

Cake Master

Il y a toujours une bonne raison pour du gâteau!
Vous et vos collègues chefs-pâtisseries êtes en
compétition pour déterminer qui d'entre vous
fabrique les plus beaux et délicieux gâteaux.

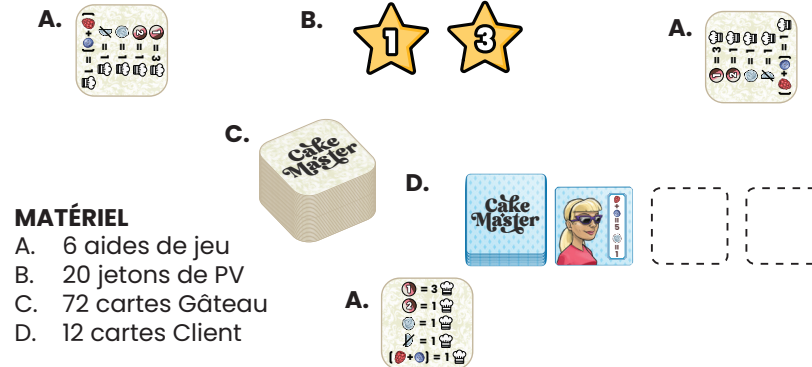
Choisissez, partagez et assemblez vos cartes de
gâteaux, tentez de combler les besoins des clients
les plus exigeants et compétitionnez pour
l'obtention du poste de Maître du Gâteau dans le
salon de thé le plus huppé en ville!
Ce ne sera pas de la tarte!

Code QR
pour la
vidéo-règle

OBJECTIF DU JEU

Une partie se déroule en 3
manches. Vous jouez en
simultané, piochant,
partageant et assemblant vos
cartes de gâteaux.

Les gâteaux seront jugés selon
leur saveur et leur capacité à
combler les besoins des clients.
À la fin des 3 manches, la
personne avec le plus de Points
de Victoire ★ l'emporte.



DÉTAIL DES ICÔNES

- Un seul glaçage, au choix :
les 4 cartes du gâteau sont de
la même couleur
- Rosette entière
- Aucune demi-rosette
- Framboise
- Bleuet
- Point de Saveur
- Point de Victoire

MISE EN PLACE

- Chaque joueur reçoit une aide de jeu (A). Placez les jetons de PV (B) à la portée de toutes et tous. Remettez les aides de jeu inutilisées dans la boîte.
- Mélangez les cartes Gâteau (C) faces cachées et placez-les en une pioche à la portée de toutes et tous.
- Mélangez les cartes Client (D) afin de former une pioche. Révélez une carte Client et placez-la au centre de la table à la vue de toutes et tous. Vous pouvez maintenant commencer la partie!

DÉROULEMENT DU JEU

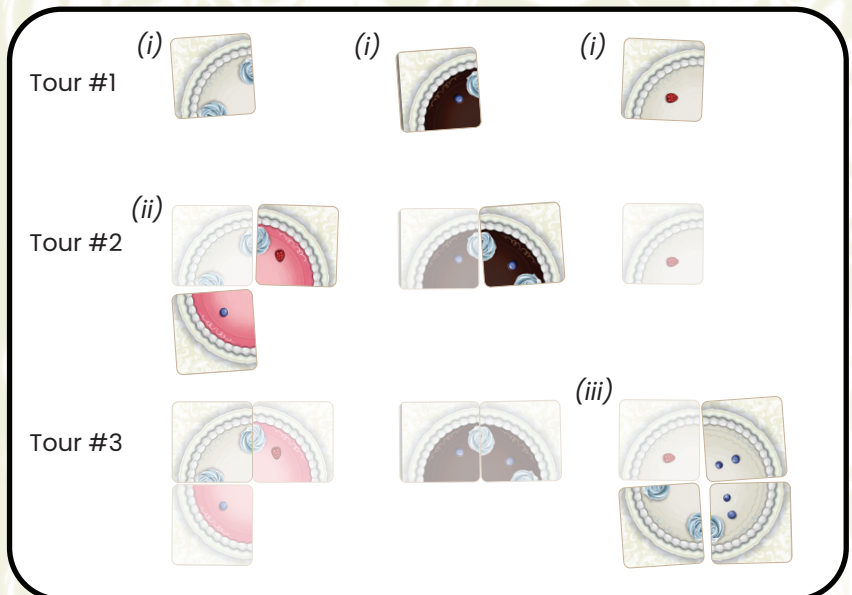
Chaque manche se déroule en 4 tours de jeu. Lors d'un tour, tous les
joueurs agissent en simultané. Un tour est divisé en 3 phases :

- Piocher 3 cartes.** Chaque joueur prend secrètement 3 cartes Gâteau du dessus de la pioche.
- Choisir et Partager.** Cette phase est faite secrètement. Chaque joueur choisit une de ses 3 cartes, qu'il conserve. Il donne ensuite l'une des 2 cartes restantes à son voisin de gauche et l'autre à son voisin de droite.
- Placer.** Lorsque tous les joueurs ont reçu leurs 3 cartes, chacun les retourne et les place afin d'assembler ses gâteaux. *Détails dans "Règles de Placement".*

RÈGLES DE PLACEMENT

- Vous pouvez placer vos 3 cartes sur différents gâteaux
- Il n'est pas nécessaire d'agencer les rosettes et les couleurs
- 4 cartes assemblées forment 1 gâteau rond complet
- Une fois placées, les cartes ne peuvent être déplacées

Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont placé leurs 3 cartes.
Après 4 tours de jeu, chaque joueur doit avoir 3 gâteaux complets.



FIN DE MANCHE ET POINTAGE

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont exactement 12 cartes qui forment 3 gâteaux. Chaque joueur calcule alors son pointage en 2 étapes : les Points de Saveur et les Points de Clients.

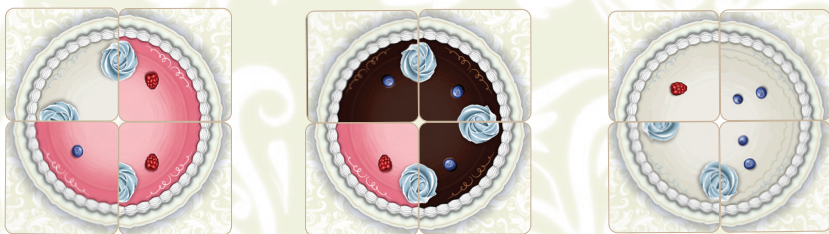
Points de Saveur

Chaque gâteau marque des Points de Saveur (👨‍🍳) selon le tableau suivant qui se trouve aussi sur l'aide de jeu :

- ① = 3 👨‍🍳 1 seul glaçage : 3 points de saveur
- ② = 1 👨‍🍳 2 glaçages différents : 1 point de saveur
- ③ = 0 👨‍🍳 3 glaçages différents : 0 point de saveur
- 🌀 = 1 👨‍🍳 Chaque rosette entière : 1 point de saveur
- 🌀/2 = 1 👨‍🍳 Aucune demi-rosette : 1 point de saveur
- (🍓 + 🍷) = 1 👨‍🍳 Chaque combinaison [Framboise + Bleuet] : 1 point de saveur

Exemple de calcul des Points de Saveur :

(a)



② = 1

🌀 = 1

🌀/2 = 0

(🍓 + 🍷) = 1

3 👨‍🍳

② = 1

🌀 = 3

🌀/2 = 1

(🍓 + 🍷) = 1

6 👨‍🍳

① = 3

🌀 = 1

🌀/2 = 0

(🍓 + 🍷) = 1

5 👨‍🍳

Dans cet exemple, la personne obtient un total de 14 👨‍🍳. Si les joueurs ont 14, 14, 13, 12 et 12, les joueurs avec 14 👨‍🍳 marquent 2 ⭐, ceux qui ont 12 👨‍🍳 ne marquent aucun ⭐ et la personne avec 13 👨‍🍳 marque 1 ⭐.

Notez que les 👨‍🍳 doivent être calculés pour chaque gâteau séparément. Par exemple, si vous avez 3 Framboises sur un gâteau et 3 Bleuets sur un autre, vous marquez 0 👨‍🍳.

👨‍🍳 → = 2 ⭐

Le ou les joueurs avec le plus haut total de Points de Saveur lors du décompte marque 2 points de Victoire.

← 👨‍🍳 = 0

Le ou les joueurs avec le plus bas total ne marquent aucun point.

← 👨‍🍳 → = 1 ⭐

Tous les autres joueurs marquent 1 point de Victoire.

Lorsqu'un joueur marque un ou plusieurs ⭐, il récupère les jetons correspondants dans la réserve.

Points de Clients

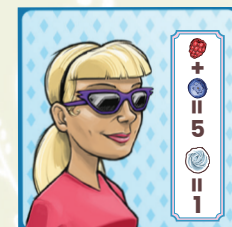
Chaque joueur vérifie si ses 3 gâteaux répondent aux exigences d'une ou plusieurs cartes Client en jeu. Si oui, ils marquent un ⭐ par client satisfait!

Exemple de calcul de points de Clients :

Cette cliente exige un nombre total de fruits d'**exactement** 5 et **exactement** 1 rosette entière (les demi-rosettes sont permises).

IMPORTANT : On ne peut marquer qu'UN seul client par gâteau et UN seul gâteau par client. Ils ne veulent pas partager!

Ex. : Pour cette cliente, le gâteau (c) satisfait à ses exigences. Le joueur marque alors un ⭐.



FIN DE LA MANCHE

Après le décompte, replacez le ou les Clients sous la pioche et révélez-en des nouveaux (2 à la 2e manche, 3 à la 3e). Mélangez toutes les cartes Gâteau pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la 3e manche. Le joueur qui a le plus de ⭐ après les trois manches est couronné Maître du Gâteau!

En cas d'égalité, le joueur qui a obtenu le plus de 👨‍🍳 lors de la dernière manche l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.