12 ingrédients
à 4 joueurs	aucun ingrédient n'est défaussé.

Les cartes Ingrédient ainsi écartées ne seront pas utilisées durant la partie mais vous pouvez les consulter à tout moment : ceci vous donnera un indice sur la répartition des cartes Ingrédient encore en jeu.

Placez deux rangées de trois cartes Ingrédient sur la table. Disposez à côté de ces deux rangées six cartes Pièce. Placez ensuite deux autres rangées de cartes Ingrédient composées chacune de deux cartes Ingrédient. Disposez à côté d'elles quatre cartes Pièce.

Le nombre de cartes Pièce présentes à côté des rangées d'ingrédient indique leur prix : ce prix va évoluer au cours de la partie. Au début de la partie, les deux rangées composées de trois ingrédients coûtent 6 pièces chacune, alors que les deux rangées de deux ingrédients coûtent chacune 4 pièces.

Mélangez l'ensemble des cartes Wok. Suivant le nombre de joueurs, placez face visible le nombre de cartes correspondant, de façon à ce qu'elles soient accessibles à tous les joueurs :

2 joueurs	12 cartes Wok
3 joueurs	15 cartes Wok
4 joueurs	18 cartes Wok

Remplacez dans la boîte les cartes Wok restantes : elles ne seront pas utilisées durant la partie. Enfin, distribuez à chaque joueur trois cartes Pièce qu'ils gardent en main. Les cartes Pièce non utilisées (partie à 2 ou 3 joueurs) sont remises dans la boîte.

Veillez à ce que chaque joueur puisse bien visualiser chaque carte placée sur la table.

Une mise en place pour 3 joueurs ressemble à ceci :



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Ramassez des cartes Pièce et achetez des cartes Ingrédient : elles vous seront utiles pour acquérir des cartes Wok mais aussi pour marquer des points lors du décompte final. En fin de partie, ajoutez vos ingrédients sur vos cartes Wok et réalisez les combinaisons indiquées.

Le joueur avec le meilleur score remportera la victoire !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a utilisé un wok en dernier commence la partie, puis on joue dans le sens horaire. Pendant son tour de jeu, un joueur peut réaliser une seule des trois actions suivantes :

A) ramasser une carte Pièce

ou

B) acheter une rangée d'ingrédients

ou

C) prendre une carte Wok

A son tour, il faut toujours réaliser une action. Dans le cas très rare où un joueur ne peut réaliser aucune action, alors il peut passer.

A) Ramasser une carte Pièce

Prenez une carte Pièce disponible dans une des deux rangées et ajoutez-la à votre main. Deux effets se produisent : premièrement vous avez augmenté votre pouvoir d'achat d'une pièce (vous avez une carte Pièce en plus) et deuxièmement, le prix de deux rangées d'ingrédients vient de baisser de 1 pour les prochains joueurs.

Vous ne pouvez pas ramasser plus d'une pièce en une seule action. Il n'est pas possible de prendre la dernière carte Pièce d'une rangée de pièces.



Exemple : Sophie prend une pièce dans la rangée de cartes Pièce et l'ajoute à sa main. Le prix des deux rangées de deux ingrédients est donc réduit de 1 et passe de 4 à 3 pièces.

B) Acheter une rangée d'ingrédients

Avec des cartes Pièce de sa main, un joueur peut acheter une rangée d'ingrédients en payant le prix correspondant. Il ajoute les pièces utilisées à la ligne de pièces située à côté de la rangée d'ingrédients désirée (cette action fait augmenter le prix des ingrédients pour les joueurs suivants).

Placez la rangée d'ingrédients ainsi obtenue dans votre main. Prenez le même nombre de cartes Ingrédient dans la pioche afin de remplacer la rangée d'ingrédients devenue vide. Les deux rangées supérieures sont toujours composées de trois cartes, tandis que les deux rangées inférieures en contiennent toujours deux. S'il ne reste plus suffisamment de cartes dans la pioche pour compléter la rangée, complétez avec les cartes qu'il reste. Tant qu'il y a encore au moins un ingrédient à côté de chaque ligne de pièces, alors le jeu continue (voir « Fin du jeu »).

Vous ne pouvez acheter plus d'une rangée d'ingrédients durant la même action.



Exemple : ici, les deux rangées de trois cartes Ingrédient coûtent chacune 4 pièces. Arthur veut acheter la première rangée : il ajoute 4 pièces de sa main à la ligne de pièces. Le prix des deux rangées passe donc à 8 pièces. Arthur ajoute les trois ingrédients achetés à sa main et remplace la rangée laissée vide par trois nouvelles cartes de la pioche.

C) Prendre une carte Wok

Pour prendre une carte Wok, déposez devant vous des cartes Ingrédient de votre main afin de présenter quatre symboles identiques. Chaque Etoile est un joker et peut remplacer n'importe quel autre symbole. Placez la carte Wok choisie devant vous : vous pouvez prendre n'importe quelle carte Wok encore disponible.

Les ingrédients placés devant vous ne pourront plus être utilisés par la suite pour acquérir une nouvelle carte Wok mais, à la fin du jeu, vous pourrez les placer sur vos cartes Wok pour gagner les points de victoire.

Vous ne pouvez acheter plus d'une carte Wok par action.

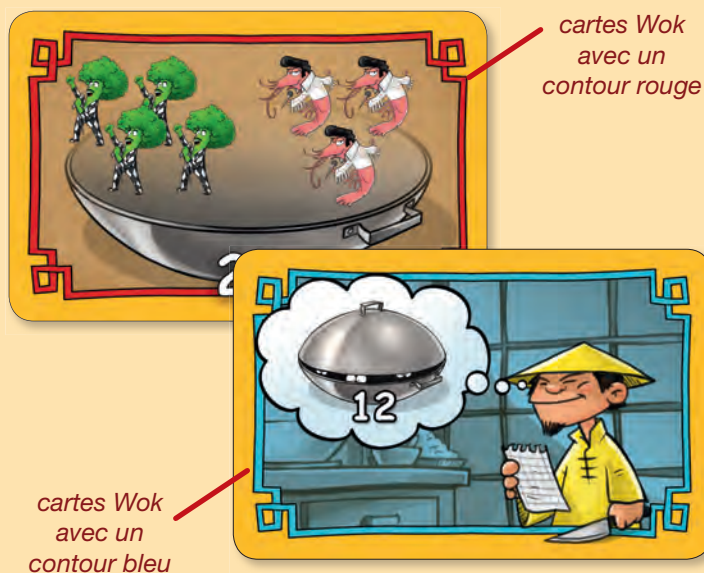


Exemple : Arthur place trois cartes Ingrédient de sa main devant lui. Au total, il a 3 bols et 1 étoile. Il utilise son étoile comme joker pour totaliser 4 bols et peut choisir une carte Wok qu'il place devant lui.

Les cartes Wok

Il y a 25 cartes Wok au total. 21 d'entre elles (bord rouge) sont illustrées d'un ou de deux woks. La plupart de ces woks n'ont pas de couvercle : à la fin du jeu, vous pourrez y placer les ingrédients nécessaires pour comptabiliser vos points. D'autres sont munis d'un couvercle : vous ne pourrez pas y ajouter d'ingrédients mais vous marquerez les points indiqués. Quatre cartes Wok (contour bleu) montre un cuisinier, aussi appelé l'Homme-au-Wok, qui approuve la qualité des plats préparés. Il peut être utilisé uniquement en combinaison d'une carte à contour rouge. Vous déciderez de cette combinaison au moment où vous placerez vos cartes Ingrédient sur vos cartes Wok.

Chaque carte Wok est décrite avec précision à la fin de cette règle (voir Description des cartes Wok).



FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur achète la dernière rangée d'ingrédients d'une même ligne de cartes Pièce. A ce moment, tous les joueurs, y compris celui ayant déclenché la fin de la partie, peuvent effectuer une dernière action.

Ensuite, tous les joueurs doivent placer leurs ingrédients sur leur(s) carte(s) Wok. Il est possible d'utiliser les ingrédients placés devant soi et ceux encore en main. Pour chaque carte Ingrédient, les joueurs choisissent librement dans quel Wok ils vont la poser mais chaque ingrédient ne peut servir que pour un seul Wok. Rassemblez les cartes Ingrédient inutilisées en tas, devant vous.

Si vous possédez une carte Homme-au-Wok, vous devez lui assigner une carte Wok contour rouge. Vous pouvez assigner plusieurs Homme-au-Wok sur un même Wok.

Pour finir, additionnez vos points : le joueur avec le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, le nombre d'ingrédients restés inutilisés départage les joueurs : celui qui en a le plus gagne la partie. Si l'égalité persiste, celui qui possède le plus de cartes Pièce l'emporte. Et s'il n'y a toujours pas de vainqueur, alors les joueurs concernés se partagent la victoire et c'est une raison supplémentaire pour refaire une partie !

Auteur : Sebastian Bleasdale - Illustration : Michael Menzel - Traduction : Gigamic

DESCRIPTION DES CARTES WOK



Wok indépendant : ces Woks ont un couvercle et sont déjà bien remplis. Aucun ingrédient n'a besoin d'être ajouté et, lors du décompte, vous gagnez les points indiqués en bas de la carte.

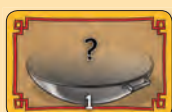


Groupe de Wok : formez autant de fois que vous le souhaitez la combinaison d'ingrédients représentée sur la carte et ajoutez-les au wok. Pour chaque combinaison réalisée, vous gagnez les points indiqués.

Il n'est pas possible d'ajouter une combinaison d'ingrédients incomplète.



Hard Wok : ajoutez une ou des séries de 3 ou 5 ingrédients identiques dans ce wok et remportez les points indiqués pour chaque série ainsi placée. Les séries d'ingrédients peuvent être différentes les unes des autres (par exemple 3 Freddie Broccoli et 3 Tina Tuna) mais il n'est pas possible de placer des séries incomplètes.



Wok expérimental : ajoutez autant d'ingrédients que souhaitez, même différents, dans ce wok. Vous marquez 1 point par ingrédient placé.



Wok alternatif : ajoutez n'importe quel nombre d'ingrédients venant de votre main dans ce wok. Marquez 2 points pour chaque carte ainsi placée.

Vous ne pouvez pas ajouter d'ingrédients que vous aviez déjà placés devant vous pendant le jeu.



Free Wok : ajoutez n'importe quel nombre d'ingrédients sans symbole dans ce wok. Vous marquez 3 points par ingrédient sans symbole ainsi défaussé : vous ne pouvez placer aucun ingrédient avec symbole.



Concert de Woks : ces cartes présentent deux woks que vous pouvez remplir indépendamment l'un de l'autre avec les ingrédients indiqués (par exemple, vous pouvez placer 5 Freddie Broccoli et seulement 3 Tina Tuna). Pour chaque ingrédient placé, vous marquez le nombre de points correspondants. Vous n'êtes pas obligé de placer des ingrédients sur les deux woks.



L'Homme-au-double-Woks : cette carte ne peut être assignée qu'à des doubles woks (cartes **Concert de Woks**). L'homme-au-double-woks change la valeur des points que devrait vous rapporter chaque ingrédient placé dans vos deux woks.



L'Homme-au-wok-tout-puissant : vous pouvez assigner cette carte à n'importe quelle carte Wok avec un contour rouge : elle devient immédiatement une carte Wok indépendante. Aucun ingrédient n'a besoin d'être ajouté et vous marquerez 12 points à la fin de la partie.



L'Homme-au-wok-changeant : vous ne pouvez assigner l'homme-au-wok-changeant qu'aux cartes Wok nécessitant des ingrédients spécifiques. Grâce à cette carte, vous pouvez remplacer n'importe quel type d'ingrédient par un autre. Vous pouvez désigner un type d'ingrédient déjà présent sur la carte Wok.

EXEMPLE DE DECOMPTÉ

Fig. 1



Fig. 2

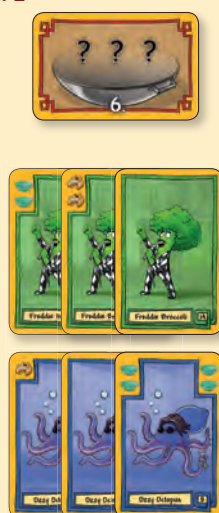


Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



La carte Groupe de Wok (fig. 1) nécessite 2 Chick'n Jagger, 2 Tina Tuna, et 1 Elvis the King Prawn. Arthur ne possède qu'1 Tina Tuna, ce qui n'est pas assez pour remporter les points du Wok. Il décide alors d'assigner l'Homme-au-wok-changeant à sa carte Groupe de Wok et il remplace les 2 Tina Tuna par 2 Freddie Broccoli. Il peut remplir désormais les conditions de la carte et il marque 12 points.

Arthur pose ensuite 3 Freddie Broccoli et 3 Ozzy Octopus sur sa carte Hard Wok (fig. 2). Chaque série lui rapportant 6 points, il marque un total de 12 points pour cette carte.

La 3ème carte Wok de Arthur est la carte Concert de Woks (fig. 3). Afin de marquer plus de points, il décide de lui assigner sa carte l'Homme-au-double-Woks. Ses deux cartes Elvis lui rapportent 5 points chacune et Mariah Carrot 1 point. Il marque un total de 11 points pour son Wok. Sa dernière carte Wok est un wok couvert (carte Wok indépendant ; fig. 4). Arthur n'ajoute aucun ingrédient et marque 7 points.

Il reste 3 cartes Ingrédient à Arthur qu'il ne peut ajouter à aucune de ses cartes Wok : il les place en tas devant lui (fig. 5). Arthur marque un total de $12+12+11+7=42$ points.