

CURCAKE™

Academy



Règles
du jeu



8+

2-4

10 min


blue orange™
Hot Games Cool Planet



Erwan Morin
Simon Douchy

Introduction

Vous souhaitez faire partie de la Cupcake Academy, vous aurez besoin de travailler avec vos collègues pâtisseries pour organiser votre cuisine comme vous l'ordonnent vos instructeurs.

Communiquez et trouvez votre place au sein de l'équipe ! Complétez toutes les missions que l'on vous a assignées en 7 minutes pour assurer votre entrée dans la prestigieuse Académie.

But du jeu

Les joueurs travaillent en équipe pour tenter d'organiser les moules à cupcake devant eux, afin de respecter la carte Mission. Chaque mission consiste à réarranger vos moules d'une manière bien spécifique dans la cuisine. Vous devez communiquer rapidement avec vos collègues pour déplacer les moules à cupcake et obtenir le rangement imposé par la carte Mission. Essayez de compléter toutes les missions que l'on vous a assignées avant la fin du temps imparti.

Mise en place

- 1 Donnez à chaque joueur 1 ensemble de 3 tuiles Assiettes de la même couleur et 1 ensemble de 5 moules à cupcake de tailles différentes. Disposez vos 3 tuiles en ligne devant vous, faces Assiettes visibles.
- 2 Emboîtez vos 5 moules à cupcake sur votre assiette centrale, de façon à ce que seul le plus grand moule soit visible sur l'assiette.
- 3 Placez la tuile Assiette de service face visible au centre de la table.
- 4 Prenez le paquet de cartes Mission correspondant au nombre de joueurs.

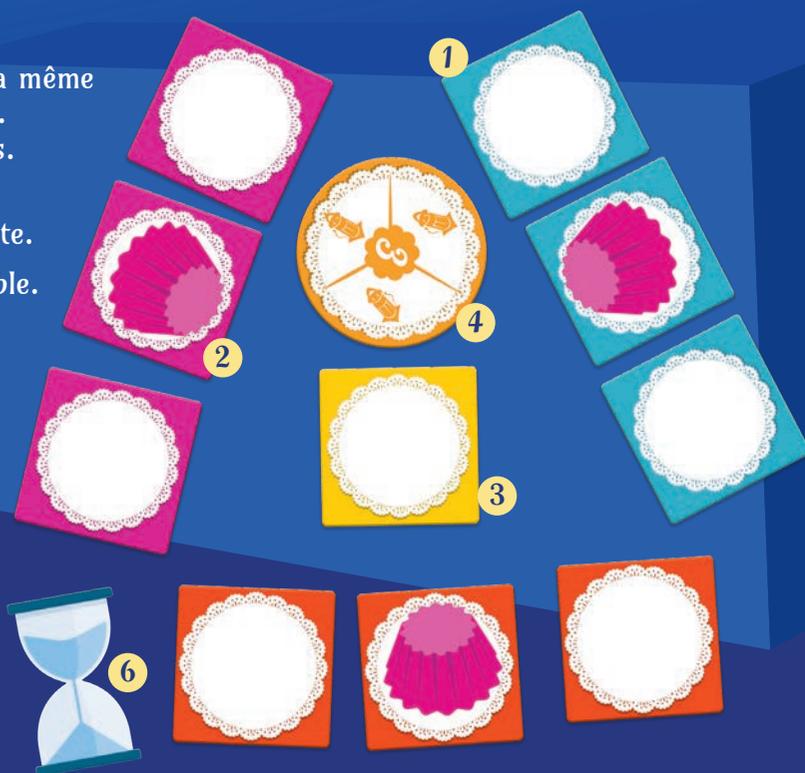
Mélangez-les, ne gardez que le nombre de cartes nécessaires en fonction du nombre de joueurs et formez une pioche face cachée à côté de l'assiette de service :

- ◇ 14 cartes bleues à 2 joueurs,
- ◇ 12 cartes oranges à 3 joueurs,
- ◇ 10 cartes vertes à 4 joueurs.

- 5 Rangez les cartes restantes dans la boîte du jeu.
- 6 Posez le sablier à proximité des joueurs.

Matériel de jeu

- ◆ 20 moules à cupcake (4 ensembles de 5 moules de différentes tailles et couleurs)
- ◆ 12 tuiles Assiettes Personnelles (4 ensembles de 3 tuiles, réparties en 4 couleurs)
- ◆ 1 tuile Assiette de service
- ◆ 60 cartes Mission :
 - ◇ 20 cartes bleues pour 2 joueurs
 - ◇ 20 cartes roses pour 3 joueurs
 - ◇ 20 cartes vertes pour 4 joueurs
- ◆ 1 carte Récompense (variante)
- ◆ 1 sablier de 7 minutes



Déroulement du jeu

Lorsque vous êtes prêts, retournez le sablier ainsi que la première carte de la pile des cartes Mission : posez-la juste à côté, face visible. À présent, vous allez tenter de compléter la mission en déplaçant vos moules entre deux de vos assiettes personnelles OU entre une de vos assiettes personnelles et l'assiette de service, dans le but de respecter ce qui est indiqué sur la carte Mission.

Comment réussir une mission ?

Une carte Mission est divisée en plusieurs espaces, chacun représentant l'espace personnel d'un joueur. Placez la carte correctement pour que chaque joueur puisse bien voir sa propre mission.

Une mission est réalisée lorsque les 2 conditions suivantes sont réunies :

- ◆ il n'y plus aucun moule sur la tuile Assiette de service,
- ◆ ET tous les joueurs présentent sur leurs 3 assiettes respectives les bonnes couleurs de moules demandées par la carte Mission, peu importe leurs positions.

Une fois la mission réussie, un des joueurs prend la carte correspondante et la met de côté jusqu'à la fin de la partie. Laissez vos moules à leur place. Retournez une nouvelle carte pour réaliser une nouvelle Mission. Placez la carte de façon à ce que tous les joueurs voient bien leur objectif et lancez-vous dans cette nouvelle mission commune.

Règles de déplacement des moules

Vous ne devez utiliser qu'une seule main (de votre choix) le temps de la partie. Il ne peut y avoir qu'un moule visible par assiette (y compris l'assiette de service).

Prendre un moule

- ◆ Vous pouvez prendre un des moules visibles sur l'une de vos 3 assiettes, ou le moule visible (s'il y en a un) sur l'assiette de service.
- ◆ Vous ne pouvez prendre qu'un seul moule à la fois.
- ◆ Vous ne pouvez prendre aucun moule sur l'assiette d'un autre joueur.

Poser un moule

- ◆ Vous pouvez poser un moule sur l'une de vos 3 assiettes OU sur l'assiette de service.
- ◆ Vous ne pouvez pas poser de moule sur l'assiette d'un autre joueur.
- ◆ Vous pouvez poser un moule au-dessus d'un moule de plus petite taille en le recouvrant.
- ◆ Vous ne pouvez pas poser un moule au-dessus d'un moule de taille identique ni de plus grande taille.

Note :

chaque assiette ne peut contenir qu'une seule pile de moules.



Rappel : vous pouvez seulement déplacer les moules de votre assiette et ceux de l'assiette de service. Si vous avez besoin d'un moule d'une assiette d'un des autres joueurs, vous devez attendre que ce joueur déplace son moule sur l'assiette de service pour vous.



Fin du jeu

La partie peut s'arrêter de 2 manières possibles :

- ◆ soit vous avez réalisé les missions de toutes vos cartes avant la fin du sablier et vous gagnez la partie,
- ◆ soit le sablier de 7 minutes s'est écoulé et il vous reste encore des cartes dans la pile à réaliser : dans ce cas, vous perdez la partie.



Les Variantes

Chefs Pâtissiers Experts

Dans cette variante, vous devez réaliser vos cartes Mission à la perfection.

Cela signifie que vous devez respecter à la fois les bonnes couleurs de moules mais aussi leurs positions respectives sur chaque tuile Assiette correspondante.



La Cupcake Education : la suite

Votre entraînement n'est pas terminé même si vous faites partie de l'Académie. Vos compétences sont à nouveau mises à l'épreuve !

Prenez la carte Récompense et tentez d'obtenir toutes les médailles (du bronze au Meilleur Chef Pâtissier «MCP»). Pour une meilleure expérience de jeu, nous vous conseillons de tenter d'obtenir la médaille de bronze, puis celle d'argent, celle d'or et enfin celle du «MCP».

Deux autres défis sont aussi proposés en plus d'obtenir les différentes médailles :

- ◆ jouez avec votre main opposée,
- ◆ et/ou jouez toute la partie sans parler.

