



Version
Print, color & Play
2 joueurs



Erwan MORIN
Simon DOUCHY

Ne pas imprimer en recto-verso



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. Embôîtez 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. Mélangez-les, ne gardez que 14 des 20 cartes missions et formez une pioche face cachée à côté de l'assiette de service.
5. Rangez les cartes restantes.
6. Préparez un minuteur de 7 minutes à côté de vous. (Vous pouvez utiliser l'application BO Companion !)



COMMENT JOUER

Lorsque vous êtes prêts, lancez le minuteur et retournez 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.

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.

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).

FIN DE PARTIE

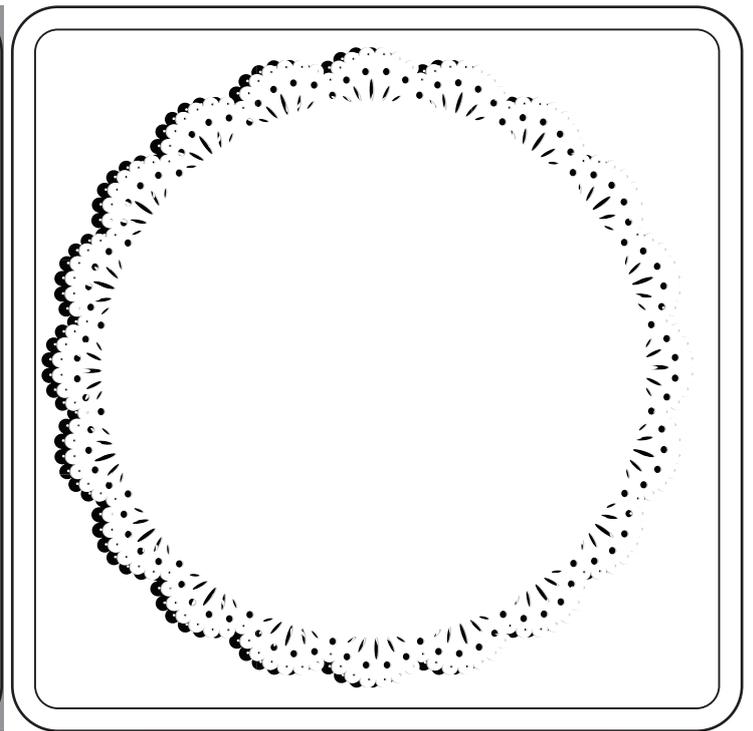
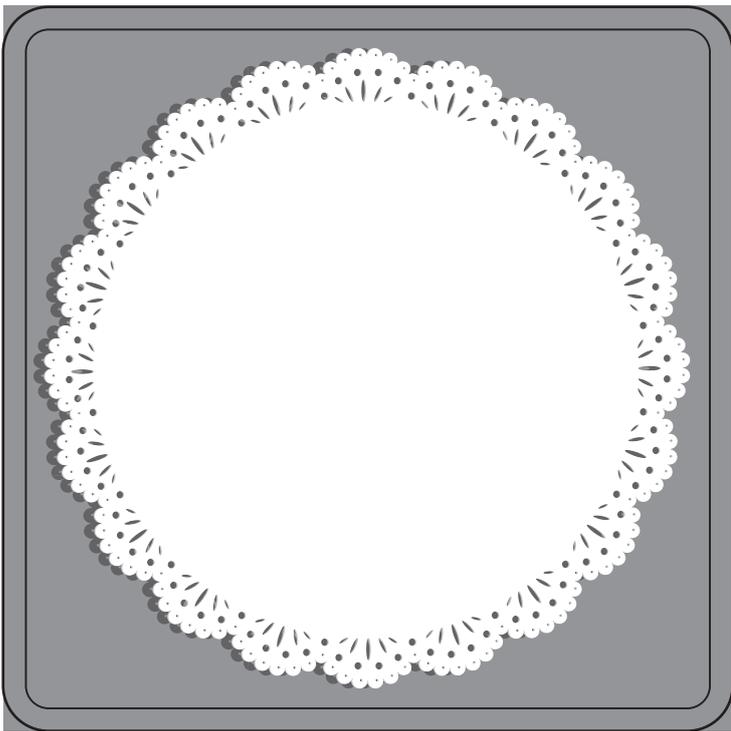
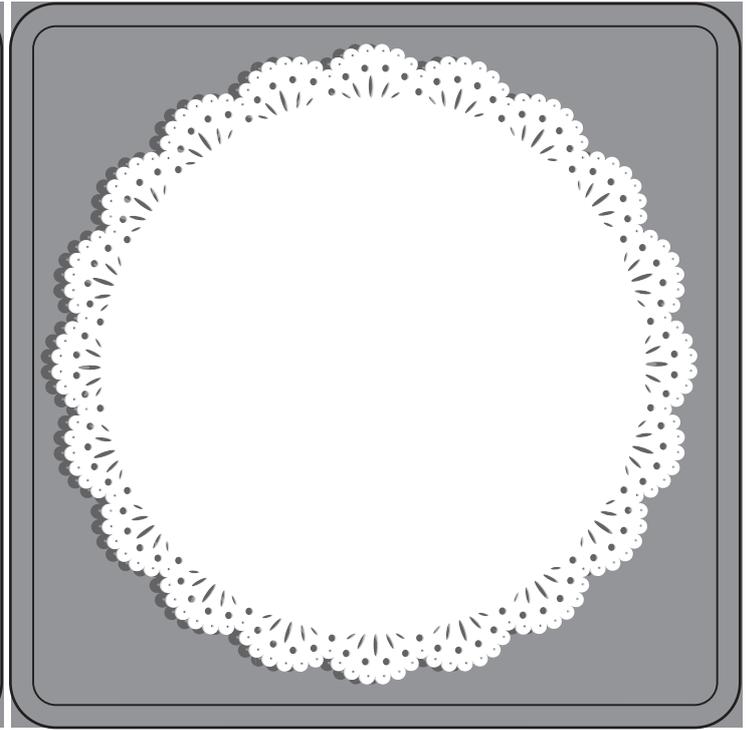
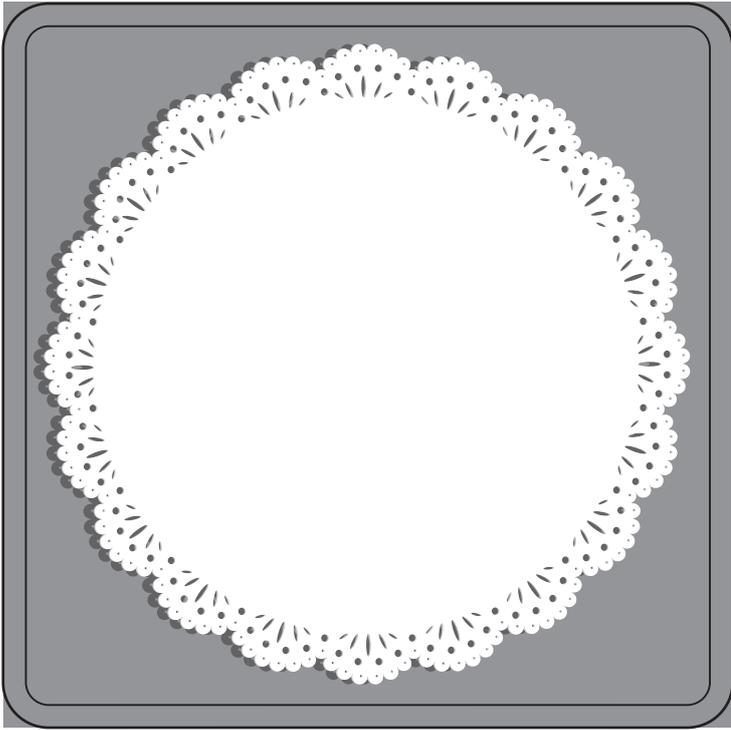
La partie peut s'arrêter de 2 manières possibles :

- soit vous avez réalisé les missions de toutes vos cartes avant la fin du temps et vous gagnez la partie,
- soit le minuteur 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.



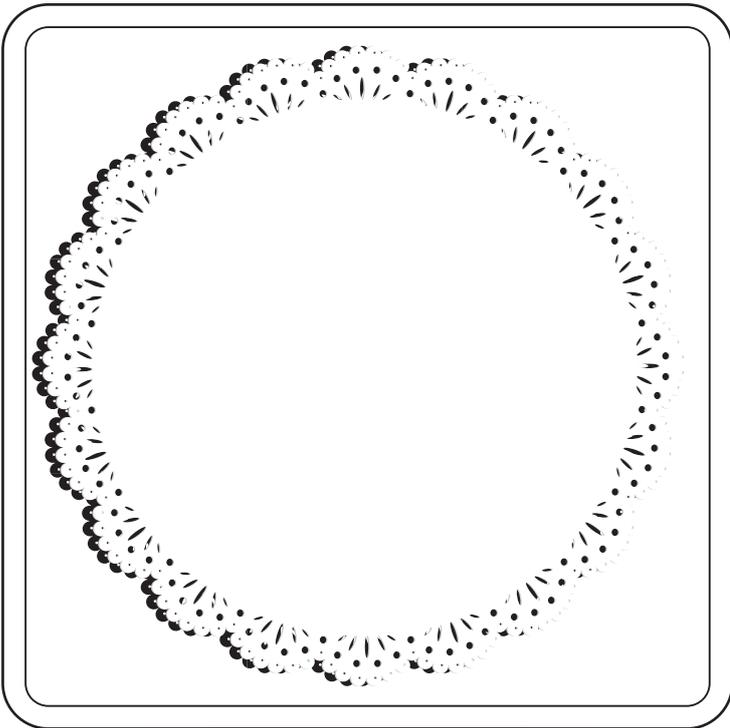
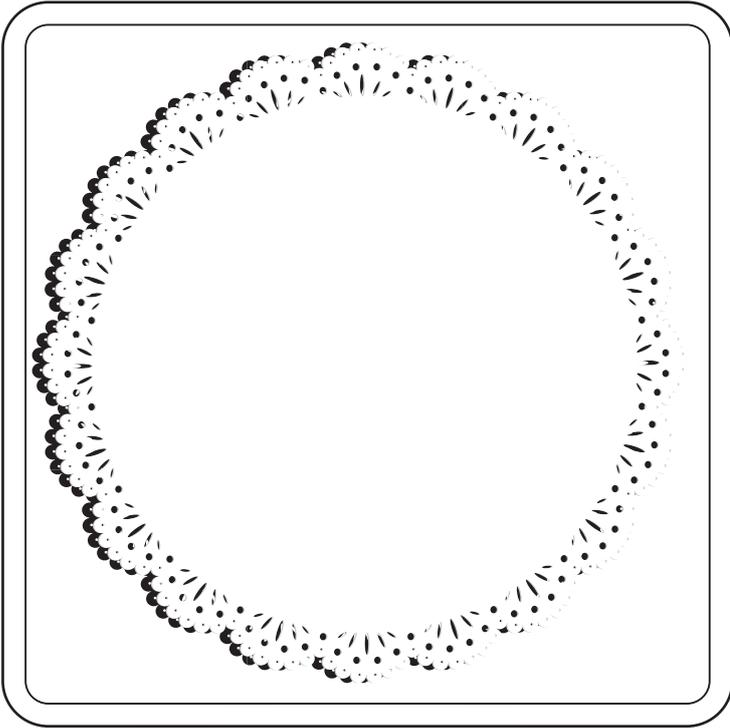
Règles
Page 1/12





3 assiettes P1 + 1 assiette P2
Page 2/12

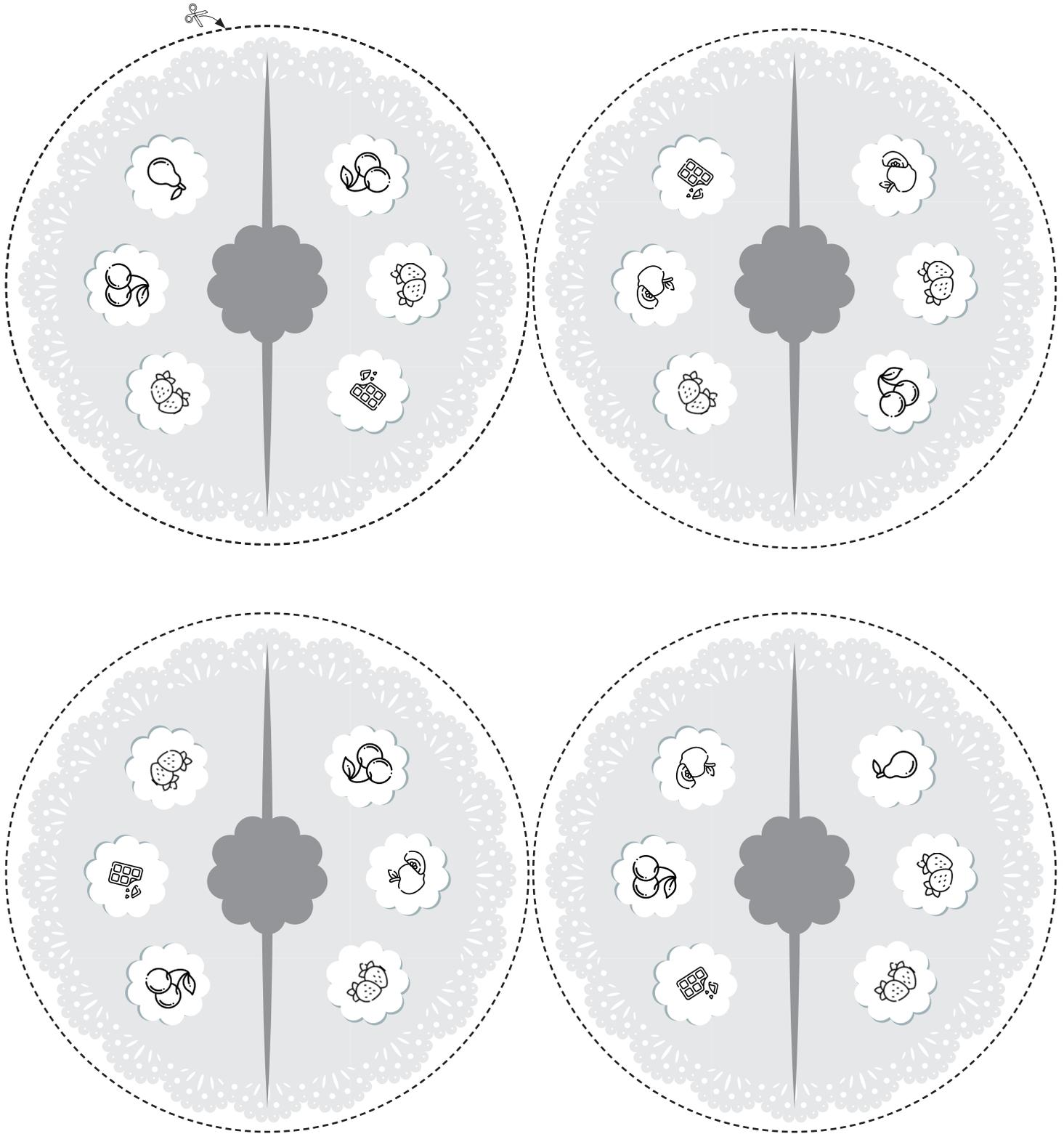


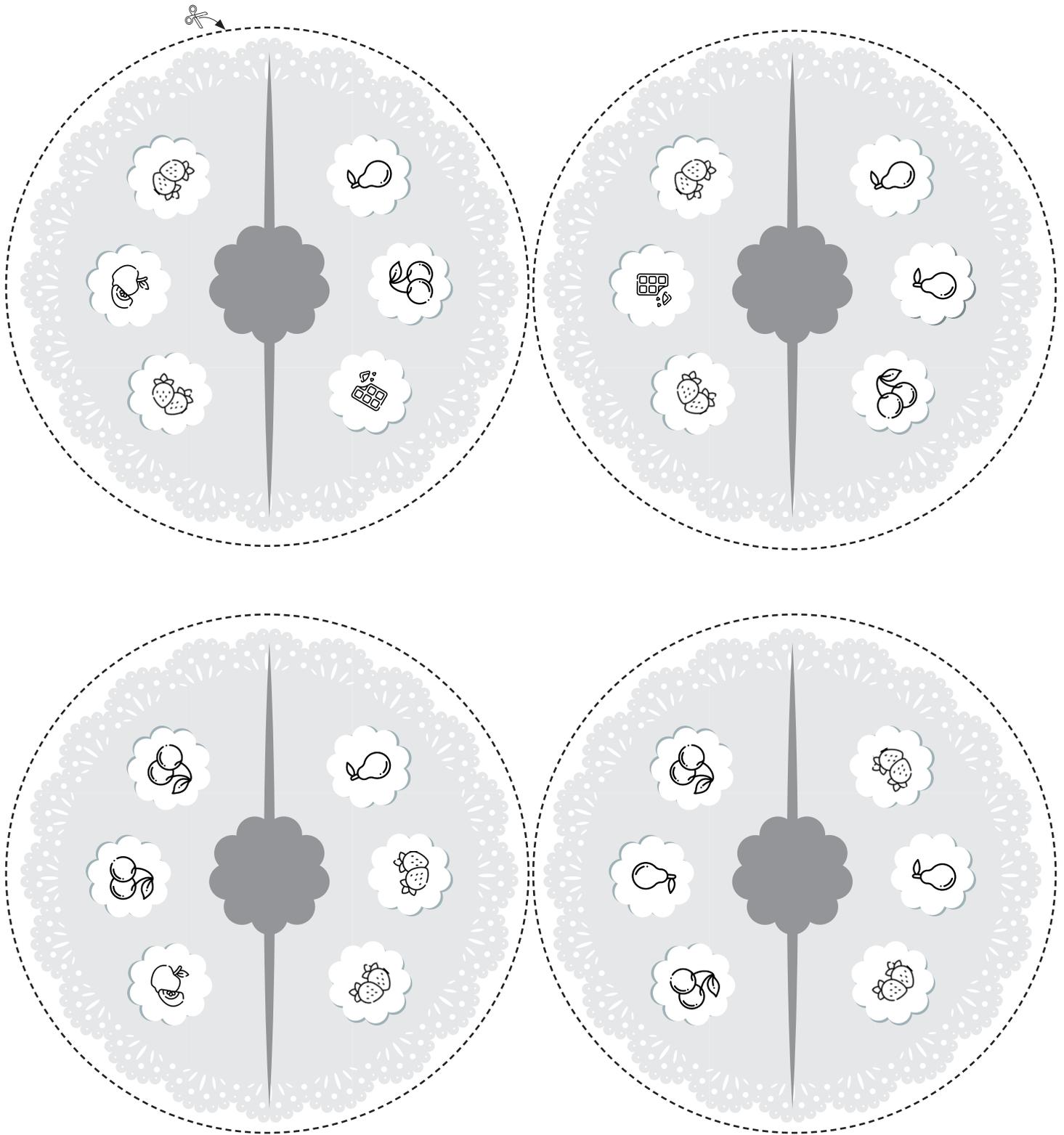


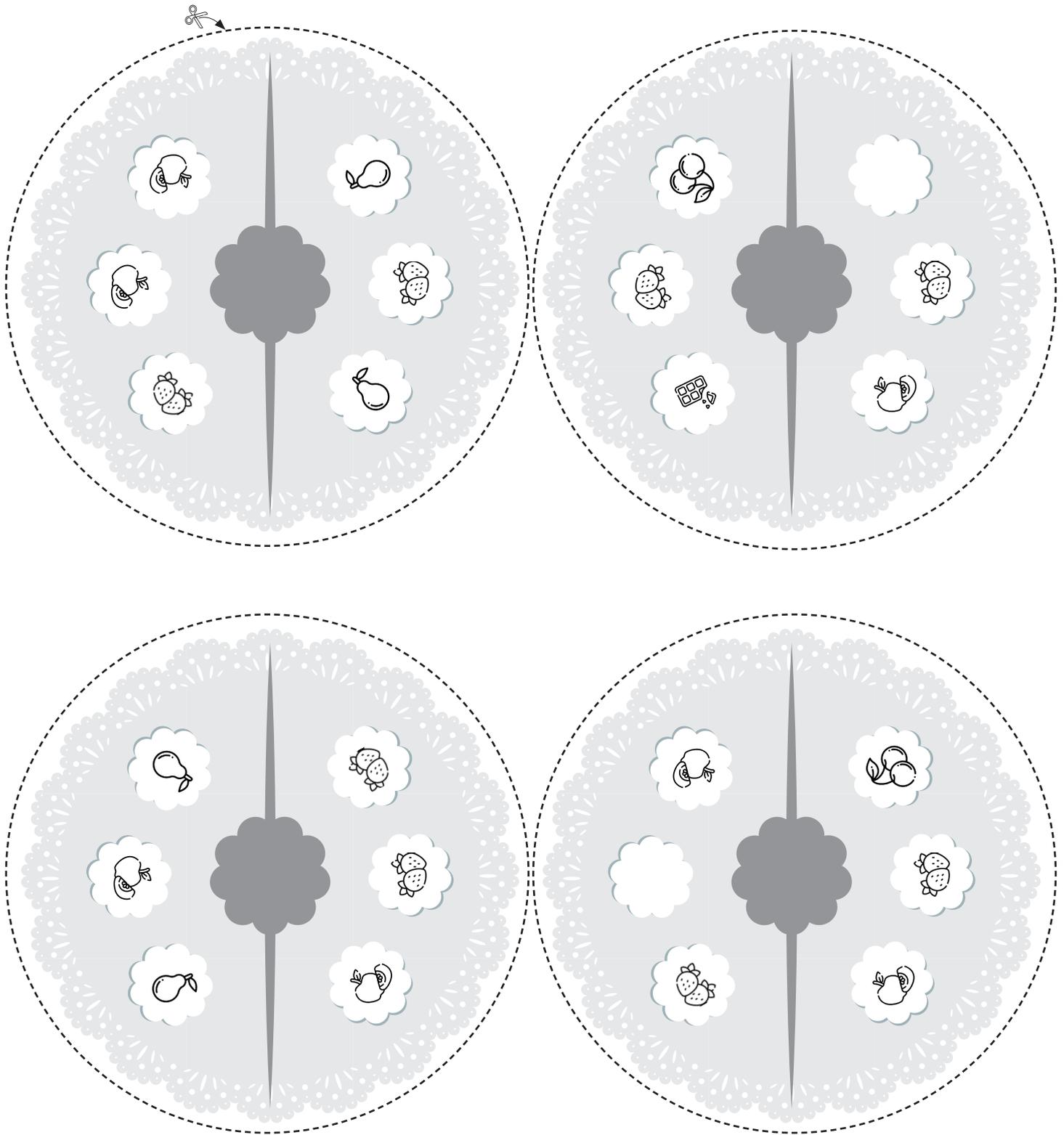
2 assiettes P2 + 1 assiette de service

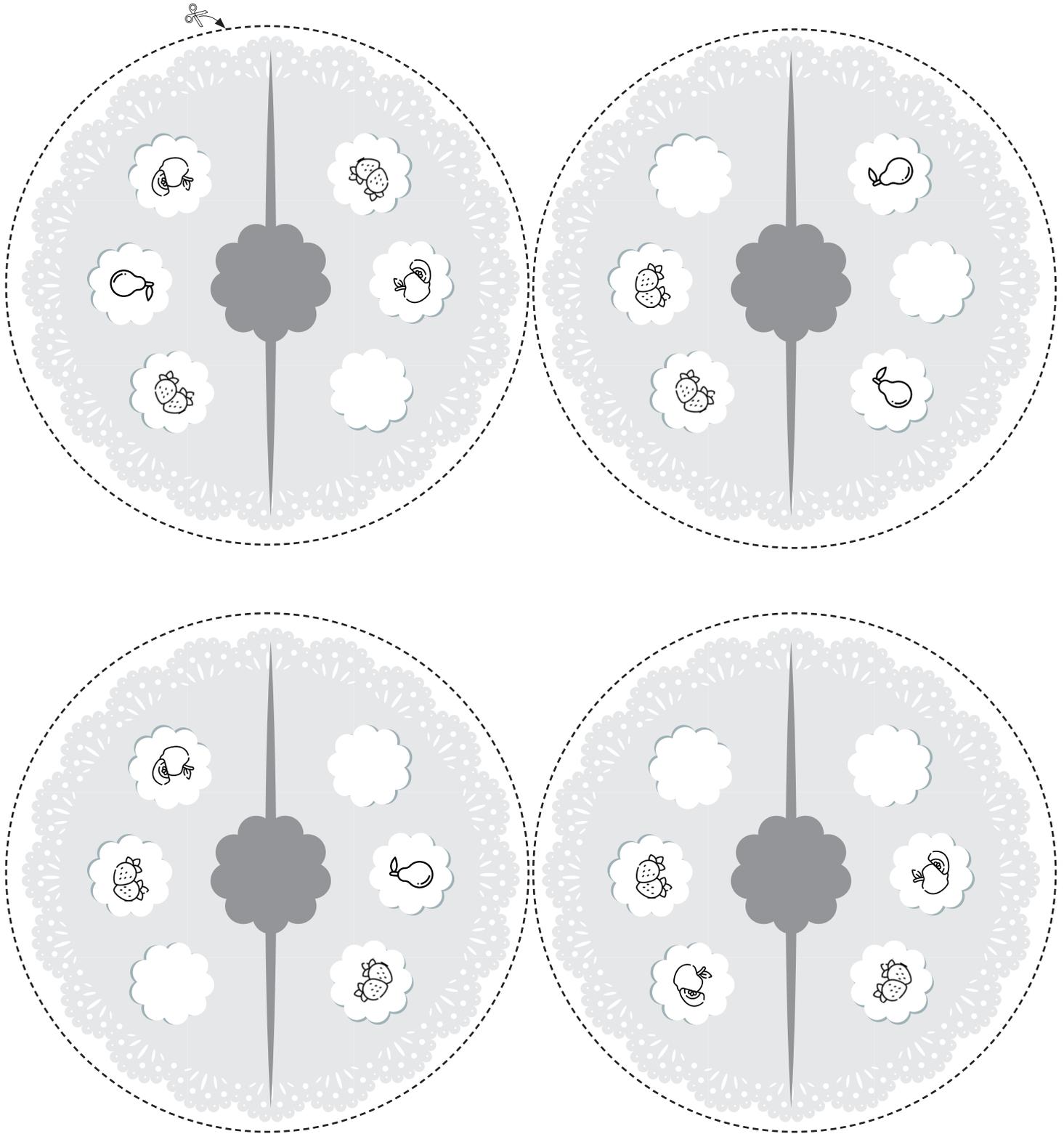
Page 3/12

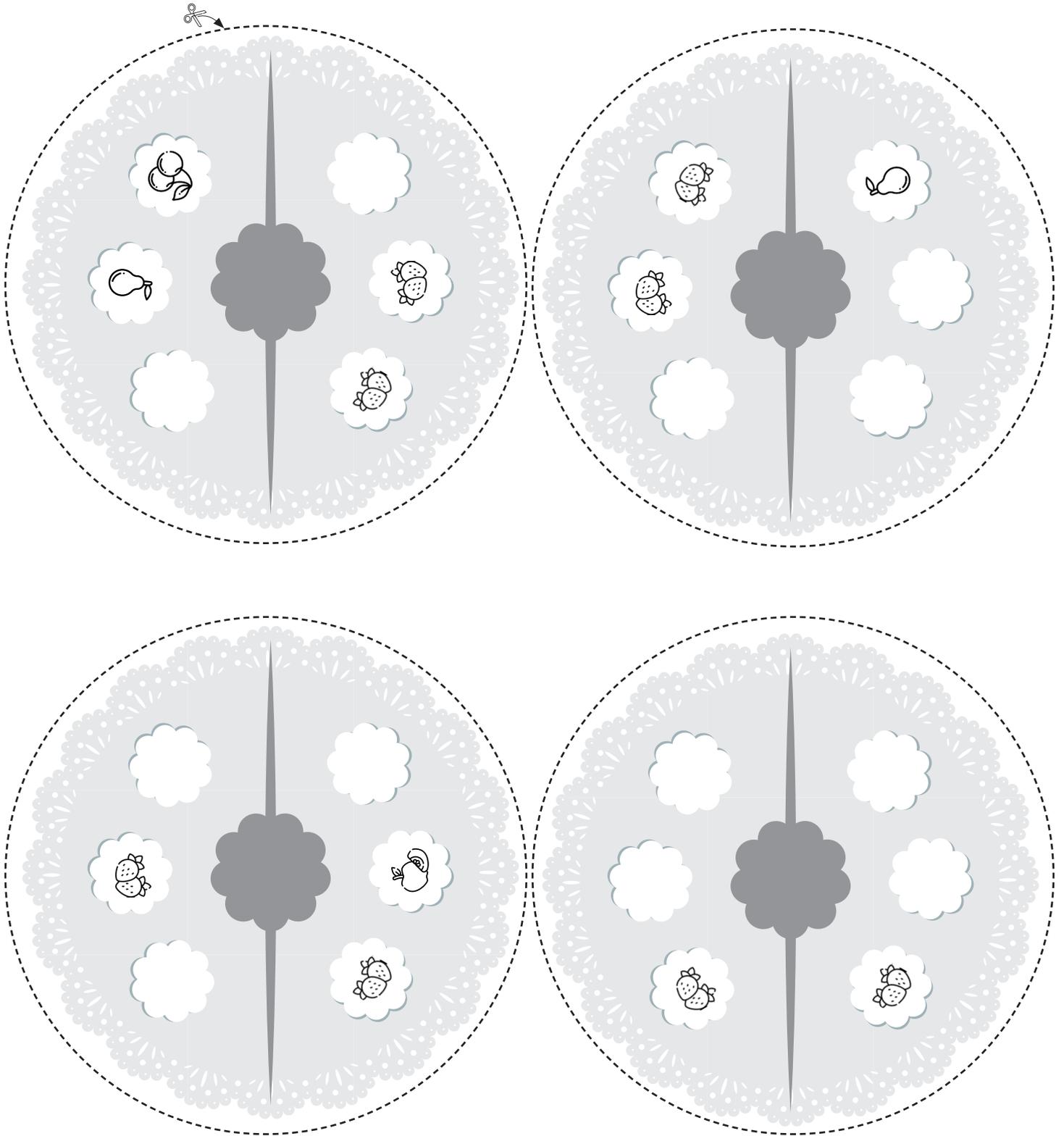




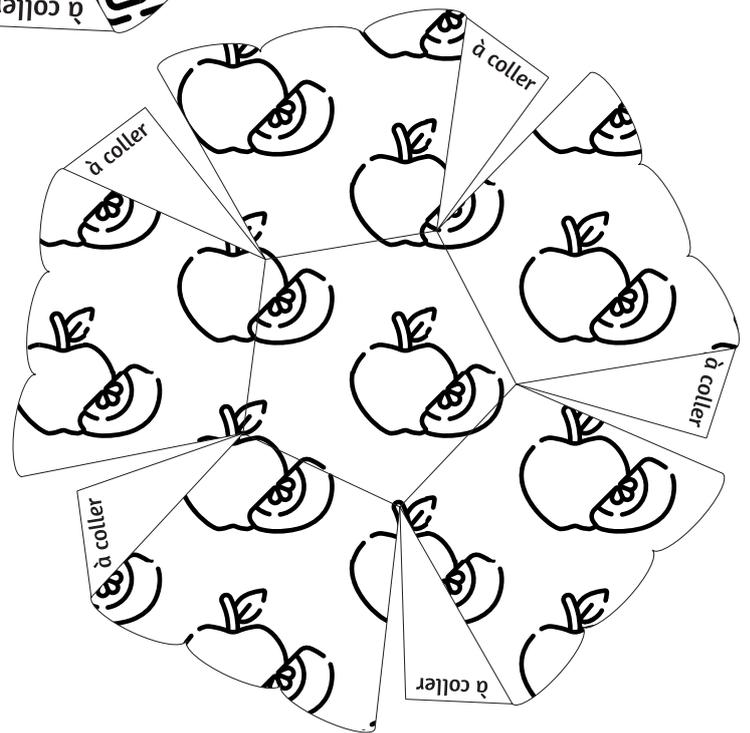
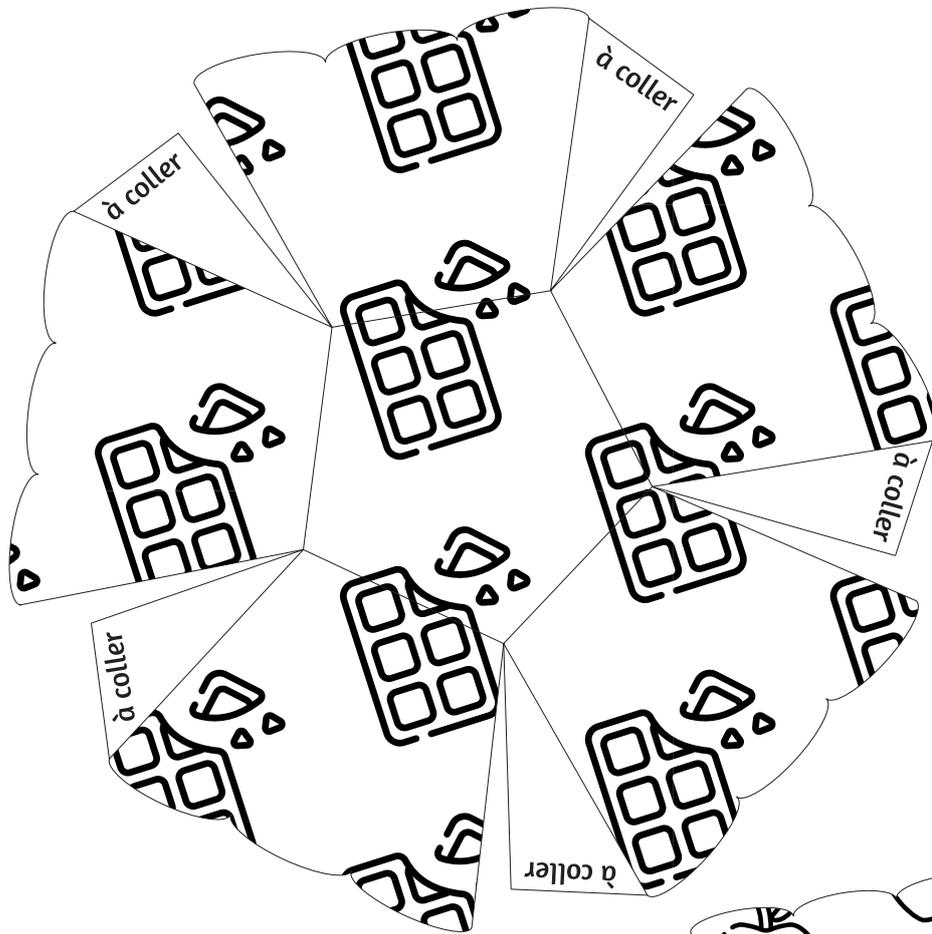




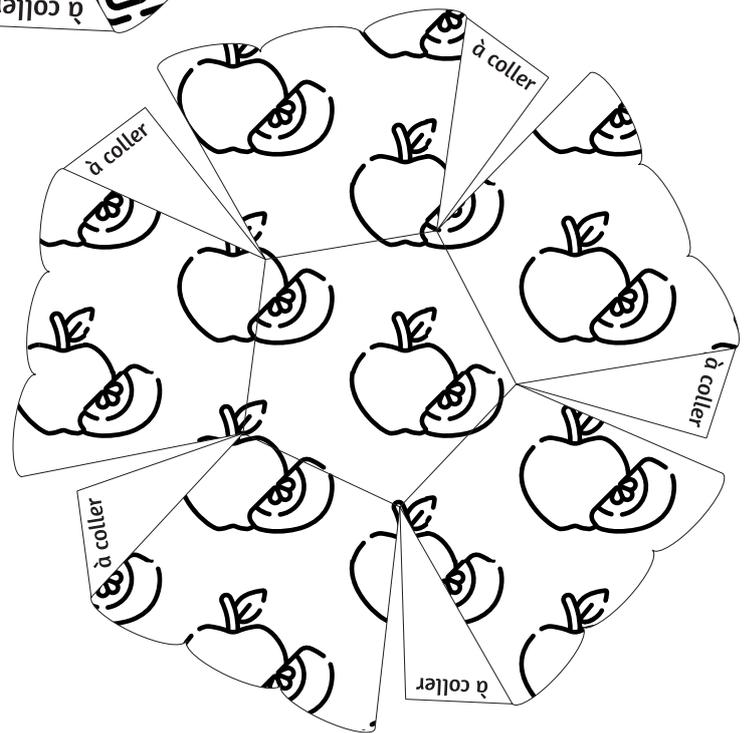
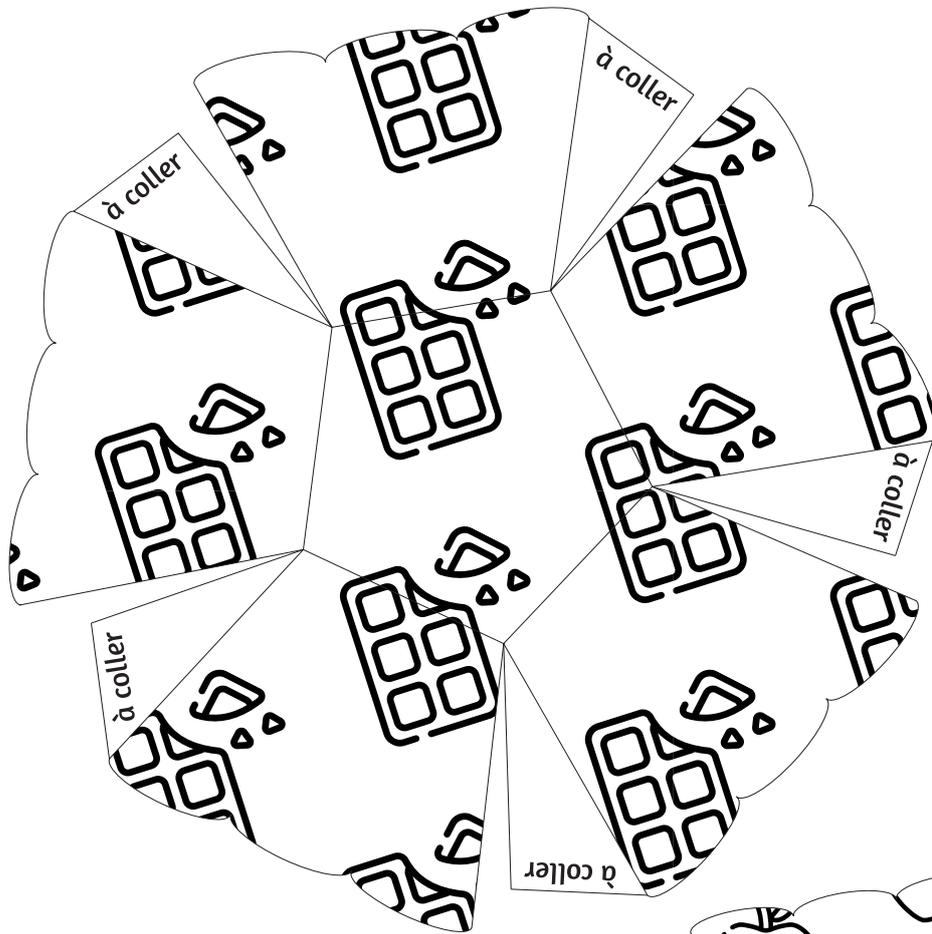












Coupe le long des contours !



Colle les moule à cupcakes !



Utilise le sablier disponible sur le Blue Orange Companion !