



Concept de **ROB CHEW** et **JON KANG** et **GARY ALAKA**.

Illustrations de **AUDREY JUNG**.

Traduction par **BEN** et **JUE PEPERMANS**

Joueurs: 2-6

Age: 10+

45-60 Min.

Page 2

Crédits

Concepteurs Du Jeu

Rob Chew et Jon Kang et Gary Alaka

Illustrations et Création Artistique

Audrey Jung

Marketing par Gary Alaka

Licence rendue possible par Jeff Yong

Mention spéciale et remerciements à nos soutiens:

Tiffany Alaka, Erica et Anthony Barton, Melissa Chen, Jennifer Chew, Perrie Chew, Randy et Laurie Chew, Steven et Gigi Chew, Howard Chu, Heywood Chu, David Chung, Dan Huynh, Ed et Mae Jung, Jessica Jung, Hyerim Kang, Moses Kang, Ajay Karat, Jonhy La Crasse, Omar Monreal, Cheny Ng, Matt Palmer, Brian Schmitt, Lars Struck, Doug Woosley, Mighel Yang, Cho et Tina Yim, Maggie Yong, nos amis de Funhaus, et surtout ... merci à notre Seigneur et Sauveur Jésus-Christ.

Merci aussi à tous nos testeurs au fil des ans. Nous n'aurions pas pu le faire sans vous!

«La vengeance est un plat qui se mange froid... et chaud»!

Cuisine gastronomique, pratiques commerciales peu orthodoxes, sabotage culinaire...

Rival Restaurants suit les chefs qui ont mené leur expertise gastronomique jusqu'à posséder leur propre restaurant. Doté des fonds d'une petite Start Up et d'un assortiment de recettes, ces fondus de cuisine s'affrontent pour devenir le sujet de toutes les conversations en ville... par tous les moyens. Cucina gourmet, pratiche commerciali non ortodosse, sabotaggio culinario...

Rival Restaurants est un jeu chaotique, rythmé, stratégique et plein de négociation opposant des restaurateurs en herbe qui veulent être sacré «Top Chef»!. Vous choisirez des restaurants aux styles de jeu uniques, tirerez parti des capacités loufoques de votre chef et utiliserez des cartes action déterminants pour élever votre restaurant au pan-théon de la gastronomie. Mais attention, même si vous êtes voisins... vous êtes tous des «Rival Restaurants»!

Table des matières

1. Matériel (Page 3)
2. Mise en Place du Marché et des Restaurants (Page 4)
3. But du Jeu (Page 6)
4. Aperçu du Jeu (Page 6)
5. Comment Fonctionne Chaque Jour (Page 6)
 - a. Revenu et Déplacement (Page 6)
 - b. Achat et Échange (Page 6)
 - c. Cuisine et Comptoir (Page 7)
6. L'îlot Central (Page 7)
 - a. Cartes Action (Page 7)
 - b. Améliorations de Restaurant (Page 8)
 - c. Ordures (Page 8)
7. Aller Plus Poin (Page 8)
 - a. Recettes (Page 8)
 - b. Défausser et Piles de Défausse (Page 8)
 - c. Achats : Comptoirs vs Rayons (Page 8)
 - d. Guerre D'enchères : Quand 2 Chefs Ou Plus Veulent le Même Ingrédient (Page 9)
 - e. Comptoirs: Réapprovisionner les Marchés (Page 9)
 - f. Mystère Mart : Où Vous Allez Acheter des Ingrédients Spéciaux (Page 9)
 - g. Liste D'ingrédients (Page 10)
 - h. Stand de Fruits: "Fruitology 101" (Page 11)
 - i. Utiliser les Pouvoirs des Chefs (Page 11)
 - j. Répartition des Cartes Action (Page 11)
8. Pouvoirs du Chef (Page 12)
9. Mode 2 Joueurs (Page 13)
10. Variantes (Page 14)
11. Glossaire Rapide des Termes (Page 15)
12. Indice (Page 15)
13. Restaurants et Liste Complète des Cartes Action (Page 16)

Page 3

Matériel

- 8 Restaurants
- 36 Cartes Action (42 en Édition Deluxe)
- 6 Guides de Prix (8 en Édition Deluxe)
- 6 Marqueurs de Popularité (8 en Édition Deluxe)
- 96 Pièces
 - x64 100
 - x32 300
- 6 Roues de Déplacement (8 en Édition Deluxe)
- 1 Benne à Ordures & 44 Jetons Ordures
- 12 Cartes Chef
- 12 Chefs & 12 Piédestal
- 1 Sablier (optionnel)
- 24 Recettes de Base
- 24 Recettes Gastronomiques
- 1 Plateau de Défausse
- 30 Clips D'amélioration (40 en Édition Deluxe)
 - x6/x8 Livre de Recettes de Base
 - x6/x8 Livre de Recettes Gastronomiques
 - x6/x8 Double Foyer
 - x6/x8 Publicité Sur les Réseaux Sociaux
 - x6/x8 L'appui des Célébrités
- 174 Cartes Ingrédients (6 de Chaque Type)

Rival Restaurants sera mieux apprécié sur une grande table ou un large espace de jeu.

Tous les joueurs doivent être en mesure d'accéder facilement au plateau. Pendant la partie, presque toutes les cartes seront placées face visible sur la table, un point à prendre en compte pour choisir son espace de jeu.

A partir de maintenant les termes « joueur » et « chef » seront utilisés indifféremment. Bienvenue dans Rival Restaurants!

Vous n'aimez pas lire des règles? Rendez-vous sur www.rivalrestaurants.com pour voir une courte vidéo d'introduction ainsi que les réponses aux questions que vous pourriez vous poser.

Non Présenté:

- Plateau Marché (voir page 4-5)
- Application Minuteur Rival Restaurants : Disponible sur l'App Store et sur Google Play

Page 4

Mise en Place du Plateau Marché

1. **Placez le casier de défausse** au milieu de L'îlot Central au dessus du logo Rival Restaurants. C'est ici qu'iront les ingrédients défaussés.
2. **Placez les clips d'amélioration colorés** dans les cinq petits réceptacles du casier.
3. **Placez les jetons ordures** dans la benne à ordures et placez-la sur l'emplacement dédié.
4. **Mélangez la pile de cartes action** et placez-la face cachée sur L'îlot Central.
5. **Mélangez et placez chaque pile marché** face cachée sur le rayon (emplacement le plus à gauche) d'un marché correspondant.
6. **Remplissez chaque espace comptoir vide** avec un ingrédient face visible de ce rayon. Déterminez de quel(s) marché(s) chaque joueur sera responsable du réapprovisionnement (généralement celui qui en est le plus proche). Le réapprovisionnement est fait pendant la phase **CUISINE et COMPTOIR**. (Voir comment faire à **COMPTOIR** en page 9.)
7. **Séparez les recettes** en 2 piles (Basique et Gastronomique). Mélangez chaque pile de recettes et placez-les face cachée hors du plateau.
8. **Placez les pièces** à un endroit où tous les joueurs peuvent y accéder facilement. Il est conseillé d'en faire 2 piles.

Mise en Place de Votre Restaurant

9. **Distribuez aléatoirement un restaurant** à chaque joueur. Pour les parties à 3-4 joueurs vous pouvez distribuer 2 restaurants ou plus à chaque joueur tant que chacun en a le même nombre pour choisir. Chaque joueur choisira ensuite un restaurant.
10. **Prenez un curseur de popularité** et placez-le sur le « 0 » dans le coin supérieur gauche de votre restaurant. Il servira à suivre la popularité de votre restaurant.
11. **Donnez une roue de déplacement** à chaque joueur
12. **Donnez un guide des prix** à chaque joueur. Cette carte liste les prix et descriptions des éléments disponibles à L'îlot Central et aux marchés.
13. **Piochez une carte action** de L'îlot Central. Placez-la face cachée jusqu'à ce que vous soyez prêt à l'utiliser. Les cartes actions ont des pouvoirs spécifiques et sont les seules cartes du jeu à être gardées secrètes / face cachée. Plus d'infos sur les cartes action en page 7.
14. **Distribuez aléatoirement 1 recette Basique et 1 recette Gastronomique** à

chaque joueur. Les recettes doivent être placées face visible à côté de votre restaurant pour que tout le monde puisse les voir. Les restaurants sont publics donc tout le monde doit voir ce qu'il y a sur votre menu!

Note: Les joueurs peuvent échanger des recettes pendant phase **ACHAT et ÉCHANGE**, mais doivent toujours avoir 2 recettes: 1 Basique et 1 Gastronomique.

15. **Distribuez aléatoirement 1 ingrédient de chaque rayon de marché** (sauf le Mystère Mart) à chaque joueur. Vous devez avoir un total de 5 ingrédients pour débiter la partie.
16. **Si l'un des ingrédients que vous avez piochés fait partie de l'une de vos recettes**, placez cet ingrédient à côté de la recette correspondante pour que les autres puissent voir votre progression. Faites de même pour tous les prochains ingrédients.
17. **Placez les autres ingrédients au «storage»** (en-dessous de votre restaurant). Tout le monde doit pouvoir voir vos ingrédients inutilisés. Assurez-vous que vous pouvez également voir les leurs pour pouvoir proposer des échanges, maximiser les effets des cartes action, etc.
18. **Piochez 2 cartes chef et choisissez-en une.** Défaussez l'autre.
19. **Trouvez le chef découpé** qui correspond au chef que vous avez choisi et insérez- le dans une base plastique puis placez le chef sur votre restaurant.
20. **Présentez votre chef et votre restaurant** aux autres joueurs. Lisez distinctement les pouvoirs de votre chef pour que tout le monde connaisse les capacités des autres.

Page 5

Chefs recommandés pour les joueurs débutants:

- Angus Khan
- Biff Brobeque
- Gardena Eden
- Lovehandles McFatterson
- Mortimer Sleazburger
- Phyllis Grubman
- Señor Fuego

Page 6

Objet du Jeu

Être le premier restaurant à gagner 20 points de popularité et être sacré «The Wiener!»

En cas D'égalité:

Si plus d'un chef atteint 20 points de popularité ou plus le même jour, celui qui en a le plus gagne. S'il y a égalité, celui qui a maîtrisé le plus de recettes gagne. S'il y a toujours égalité, celui qui a le plus d'argent gagne. Dans le cas peut probable où il y aurait toujours égalité, faites élire le gagnant par les autres joueurs... sinon vous pouvez faire un bras de fer, jouer au morpion ou, mieux en- core, faire un vrai concours de cuisine!

Aperçu du Jeu

Contrairement à beaucoup de jeux où vous devez attendre votre tour, dans Rival Restau- rants C'EST TOUJOURS VOTRE TOUR. Dans le petit monde des restaurants, LE TEMPS N'ATTEND PERSONNE!

Chaque «Jour» Est Divisé En 3 Phases

1. **REVENU et DÉPLACEMENT**: prenez 300\$ de la banque (**REVENU**) et utilisez votre roue de déplacement pour choisir où vous souhaitez vous rendre (**DÉPLACEMENT**).
2. **ACHAT et ÉCHANGE**: réalisez les achats à partir de l'endroit où vous êtes (**ACHAT**) et échangez avec les autres chefs (**ÉCHANGE**).
3. **CUISINE et COMPTOIR**: maîtrisez les recettes terminées (**CUISINE**) et réapprovisionnez les marchés (**COMPTOIR**).

Dans chacune de ces phases, tous les chefs réalisent leurs actions simultanément.

Chef Cuisinier

Avant de commencer à jouer, désignez un joueur comme le Chef Cuisinier. Le Chef Cui- sinier fait avancer le jeu de phase en phase en contrôlant le minuteur. Si vous êtes le Chef Cuisinier, ne commencez pas la phase suivante tant que tous les chefs ne sont pas prêts ou que le temps n'est pas écoulé.

- o **Astuce**: si vous avez un téléphone avec un minuteur à sonnerie, nous vous conseillons de l'utiliser plutôt que le sablier, ou téléchargez notre application Minuteur Rival Restaurants disponible pour iPhone (App Store) et Android (Google Play).

Comment Fonctionne Chaque Jour

REVENU et DÉPLACEMENT (Senza Limite di Tempo*)

Réveillez-vous, retirez votre revenu quotidien et décidez où vous voulez faire les courses.

1. **REVENU**: **prenez 300\$** de la banque. Vous pouvez augmenter votre revenu quotidien en achetant des améliorations à L'îlot Central.
2. **DÉPLACEMENT**:
 - a. **Utilisez la roue de la déplacement** pour choisir votre destination de la journée. Vous ne pouvez vous rendre que dans un lieu par jour, choisissez donc judicieusement. Après ça, retournez la roue face cachée pour faire savoir au Chef Cuisinier que vous êtes prêt à vous déplacer.
 - b. Quand tout le monde est prêt, **déplacez votre chef au marché** choisi et **placez votre chef sur l'ingrédient que vous voulez le plus**. Si plusieurs chefs désirent le même ingrédient, voir «Guerre D'enchères» (à la page 9). Si vous avez choisi l'Îlot Central, placez votre chef sur 1 des assiettes blanches marquées « l'Îlot Central ».
3. Si vous avez un **pouvoir de chef** qui fonctionne pendant la phase **REVENU et DÉPLACEMENT**, vous pouvez l'utiliser maintenant (plus d'infos sur les pouvoirs des chefs à la page 11).

Note: vous pouvez discuter avec les autres chefs pendant cette phase mais vous ne pouvez pas faire de transactions avant **ACHAT et ÉCHANGE**.

*Bien que **REVENU et DÉPLACEMENT** ne soit généralement pas une phase chronométrée, si les joueurs prennent trop de temps pour décider où se déplacer, vous pouvez mettre en place un délai d'une minute. Si le temps s'est écoulé avant de choisir une destination, vous devez vous rendre à L'îlot Central.

ACHAT et ÉCHANGE (1 MINUTE)

Faites des achats **uniquement** à partir de votre emplacement actuel.

Vous pouvez également faire des échanges avec les autres chefs.

1. **ACHAT**: vous pouvez acheter autant que vous le voulez **uniquement** à partir de l'emplacement où vous êtes actuellement. Si c'est à un marché, vous pouvez acheter aux comptoirs (ingrédients face visible) et/ou le rayon (ingrédients face cachée).
2. **ÉCHANGE**:
 - a. Vous pouvez échanger les éléments suivants avec les autres chefs: argent, ingrédients, cartes action, ordures, recettes, améliorations, faveurs.
 - b. Voici quelques règles à garder en tête pendant les échanges:

- Tous les chefs doivent avoir 1 Recette Basique et 1 Recette Gastronomique à tout moment.
 - Chaque chef peut avoir au maximum une amélioration de chaque. Vous pouvez acheter une amélioration pour un autre chef si vous êtes à L'îlot Central mais vous ne pouvez pas avoir plus d'1 amélioration de chaque.
- c. Une fois que le temps pour la phase **ACHAT et ÉCHANGE** est écoulé, **rapatriez votre chef dans votre restaurant**. Si vous avez déjà payé pour une transaction ou accepté un échange avant la fin du temps, vous pouvez terminer l'action.

Note: **ACHAT et ÉCHANGE** est **la seule** phase pendant laquelle des choses peuvent être achetées ou échangées. Vous pouvez discuter des accords pendant les autres phases mais vous devez attendre la phase **ACHAT et ÉCHANGE** pour les réaliser.

Page 7

CUISINE et COMPTOIR (Sans Limite De Temps)

Maîtrisez les recettes et réapprovisionnez les comptoirs.

1. Cuisine:

- a. **Si vous avez tous les ingrédients d'une recette, vous pouvez la cuisiner/maîtriser.** Annoncez ce que vous cuisinez et demandez à un autre chef (juge) de contrôler vos ingrédients.
Note: Vous ne pouvez cuisiner qu'une recette par jour (sauf si vous possédez «Double Foyer»).
- b. **Défaussez les ingrédients utilisés face visible** dans le casier de défausse au centre.
- c. **Gagnez des points de popularité** en fonction du coût de votre recette.
 - i. **Pénalité D'ordures:** s'il y avait des ordures dans votre restaurant **avant** le début de la phase **Cuisine et Comptoir**, retirez 1 point de popularité pour **chaque** ordure que vous déteniez.
Note: vous pouvez cuisiner avec la pénalité des déchets, même si vous avez dit que vous alliez faire la cuisine.
 - ii. **Bonus de Cuisine:** si le type de cuisine de votre restaurant correspond à celui de votre recette (ex. vous avez cuisiné une recette coréenne dans un restaurant coréen), gagnez 1 point de popularité supplémentaire.

Après avoir gagné des points de popularité, réalisez les actions suivantes dans n'importe quel ordre:

- d. **Prenez les ordures** en fonction du nombre d'icônes des ordures dans le coin inférieur droit de votre recette (certaines recettes n'ont pas d'ordures).
- e. **Retournez la recette que vous venez de cuisiner.**

f. **Piochez une nouvelle recette** du même type et remplacez celle que vous venez de cuisiner (c'est à dire une Basique par une Basique, une Gastronomique par une Gastronomique).

g. **Utilisez vos bonus de niveau** (si vous en avez terminé).

iii. **BONUS DE NIVEAU:** Votre restaurant se met à niveau chaque fois que vous atteignez ou passez 3, 7 ou 12 points. Il y a deux types de bonus de niveau: ponctuel et permanent.

- **Les bonus ponctuels** provoquent leurs effets immédiatement et ne peuvent pas être conservés pour plus tard.
- **Les bonus permanents** (bonus qui commencent par la phrase «a partir de main-tenant...») s'appliquent à toute(s) recette(s) que vous venez de cuisiner et conservent leur effet pour le reste de la partie.

2. Comptoir: réapprovisionnez les comptoirs de chaque marché (plus d'infos à la page 9)

La journée est désormais terminée.

Répétez les 3 phases jusqu'à ce que quel- qu'un comptabilise au moins 20 points de popularité et soit déclaré «Top Chef!».

L'ÎLOT CENTRAL

L'îlot Central de cuisine (appelé plus simplement «L'îlot Central») est une des plus importantes destinations de Rival Restaurants. L'îlot Central est un fournisseur généraliste de restaurants. Les chefs se rendent à L'îlot Central pour 4 raisons:

- Acheter des cartes action (voir page 8)
- Acheter des améliorations (voir page 8)
- Se débarrasser des ordures (voir page 8)
- Vendre du chocolat (voir page 9)

Note: L'îlot Central n'est pas un marché. Tout ce qui fait référence à un «marché» se rapporte à 1 des 6 marchés (Carbtastic, Stand de «Fruits», Terre Végétale, Chop Shop, Roi de la Laiterie et Mystère Mart).

CARTES ACTION

Ce qui rend les choses un peu plus intéressantes.

Les cartes actions sont des outils à usage unique puissants qui peuvent être utilisés pour pousser votre restaurant en tête et traîner les autres dans la benne à ordures. Ne sous-estimez pas la puissance des cartes action. Elles renversent la vapeur même dans les fiascos culinaires les plus désespérés.

Voici tout ce que vous devez savoir à propos des cartes action:

- Quand vous utilisez une carte action, le Chef Cuisinier doit mettre le minuteur en pause.
- Les cartes action ne peuvent être achetées à L'îlot Central que durant la phase **ACHAT et ÉCHANGE**.
- Les cartes actions ne peuvent être utilisées que pendant les phases **REVENU et DÉPLACEMENT** ou **ACHAT et ÉCHANGE**.
- Vous pouvez utiliser une carte action dès que vous l'achetez.
- Vous ne pouvez utiliser qu'une carte action par jour.
- Les cartes action sont prioritaires sur les pouvoirs des chefs.
- Les cartes action peuvent être utilisées pour annuler d'autres cartes action.

CLAM-VOYANCE

Clam-Voyance est l'une des plus puissantes cartes action de Rival Restaurants. Clam-Voyance vous permet de bloquer toute action négative dirigée directement contre vous, qu'elle provienne d'une autre carte action ou du pouvoir d'un chef. L'utilisation de Clam-Voyance ne compte pas dans la limite d'une carte action par jour. De même, Clam-Voyance peut être utilisée pour contrer la Clam-Voyance d'un autre chef.

- **Exemple:** vous avez joué Armed Robbery et décidez de voler Antoine. Antoine joue Clam-Voyance pour contrer votre Armed Robbery. Cependant, vous avez également une Clam-Voyance qui peut être utilisée pour contrer sa Clam-Voyance permettant à Armed Robbery de provoquer son effet.

Note: cette carte ne protège que vous. Elle **ne protège pas** les autres chefs ciblé

Page 8

Améliorations de Restaurant

Plus c'est mieux.

Vous pouvez acheter 5 types d'améliorations à L'îlot Central. Vous devez être à L'îlot Central pour acheter des améliorations. Chaque chef ne peut avoir qu'un exemplaire de chaque amélioration.

- **Livre de Recettes Basiques (200\$):** après avoir cuisiné une Recette Basique, piochez 4 nouvelles recettes de la pile des Recettes Basiques. Choisissez-en une et remettez les 3 autres sous la pile.
- **Livre de Recettes Gastronomiques (300\$):** après avoir cuisiné une Recette Gastro-nomique, piochez 4 nouvelles recettes de la pile des Recettes Gastronomiques. Choisissez-en une et remettez les 3 autres sous la pile.
- **Double Foyer (300\$):** vous permet de cuisiner une Recette Basique et une Recette Gastronomique simultanément (en temps normal, vous n'avez le droit de cuisiner qu'une recette par jour). Vous ne récupérez pas d'ordures pour ces recettes tant que les deux recettes n'ont pas été cuisinées. Réciproquement, si vous aviez déjà des

or- dures dans votre restaurant avant de commencer à cuisiner, la pénalité d'ordures s'applique aux deux recettes.

- **Publicité sur les réseaux sociaux (400\$):** touchez de nouveaux clients et augmentez votre revenu quotidien de 100\$.
- **Soutien d'une célébrité (600\$):** il n'y rien de mieux que la promotion d'une star pour amener de nouveaux clients. Augmentez votre revenu quotidien de 100\$.

Ordures

Les ordures sont générées par la cuisson.

- Placez vos ordures sur votre restaurant.
- Si vous avez encore des ordures la prochaine fois que vous cuisinez, la quantité de points de popularité que vous gagnez pour cette recette est réduite de 1 pour chaque poubelle que vous avez. Les recettes ne peuvent jamais valoir de points de popularité négatifs.
- Les ordures peuvent être éliminées en allant à L'îlot Central pendant la phase **ACHAT et ÉCHANGE** et en les plaçant dans la benne contre 100\$ chacune.

Aller plus loin

Maintenant que vous avez compris comment chaque jour fonctionne, expliquons certains aspects spécifiques du jeu et répondons à certaines situations particulières.

Recettes

Au début de la partie chaque chef reçoit aléatoirement 1 Recette Basique et 1 Recette Gastronomique.

- **Bonus de Cuisine:** si vous maîtrisez une recette qui correspond au type de cuisine de votre restaurant, vous gagnez un point de popularité en plus.
 - **Ex.** si vous possédez le restaurant Japonais et cuisinez le Chirashi Bowling (une recette japonaise qui vaut 6 points), vous gagnerez 6+1 soit 7 points de popularité.
- Après avoir maîtrisé une recette pendant la phase **CUISINE et COMPTOIR**, vous devez immédiatement piocher une nouvelle recette de la pile de recettes correspondante. S'il n'y a plus assez de recettes dans la pile, récupérez les recettes terminées de ce type auprès des joueurs et mélangez-les pour former une nouvelle pile.
 - **Astuce:** n'oubliez pas que les améliorations Livre de Recettes Basiques et Gastron- miques vous autorisent à piocher 3 nouvelles recettes au lieu d'une. Cela peut constituer un énorme avantage dans la mesure où vous pouvez désormais choisir votre prochaine recette en fonction des ingrédients que vous avez déjà, du type de cuisine, du nombre de points, etc.
- A tout moment de la partie les chefs peuvent défausser des recettes juste parce

qu'ils ne les aiment pas. Les chefs peuvent échanger des recettes avec un autre pendant la phase **ACHAT et ÉCHANGE** mais doivent toujours avoir 1 Recette Basique et 1 Recette Gastronomique.

Défausser et Piles De Défausse

Quand un ingrédient est utilisé dans une recette ou défaussé par l'effet d'une carte action, placez-le dans le casier de défausse.

Quand il n'y a plus d'ingrédients dans le rayon (pile face cachée) d'un marché, récupérez les ingrédients défaussés de ce marché, mélangez-les et remettez-les face cachée sur le rayon. Faites le uniquement pendant la phase **CUISINE et COMPTOIR**. Si un rayon est vidé de ses ingrédients pendant la phase **ACHAT et ÉCHANGE**, **ne remplissez pas le rayon** avant la phase **CUISINE et COMPTOIR**. En d'autres mots, c'est tout ce qu'il y avait au marché pour au jourd'hui!

Achats: Comptoirs Vs Rayons

Lors des achats à un marché, vous pouvez acheter des ingrédients des comptoirs et/ou du rayon. Vous pouvez acheter autant d'ingrédients que vous le souhaitez.

1. **Les Comptoirs**: chacun des marchés dispose de 3 ou 4 emplacements «comptoir». Les ingrédients dans un emplacement «comptoir» sont toujours face visible afin que vous sachiez exactement ce que vous achetez.
2. **Les Rayons**: la pile d'ingrédients face cachée de chaque marché est appelée «le rayon». Lorsque vous achetez à partir du rayon vous piochez aléatoirement en partant du haut de la pile. Vous ne saurez jamais ce que vous allez avoir mais c'est mieux que rien!

Page 9

La Guerre D'enchères: Quand 2 Chefs Ou Plus Veulent Le Même Ingrédient

Quand vous vous déplacez à un marché, vous devez placer votre chef **sur** l'ingrédient que vous désirez le plus. Si 2 chefs ou plus choisissent le même ingrédient, une guerre d'enchères est déclenchée. Celui qui fait l'enchère la plus élevée pour cet ingrédient **doit** l'acheter. L'enchère minimale est toujours le prix du marché. Si la guerre d'enchères se termine par une égalité et que le temps est écoulé, alors aucun des

chefs ne peut acheter cet ingrédient pour ce jour. Cependant si les chefs intéressés ont la même quantité d'argent et utilisent le tout pour les enchères, ils peuvent prendre des ordures pour se départager.

- **Exemple:** Gohan, Kim et Biff veulent tous acheter de l'Alien Goo (prix au marché de 300\$). Gohan a 300\$ alors que Kim et Biff ont chacun 400\$. Kim et Biff indiquent qu'ils sont prêts à payer 400\$ pour l'Alien Goo donc Gohan est automatiquement éliminé de la guerre d'enchères. Comme Kim n'a plus d'argent à miser, elle propose de prendre 1 ordure de L'îlot Central en plus des 400\$ misés. Biff dit qu'il va prendre 2 ordures en plus des 400\$ misés. Kim décide que c'est un prix trop élevé et abandonne la guerre d'enchères. Biff paie 400\$, récupère 2 ordures de L'îlot Central et prend l'Alien Goo.

Vous ne pouvez participer qu'à une guerre d'enchères à la fois. Cependant vous pouvez abandonner une guerre d'enchère à tout moment. S'il y a plusieurs ingrédients au marché que vous souhaitez acheter, vous devez choisir quel ingrédient vous voulez acheter en premier. Après avoir résolu votre guerre d'enchères, vous pouvez acheter les autres ingrédients s'ils sont toujours disponibles. Tous les ingrédients non débattus sont achetés sur la base du premier arrivé, premier servi.

Comptoirs: Réapprovisionner Les Marchés

Pendant la phase **COMPTOIR** de **CUISINE et COMPTOIR**, les chefs doivent réapprovisionner les marchés dont ils sont responsables (généralement ceux dont ils sont les plus proches). Voici comment «contrer» (ou reconstituer) fonctionne:

- **Étape 1:** si il y a un ingrédient sur l'emplacement le plus à droite, il est maintenant «périmé» et doit être défaussé dans la zone dédiée de la défausse.
- **Étape 2:** glissez les ingrédients de comptoir restants vers la droite pour combler les emplacements vides.
- **Étape 3:** après avoir fini de glisser les ingrédients, alimentez les emplacements toujours vides avec de nouveaux ingrédients du rayon du marché, en allant de la droite vers la gauche.

Si le rayon d'ingrédients d'un marché est épuisé, prenez les ingrédients de la pile de défausse, mélangez-les et placez les ingrédients face cachée sur le rayon. Ne faites cela que pendant **CUISINE et COMPTOIR**.

Mystère Mart: Où Vous Allez Acheter Des Ingrédients Spéciaux

Même si c'est le marché le plus cher (300\$ par ingrédient) le Mystère Mart mérite une visite.

Voici ce que donne chaque ingrédient du Mystère Mart:

- **Alien Goo**: utilisez le en remplacement de n'importe quel ingrédient cuisiné.
- **Chocolat**: peut être vendu à L'îlot Central pour 500\$. Vous devez être à L'îlot Central.
- **Tofu**: pour toute viande remplacée par du Tofu dans votre recette, piochez 1 ordure de moins.
- **Sauce Secrète**: ajoutez ça à toute Recette Basique et gagnez 1 PP de plus quand vous cuisinez avec. Max 1 par recette.
- **Du Vin**: ajoutez ça à toute Recette Gastronomique et gagnez 1 PP de plus quand vous cuisinez avec. Max 1 par recette.

Note: l'Alien Goo se transforme en l'ingrédient que vous voulez au moment où vous le cuisinez (mais pas avant). L'Alien Goo peut être uniquement utilisé pour remplacer des ingrédients obligatoires d'une recette. Exemple: l'Alien Goo ne peut jamais être utilisé comme Sauce Secrète parce que la Sauce Secrète n'est pas un ingrédient obligatoire dans aucune recette.

Note: le Tofu peut remplacer n'importe quel ingrédient du Chop Shop. Cependant vous devez utiliser du Tofu pour **remplacer** une viande pour bénéficier de la réduction d'ordures. Si le Tofu fait partie des ingrédients nécessaires vous ne bénéficiez pas de la réduction d'ordures.

Page 10

Liste D'ingrédients

Voici une liste de tous les ingrédients dans les Rival Restaurants. Il y a 6 de chaque ingrédient.

100\$	Carbtastic	Pain	Farine	Nouilles	Patate	Riz
100\$	Stand de «Fruits»	Avocat	Des Haricots	Poivrons	Fruit Sucré	Tomate
100\$	Terre Végétale	Carotte	Ail	Verts Feuillus	Oignon	Oignons Verts
200\$	Chop Shop	Du Boeuf	Poisson	Le Porc	La Volaille	Fruits de Mer
200\$	Roi de la Laiterie	Beurre	Fromage	Oeuf	Lait	
300\$	Mystère Mart	Alien Goo	Chocolat	Sauce Secrète	Du Vin	Tofu

Note: Si un ingrédient Mystère Mart est requis dans votre recette, vous ne devez pas utiliser cette poudre en poudre lors de la cuisson. (Ex: Si du vin est requis dans votre recette, vous n'obtenez pas le point de popularité supplémentaire. Toutefois, si vous ajoutez un deuxième vin à cette recette, celle-ci vous donnera 1 point de popularité supplémentaire lorsque vous cuisinez.

Page 11

Le Stand Des «Fruits»: SOS Fruitologie

Avocats. Haricots. Poivrons. Et la tristement célèbre Tomate...

Est-ce que ce sont des fruits ou des légumes? Si vous avez pensé légume, oubliez! En botanique, un «froi » est la «structure porteuse de graines des plants à fleurs». Traduction: avocats, haricots, poivrons et tomates sont tous techniquement des fruits! Nous ne vous blâmerons pas si vous ne voulez pas les utiliser pour votre prochain smoothie... mais pour les besoins de Rival Restaurants, prenez le chemin du stand «Fruit» pour acheter l'un de ces ingrédients. Et bien sûr, vous pouvez également acheter l'ingrédient Fruit Sucré.

Utiliser Les Pouvoirs Des Chefs

Dans Rival Restaurants, chaque chef a un pouvoir unique qui lui donne un avantage particulier (voir page 12). Comme chaque chef est différent, la dynamique de chaque partie change en fonction de qui joue et de la façon dont les pouvoirs sont utilisés.

Quelques notes sur les pouvoirs des chefs:

- Les chefs qui disposent des pouvoirs **REVENU et DÉPLACEMENT** (Angus, Fuego, Kim et Mortimer) ne peuvent utiliser leurs pouvoirs que pendant les périodes **REVENU et DÉPLACEMENT**. Une fois que tous les pouvoirs ont été résolus, le jour entre dans la phase **ACHAT et ÉCHANGE**
- Vous avez toujours la possibilité de limiter les personnes que votre pouvoir affecte.

Répartition Des Cartes Action

Il y a 36 cartes action dans le jeu, certaines plus rares que d'autres.

Carte Action	Description	Fréquence	Indicateur de Rareté
Clam-Voyance	Stoppez toute carte action ou pouvoir d'un chef utilisé contre vous. Peut être utilisé pour annuler une autre Clam-Voyance. Ne compte dans la limite des «1 carte action par jour».	8 sur 36	Commune
Raiders of the Lost Pork	Volez 1 ingrédient de votre choix à n'importe quel chef.	5 sur 36	Peu Commune
Armed Robbery	Volez la moitié de l'argent d'un chef (arrondi à l'inférieur).	5 sur 36	Peu Commune
Uniques	Variable. Il y a 18 Cartes Actions «Unique» chacune avec son propre pouvoir.	18 sur 36	Rare

Note: Voir page 7 pour plus d'informations sur les cartes Action.

Page 12

Pouvoirs des Chefs

Voici une référés pouvoirs de tous les chefs.

Angus Khan: Le Chef Mystérieux

Wok Away: A la fin de la phase **REVENUS et DÉPLACEMENT**, Angus peut empêcher 1 chef d'être au même marché que lui pour le reste de la journée. Ne fonctionne pas à L'îlot Central. Le chef affecté doit immédiatement choisir un autre lieu.

Antoine Baguette: Le Chef Pompeux

Goûts Aristocratiques: Tous les chefs au même endroit qu'Antoine doivent payer 100\$ de plus pour chaque chose qu'ils achètent. Cela comprend tous les achats effectués à L'îlot Central.

Biff Brobeque:

Bro-Tein Style: Biff peut utiliser tout ingrédient du **Chop Shop** à la place de n'importe quel ingrédient de **Terre Végétale**. Quand il cuisine un plat avec 2 viandes ou plus (y compris celles qui remplacent des légumes), il gagne immédiatement 300\$.

Gardena Eden: Vengeresse Vegan

Sauvez les Animaux: Quand elle cuisine, Gardena peut utiliser 2 ingrédients identiques de **Terre Végétale** en remplacement de n'importe quelle viande. A chaque fois qu'elle fait cela, elle peut forcer un chef à défausser une viande d'une recette qui n'est pas cuisinée ce jour-ci.

General Stroganov: Le Chef Militaire

Partage Avec Moi Camarade: Pendant la phase **ACHAT et ÉCHANGE**, Stroganov peut prendre 1 ingrédient ne provenant pas du Mystère Mart à un chef en échange de 100\$. L'ingrédient ne doit pas faire partie d'une recette de l'autre chef.

Gohan Sushido: Le Chef Samourai

L'art du Foodshido: Pendant la phase **ACHAT et ÉCHANGE**, Gohan peut acheter 1 ingrédient d'un rayon (face cachée) de tout marché inoccupé (excepté le Mystère Mart).

Kim Chi: Le Chef Dramatique

Drama Queen: À la fin de la phase **REVENU et DÉPLACEMENT**, Kim peut payer 100\$ à la banque ou défausser un ingrédient afin de forcer un chef à aller où elle va. Le même chef ne peut être ciblé 2 jours de suite.

Lovehandles Mcfatterson: Le Chef Xxl

Le Gras C'est la Vie: Quand Lovehandles est à un marché, tous les comptoirs sont bloqués pour les autres chefs (excepté au Mystère Mart). Les chefs peuvent toujours acheter des ingrédients du rayon (face cachée).

Mortimer Sleazburger: Le Sale Chef

Sale Coup: pendant la phase **REVENU et DÉPLACEMENT**, Mortimer peut prendre 1 ordure de son restaurant et la donner à un autre chef. Le même chef ne peut être ciblé 2 jours de suite.

PHYLLIS GRUBMAN: La Dame Déjeuner

Viande Mystère: Phyllis peut utiliser les ingrédients du Chop Shop comme étant interchangeables (ex : si sa recette nécessite du boeuf, elle peut prendre du porc à la place). Quand elle est au Chop Shop, elle peut acheter 2 ingrédients pour 300\$ seulement (une fois par jour).

Pork Knuckles: Le Patron De La Foule

Marché Noir: Pendant la phase **Achat et Échange**, Pork Knuckles peut acheter 1 Carte Action sans être à L'îlot Central (une fois par jour).

Señor Fuego: Le Chef Charismatique

Shopping Shenanigans: A la fin de la phase **Revenu et Déplacement**, les chefs qui sont au même marché que Fuego doivent immédiatement lui donner 200\$. Ne fonctionne pas à L'îlot Central.

Équipe de Cuisine: Mode 2 Joueurs

Équipe de Cuisine est le mode à 2 joueurs du Rival Restaurants conçu pour offrir une couche supplémentaire de stratégie sans vous faire perdre toute excitation.

IMPORTANT: Le mode 2 joueurs de Équipe de Cuisine est une variante du jeu de base. Assurez-vous donc de lire les instructions du jeu de base avant d'aller de l'avant.

Configuration à 2 Joueurs:

1. Prenez les cartes de chef suivantes (**ANGUS KHAN, ANTOINE BAGUETTE, LOVEHANDLES MCFATTERSON and SEÑOR FUEGO**) et distribuez au hasard 2 à chaque joueur. Chaque joueur choisira un chef comme son CNP (plus de détails à ce sujet plus tard). Retirez l'autre chef pour le reste de la partie.
2. Mélangez les 8 chefs restants et distribuez-en au hasard 4 à chaque joueur. Chaque joueur choisira ensuite 3 chefs pour former sa brigade de cuisine (plus de détails à ce sujet plus tard). Retirez l'autre chef pour le reste de la partie.
3. Prenez 2 roues de mouvement: 1 pour votre escouade de cuisine et 1 pour votre CNP.
4. Configurez le Market Board comme dans le jeu de base. (Voir page 5 pour plus de détails.)
5. Configurez votre restaurant, comme dans le jeu de base (Voir page 4 pour plus de détails.)
 - a. **NOTE:** Vous devez avoir 2 roues de mouvement, 3 chefs de cuisine et 1 CNP.

Quoi de Neuf?

Équipe de Cuisine présente deux innovations principales qui diffèrent du jeu de base:

1. Équipe de Cuisine: Chef du Jour

- a. Au lieu de contrôler un seul chef, vous dirigerez une équipe de trois chefs différents. Chaque jour, vous choisirez l'un de vos chefs comme «**Chef Actif**» (c'est-à-dire le Chef du Jour).

2. The NPC: Non-Plating Chef / Le CNP: Chef Non-Plaquant

- a. Vous contrôlerez également un CNP. Vous pouvez considérer votre CNP comme un quasi-allié ayant deux objectifs: perturber votre adversaire et vous aider à faire des achats supplémentaires.

Jeu de Jeu

REVENU et DÉPLACEMENT

1. REVENU:

- a. Prenez 300 \$ à la banque. (Les CNP ne perçoivent pas de revenus)

2. DÉPLACEMENT:

- a. Choisissez 1 chef de votre Équipe de Cuisine pour être votre «Chef Actif». Placez la carte de ce chef **face cachée** devant vous.
 - I. Ce sera votre chef pour le reste de la journée.
 - II. Vous ne pouvez utiliser le pouvoir de votre **Chef Actif** que chaque jour.
 - III. Au début du jour suivant et chaque jour consécutif, vous pouvez garder votre Chef Actif ou en choisir un nouveau dans votre Équipe de Cuisine.
- b. **CHEF ACTIF**: Utilisez la première roue de mouvement pour choisir la destination de votre Chef Actif pour la journée. Placez la molette de mouvement face cachée sur la carte Chef Actif.
- c. **CNP**: Utilisez votre deuxième roue de mouvement pour choisir la destination de votre CNP pour la journée. Placez la roue de mouvement face cachée sur la carte de chef du CNP.
 - I. Vous ne pouvez pas envoyer votre CNP sur l'île.
 - II. Vous ne pouvez pas envoyer votre CNP au même endroit que votre Chef Actif.
 - **Note**: Bien que rare, votre Chef Actif peut se retrouver au même endroit que votre CNP, grâce aux pouvoirs du chef ou aux Cartes Action. Si cela se produit, votre propre puissance CNP affecte votre Chef Actif.
- d. Lorsque les deux joueurs sont prêts, révélez toutes les roues de déplacement et déplacez les chefs vers leurs destinations respectives.
- e. Résoudre les pouvoirs du chef des CNP. **Les pouvoirs des CNP n'affectent que les Chefs Actifs.**
 - I. Les pouvoirs des chefs de CNP sont légèrement modifiés pour la variante Équipe de Cuisine:
 - **ANGUS KHAN**: Angus chasse immédiatement tous les **Chefs Actifs** qui sont sur le même marché que lui. Le ou les chefs concernés doivent immédiatement choisir un autre lieu. Ne fonctionne pas au Mystère Mart.
 - **LOVEHANDLES MCFATTERSON**: Lorsque Lovehandles se trouve sur un marché, tous les Chefs Actifs de ce marché ne peuvent acheter que sur les **rayons**. Tous les ingrédients du **comptoir** sont bloqués. Ne fonctionne pas au Mystère Mart.
 - **ANTOINE BAGUETTE**: Tous les **Chefs Actifs** au même endroit qu'Antoine doivent déboursier 100\$ de plus pour chaque chose achetée (y compris à L'île). Ne fonctionne pas au Mystère Mart.
 - **SEÑOR FUEGO**: À la fin de **REVENU et DÉPLACEMENT**, tout **Chef Actif** qui se trouve sur le même **marché** que Fuego doit

défausser 200\$ à la **banque** (et non à l'autre joueur). Ne fonctionne pas au Mystère Mart.

Page 14

ACHAT et ÉCHANGE

1. ACHAT:

- a. **Chef Actif:** Vous pouvez acheter autant que vous le souhaitez à l'endroit où se trouve actuellement votre Chef Actif.
- b. **CNP:** Vous pouvez également utiliser **votre CNP** pour acheter des objets en votre nom. Cependant, chaque fois que votre CNP achète quelque chose pour vous, vous devez payer **100\$ de plus** que le prix du marché.
 - **EX.** Vous envoyez votre CNP, Señor Fuego, au Stand de «Fruits». Vous voulez que Señor Fuego achète deux choses pour vous: la tomate et un ingrédient de tablette. Étant donné que les ingrédients du Stand de «Fruits» coûtent normalement 100\$ chacun, vous devez maintenant payer 200\$ pour chaque ingrédient (c'est-à-dire pour un total de 400\$).
- c. **GUERRES D'ENCHÈRES:** Des guerres d'enchères se déroulent comme d'habitude entre des Chefs Actifs opposés. (Voir page 9 pour plus de détails.)
 - I. Vous pouvez également utiliser votre CNP pour enchérir contre le Chef Actif ou le CNP de votre adversaire. Lorsque vous enchérissez avec un CNP, la seule différence est que votre enchère de départ minimum doit être 100\$ de plus que le prix du marché. Mais à part ça, tout reste le même que dans le jeu de base.

2. ÉCHANGE:

- a. Le troc fonctionne de la même manière que dans le jeu de base. (Voir page 6 pour plus de détails.)

CUISINE et COMPTOIR

1. CUISINE:

- a. Vous ne pouvez utiliser votre Chef Actif que pour cuisiner. Sinon, la cuisson fonctionne comme dans le jeu de base. (Voir page 7 pour plus de détails.)

2. COMPTOIR:

- b. Contrer fonctionne de la même manière que dans le jeu de base. (Plus d'informations sur la manière de contrer à la page 9.)

La journée est maintenant terminée. Répétez les 3 phases jusqu'à ce que quelqu'un ait 20 points de popularité ou plus et soit déclaré «Le Wiener!».

Pour rappel, au début du jour suivant et chaque jour consécutif, vous pouvez garder votre Chef Actif ou en choisir un nouveau dans votre Équipe de Cuisine.

Variante de Choix du Chef

Au lieu de former votre Équipe de Cuisine autour de chefs choisis au hasard, vous pouvez renforcer la stratégie en sélectionnant votre Équipe de Cuisine.

Disposez les 8 chefs cuisiniers Équipe de Cuisine (les chefs non-CNP). Les deux joueurs choisiront à tour de rôle des chefs. Chaque joueur pourra également bannir un chef (ce qui le rend injouable).

1. Le joueur 1 choisit son premier chef
2. Le joueur 2 choisit le premier chef et interdit un chef
3. Le joueur 1 choisit un deuxième chef et interdit un chef
4. Le joueur 2 choisit un deuxième chef
5. Le joueur 1 choisit le troisième chef
6. Le joueur 2 choisit le troisième chef

Le jeu continue ensuite normalement. (Voir page 6 pour plus de détails.)

Variantes de Jeu de Base

Parfois, il est amusant de changer les choses ou de jouer au jeu à votre façon. Voici quelques suggestions pour vous aider à démarrer.

1. **Chef Amateur: Progressez à Votre Gré**
 - a. C'est bon pour présenter les nouveaux joueurs à Rival Restaurants
 - b. Pas de limite de temps pendant la phase **ACHAT et ÉCHANGE**
 - c. Les chefs ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs avant que leur restaurant atteigne «Rising Dough»
2. **Commencez: Des Restes à la Vaisselle**
 - a. C'est bon pour les vétérans qui veulent un jeu plus long
 - b. Commencez avec 2 Recettes de Base au lieu d'une base et d'une gastronomiques
 - c. Vous ne pouvez dessiner une Recette Gastronomique qu'après avoir préparé votre première Recette de Base
 - d. Les joueurs ne commencent pas le jeu avec une Carte Action ou des ingrédients de départ
3. **“Deux” Nombreux Cuisiniers Dans la Cuisine: La Concurrence Aime la Compagnie**
 - a. Recommandé pour les jeux à 2 ou 3 joueurs
 - b. Chaque joueur contrôle 2 chefs avec des roues de mouvement individuelles
 - c. Vous ne pouvez pas envoyer vos deux chefs à la même destination

- d. Le double des mouvements, la puissance du chef et la capacité d'achat sont deux choses qui feront perdre la tête, sans compter le double de choses à surveiller.

Page 15

Glossaire Rapide des Termes

Ainsi, lorsque nous utilisons un mot, vous savez exactement de quoi nous parlons.

- **Des Compteurs:** Les espaces indiquant quels ingrédients sont disponibles à l'achat ce jour-là
- **Journée:** Se réfère à 1 tour complet de jeu (**REVENU et DÉPLACEMENT, ACHAT et ÉCHANGE, CUISINE et COMPTOIR** = 1 Journée)
- **L'Île:** La zone au centre de la carte qui contient le plateau d'élimination, les mises à niveau, les cartes Action et la corbeille. L'île n'est pas un marché.
- **Marché:** Tous les emplacements qui vendent des ingrédients et ont des compteurs (c'est-à-dire que l'île n'est pas comprise)
- **Viande:** Tout ingrédient Chop Shop (boeuf, poisson, porc, volaille, fruits de mer)
- **Popularité (👉):** Points que vous devez gagner pour gagner; le premier à 20 (👉) gagne le jeu
- **Rayon:** Un plateau d'ingrédients pour chaque marché
- **Storage:** Où vous conservez des ingrédients qui ne correspondent à aucune de vos recettes (généralement au-dessus ou au-dessous de votre restaurant)
- **Améliorations:** Des clips pouvant être achetés à L'Île pour modifier votre restaurant et augmenter vos capacités

Indice

ACHAT et ÉCHANGE – 6, 7, 8

Améliorations – 8, 15

Armed Robbery – 11

Bonus Cuisine – 7, 8

Bonus de Niveau – 7

Cartes Action – 4, 7, 11

Chef de Cuisine – 6

Chef / Puissance du Chef – 11, 12

Chocolat – 9

Clam-Voyance – 7, 11

Corbeille – 4, 5, 7, 8, 9

CUISINE et COMPTOIR – 7, 8, 9

D'égalité – 6

De se Défaire – 7, 8

Des Compteurs – 7, 8, 9, 15

Double Foyer – 8

Étagères – 8, 9, 15

Guerre D'enchères – 9, 14

Guide des Coûts – 4

Journée – 6, 15

L'Île – 7, 8, 15

Alien Goo – 9

Livre de Recettes de Base – 8

Livre de Recettes Gastronomiques – 8

Marché – 4, 15

Minuteur – 6

Mystère Mart – 9

Ordures / Pénalité D'ordures – 7, 8

Publicité sur les Réseaux Sociaux – 8

Popularité – 6, 7, 8, 9, 15

Raiders of the Lost Pork – 11

Recette – 4, 7, 8

Repeuplement – 9

Restaurant – 4, 7

REVENU et DÉPLACEMENT – 6, 9, 10

Roue de Mouvement – 4, 6

Sauce Secrète – 9

Soutien d'une Célébrité – 8

Stand de Fruits – 11

Storage – 4, 15

Tofu – 9

Restaurants

Nom	Nationalité	Prime	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Pho Realz Vietnamese Noodle Shop	Vietnamien	Plats Vietnamien +1	Prendre 300\$	Prendre 600\$	Prendre 900\$
El Luchador Picante Mexican Cantina	Mexicain	Plats Mexicain +1	Jeter 2 ordures OU prendre 300\$	À partir de maintenant, prenez 1 poubelle de moins pour chaque recette que vous cuisinez (y compris à partir d'aujourd'hui)	À partir de maintenant, vous pouvez jeter les ordures pour 200\$ chacune sans vous rendre à L'Ile (uniquement lors de ACHAT et ÉCHANGE)
The Soul of Seoul Korean Tofu House	Coréen	Plats Coréen +1	Livre de Recettes de Base gratuit (si vous en possédez déjà, prenez 400\$)	Livre de Recettes Gastronomiques gratuit (si vous en possédez déjà, prenez 600\$)	A partir de maintenant, gagnez 1 point supplémentaire pour chaque Recette de Base que vous cuisinez (y compris à partir d'aujourd'hui)
Rising Sun Japanese Sushi Bar	Japonais	Plats Japonais +1	À partir de maintenant, les ingrédients du rayon Roi de la Laiterie (face cachée) coûtent 100\$	À partir de maintenant, les ingrédients du rayon Chop Shop (face cachée) coûtent 100\$	À partir de maintenant, les ingrédients du rayon Mystère Mart (face cachée) coûtent 200\$
Leaning Tower of Eatsa Italian Ristorante	Italien	Plats Italien +1	Tirez 1 Carte Action	Tirez 2 Cartes Action; garder 1 et jeter l'autre	Tirez 3 Cartes Action; garder 2 et jeter l'autre
Souffle Away French Gourmet	Français	Plats Français +1	À partir de maintenant, gagnez 100\$ pour chaque recette que vous cuisinez (y compris à partir d'aujourd'hui)	À partir de maintenant, conservez 1 ingrédient autre que Mystère Mart à chaque fois que vous cuisinez (y compris à partir d'aujourd'hui)	À partir de maintenant, gagnez 1 point supplémentaire pour chaque Recette Gastronomique que vous cuisinez (y compris à partir d'aujourd'hui)
Crouching Dumpling Chinese Stir Fry	Chinois	Plats Chinois +1	Prenez 1 ingrédient de rayon gratuit (face cachée) dans n'importe quel marché	Prenez 2 ingrédients de rayon gratuit (face cachée) dans n'importe quel marché	Prenez 3 ingrédients de rayon gratuit (face cachée) dans n'importe quel marché
Uncle Sam's American BBQ	Américain	Plats Américain +1	Publicité sur les réseaux sociaux gratuit (si déjà possédé, prenez 300\$)	Soutien d'une célébrité gratuit (si déjà possédé, prenez 500\$)	Double Foyer gratuit (si déjà possédé, prenez 300\$)

Cartes Action

English Title	Titre Français	La Description
5 Star Review	Critique 5 Étoiles	Pendant CUISINE et COMPTOIR , ajoutez cette carte à n'importe quelle recette pour la valoir 1 point de popularité supplémentaire. Vous n'obtenez pas le supplément popularité jusqu'à ce que vous cuisiez la recette.
Alien Attack	Attaque Extraterrestre	Tout chef (y compris vous-même) qui possède Alien Goo doit immédiatement retirer 2 ordures pour chaque Alien Goo qu'il possède.
Armed Robbery	Vol à Main Armée	Voler la moitié de l'argent d'un chef (arrondi au bas).
Clam-Voyance	Clam-Voyance	Arrêtez toute Carte Action ou puissance de chef utilisée contre vous (ne protège que vous). Peut être utilisé pour nier un autre Clam-Voyance. Ne compte pas dans la limite "1 Carte Action par jour".
Contamination	Contamination	Forcez autant de chefs que vous choisissez de prendre 1 poubelle et de jeter 1 ingrédient de leur choix.
Discount	Remise	Pour cette journée, tous vos achats sont à moitié éteints. Le prix minimum est de 100\$.
Food Inspector	Inspecteur Alimentaire	Pendant REVENU et DÉPLACEMENT , choisissez 2 chefs. Chaque chef doit vous donner 100\$ pour chaque poubelle qu'il a.
Food Recall	Rappel de Aliments	Jeter 1 ingrédient de votre choix non-Mystère Mart parmi autant de chefs que vous choisissez.
Fridge Raid	Raid de Réfrigérateur	Choisissez 1 marché (sauf Mystère Mart). Effectuez une recherche dans les ingrédients du plateau (face cachée) de ce marché et prenez-en 2. Mélangez et retournez le reste des ingrédients.
Go Vegan	Go Vegan	Pendant CUISINE et COMPTOIR , vous pouvez remplacer les ingrédients du Chop Shop ou du Roi de la Laiterie par des ingrédients du Stand de «Fruits» ou du Terre Végétale, lors de la cuisson.
It's Just Business	C'est Juste des Affaires	Pendant ACHAT et ÉCHANGE , forcez jusqu'à 2 restaurants à être "fermés" pour la journée. Chaque chef ne peut pas cuisiner s'il ne vous paye pas 500\$. Les chefs peuvent toujours acheter et échanger.
Jackpot	Cagnotte	Si vous avez 2 paires d'ingrédients (par exemple, 2 laits et 2 boeuf), alors vous venez de remporter le jackpot! Prenez 800\$ à la banque. Gardez tous les 4 ingrédients.
Monopoly	Monopole	Choisissez un ingrédient spécifique. Tout le monde doit vous donner tous les ingrédients qu'il possède (ingrédients de Mystère Mart exclus).
Negative Critic	Critique Négative	Insulter la recette d'un autre chef et soustraire immédiatement 1 (👎) du restaurant de ce chef.
Ninja Attack	Attaque de Ninja	Voler 1 Carte Action de n'importe quel chef que vous choisissez.
Raiders of the Lost Pork	Raiders of the Lost Pork	Voler 1 ingrédient de votre choix de n'importe quel chef.
Rat Infestation	Infestation de Rat	Placez ceci sur n'importe quel marché. Jusqu'à ce que les autres chefs versent 500\$ à la banque, vous êtes le seul à pouvoir y faire vos achats. Ne peut être enlevé le jour même où il est placé.

Road Block	Barrage Routier	Au cours de REVENU et DÉPLACEMENT , "Barrage Routier" autant de chefs que vous choisissez. Ces chefs doivent retourner dans leurs restaurants pour le reste de la journée et ne peuvent rien acheter. Le commerce et la cuisine sont toujours autorisés.
Shopping Spree	Virée Shopping	Une fois ACHAT et ÉCHANGE terminés, jouez à Virée Shopping. Vous avez 1 minute pour acheter autant d'ingrédients de comptoir et de produits restants que vous le souhaitez, sur autant de marchés que vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas aller sur l'île ou échanger avec d'autres chefs.
Special Order	Commande Spéciale	Prenez un ingrédient de n'importe quel comptoir.
Taxes	Taxes	Prenez 200\$ de chaque chef.
Fake Sale*	Fausse Vente*	Tous les prix du marché sont doublés pour les autres chefs pour le reste de la journée. Ne s'applique pas à l'île.
Sous Chef*	Sous Chef*	Tirez 3 Cartes de Chef non utilisées et choisissez-en une pour remplacer votre chef actuel.
One World*	Un Seul Monde*	Vous pouvez jeter jusqu'à 3 ordures. Gagnez 100\$ par morceau.
Dinner and a Show*	Dîner et Spectacle*	Lisez cette carte à haute voix. Prends 200\$ à la banque pour chaque chef qui sourit d'ici à la prochaine REVENU et DÉPLACEMENT .
Farmer's Market*	Marché des Fermiers*	Dessinez l'ingrédient supérieur sur chaque étagère. Prenez 1 et passez le reste au chef sur votre gauche. Répétez jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun ingrédient.
Surveillance Camera*	Caméra de Surveillance*	Tous les chefs doivent vous montrer toutes leurs Cartes Action.

*Cartes D'action dans l'édition Exclusive de Kickstarter Deluxe