

# La Pâtisserie ROCOCO



Louis & Stefan Malz



Fabrice Weiss



Joueurs  
1-5



Âge  
14+



Durée  
60-150



EAGLE-GRYPHON  
GAMES

# La Pâtisserie ROCOCO

Bienvenue à l'époque Rococo !

Louis XV règne sur la France et organise un grand festival dans ses jardins versaillais. Tout le monde vous supplie de produire les pâtisseries les plus délicieuses pour sublimer l'événement. Ce n'est pas que votre talent pour la pâtisserie qui est en jeu : il vous faut établir votre présence aux festivités les plus prestigieuses de leur ère. De quoi, pour sûr, acquérir un renom éternel... Et des opportunités auprès de nobles importants.

Chaque joueur est à la tête d'une pâtisserie et de ses chefs, et vise à confectionner des délices pour les vendre et pour les présenter au festival du jardin de Versailles. Surpasserez-vous vos concurrents pour avoir plus de prestige qu'eux auprès des nobles ?

## Sommaire :

Matériel . . . . .	3	Placer un servent / hôte noble . . .	12
Anatomie des plateaux . . . . .	4	Tuiles Bonus spécial . . . . .	13
Mise en place . . . . .	5	Phase 4 : Toucher vos revenus . . .	13
Déroulement de la partie . . . . .	6	Fin de manche . . . . .	13
Phase 1 : Préparation . . . . .	6	Décompte final . . . . .	14
Phase 2 : Choix du personnel . . .	6-8	Bonus des cartes Personnel . . .	15-16
Phase 3 : Effectuer vos actions . . .	8	Bonus spéciaux . . . . .	16
Actions principales . . . . .	9	Mode solo . . . . .	17
Acquérir des recettes . . . . .	9	Mise en place du mode solo . . .	17
Acquérir des ingrédients . . . . .	9	Règles du mode solo . . . . .	18
Acheter des denrées . . . . .	9	Actions du mentor . . . . .	19-21
Cuisiner . . . . .	10	Décompte final du mode solo . . .	22
Décorer . . . . .	10	Partie étendue pour 2 joueurs . . .	22
Livrer . . . . .	11	Tuiles promo . . . . .	23
Recruter . . . . .	12	Cartes promo . . . . .	23
Renvoyer . . . . .	12	Résumé des règles . . . . .	24

## REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Les auteurs remercient toutes celles et ceux qui ont pris part au développement et aux tests du jeu.

Testeurs principaux du jeu de base : Matthias Adler, Melanie Bähre, Tim Bergemann, Anke Binnewies, Heiko Brendel, Andy Butz, Christoph von Engeln, Thomas Förster, Ellen Gräbner, Jens-Florian Groß, Silke Hahn, Marc Haslop, Jessica Hüsker, Eike Jansen, Dani Kemmler, Alex Kirchner, Edith Kirchner, Niels Koesling, Mike Lieske, Arnas Lucassen, Anja Malz, Wilfried Meinecke, Micha Mette, Andreas Micheel, Gerrit Müller, Lisa Müller, Claudio Pendolino, Heike Risthaus, Stefan Risthaus, Simone Schidlowski, Henrik Sonnemann, Dominik Wagenführ, Thorsten Wagner, Moritz Walz, Timo Weil, Ines Winkler.

Testeurs principaux du mode solo : Marc Haslop, Peter Schmähler, Dominik Wagenführ.

## CRÉDITS

Auteurs : Louis & Stefan Malz

Illustrateur : Fabrice Weiss

Maquette : Alex Colby

Gestion de production : Ralph H. Anderson

Traduction : Mailys Lejosne & Mathieu Rivero

Retrouvez-nous sur Facebook : [www.facebook.com/EagleGryphon/](http://www.facebook.com/EagleGryphon/)

Suivez-nous sur X (anciennement Twitter) : @EagleGryphon  
[www.Eagle-Gryphon.com](http://www.Eagle-Gryphon.com)

Pour toute demande à notre service client, envoyez-nous un e-mail à [info@eagle-gryphon.com](mailto:info@eagle-gryphon.com)

© 2025 FRED Distribution Inc.

801 Commerce Drive, Building #5, Leitchfield, KY 42754 Tous droits réservés.



# Jeu de base pour 2 à 5 joueurs

## Matériel:



1 plateau principal recto-verso  
(1-3 joueurs / 4-5 joueurs)



5 plateaux Joueur



2 plateaux de cuisson  
(A & B)



20 cartes Personnel de départ



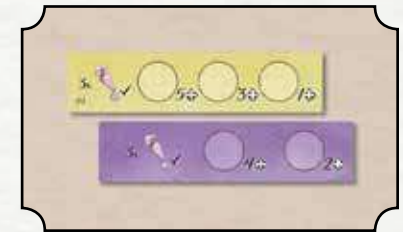
76 cartes Personnel



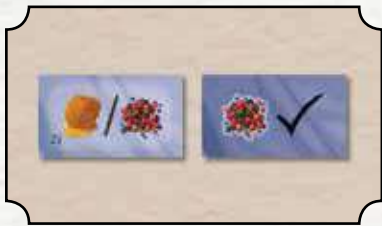
Pièces  
(1, 2, 5, & 10)



11 tuiles Bonus de table



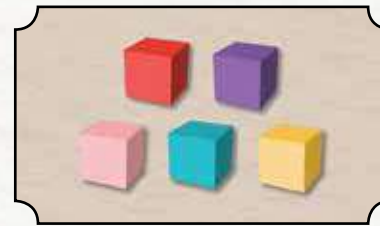
6 tuiles Bonus spécial



50 tuiles Ingrédient / Garniture



45 tuiles Recette



15 marqueurs Denrée



85 marqueurs de contrôle



2 sacs en tissu



Livret de règles



5 aides de jeu



Jeton Premier joueur

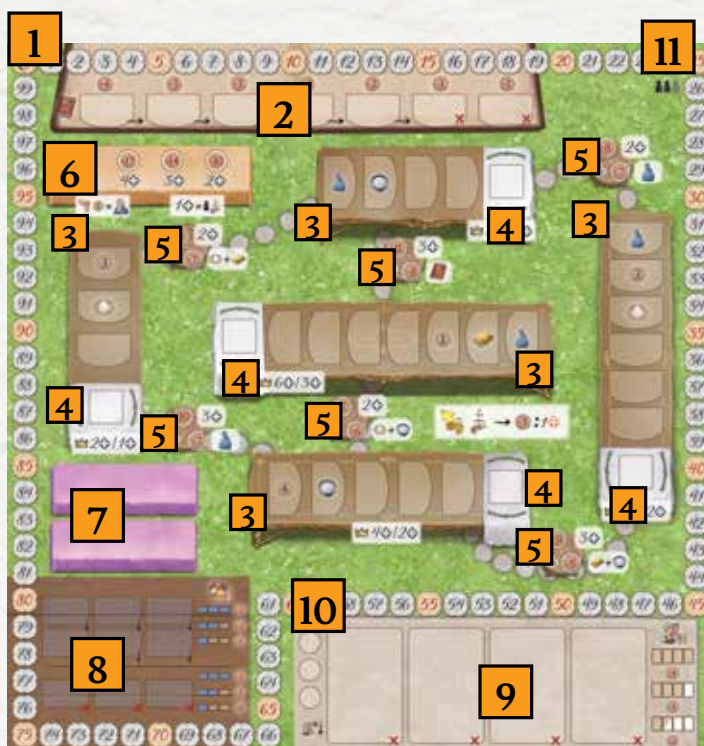


2 fiches de référence  
Bonus de personnel

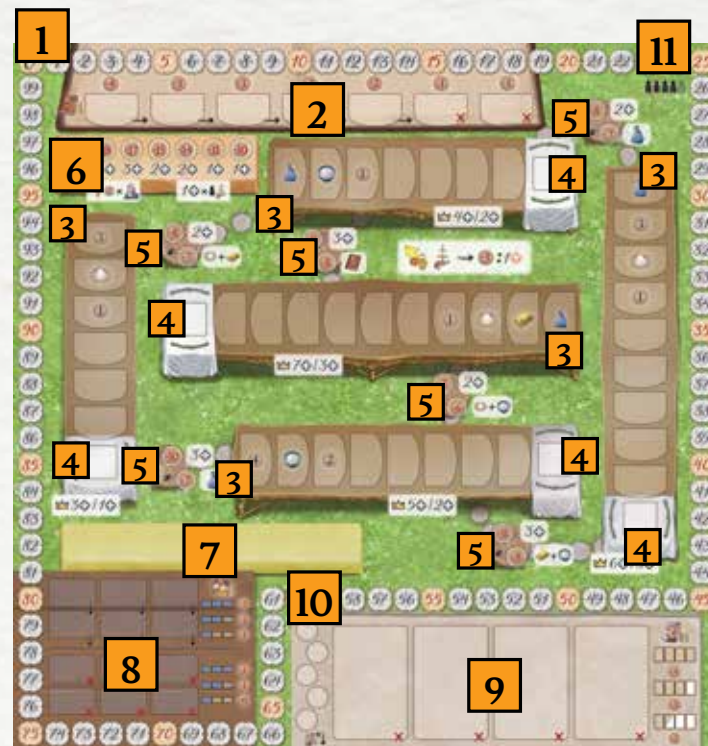
## Anatomie du plateau principal

### Plateau principal

- 1** Piste de prestige
- 2** Zone Recettes
- 3** Tables de présentation
- 4** Emplacements de bonus de table
- 5** Tables des servants
- 6** Emplacements pour les hôtes nobles
- 7** Table Bonus spéciaux
- 8** Étalage d'ingrédients
- 9** Zone Recruter
- 10** Marqueurs pour le personnel ✱
- 11** Indicateur du nombre de joueurs



Face 1-3 joueurs



Face 4-5 joueurs

## Anatomie des plateaux Joueur

### Plateau principal

- 1** Emplacements pour les recettes
- 2** Piste Farine
- 3** Piste Sucre
- 4** Piste Beurre
- 5** Volettes
- 6** Emplacements Décoration pour les pâtisseries cuisinées
- 7** Emplacements Décoration réussie pour le revenu
- 8** Indicateur de marqueur de contrôle
- 9** Zone de stockage des ingrédients



## Mise en place

Avant votre première partie, retirez précautionneusement toutes les tuiles des planches.

1. Placez le **plateau principal** au milieu de la table en sélectionnant le côté correspondant au nombre de joueurs.
2. Placez toutes les **tuiles Ingrédient** dans le sac Ingrédients et mélangez bien ce dernier.
3. Placez toutes les **tuiles Recette** dans le sac Recettes et mélangez bien ce dernier.
4. Mélangez les **tuiles Bonus de table**, face cachée, et placez ensuite une tuile Bonus de table au hasard, face visible, sur l'emplacement Bonus de table de chacune des cinq tables. Le reste des tuiles Bonus de table ne servira pas. Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.
5. Séparez les **cartes Personnel numérotées** (niveaux I à IV) par niveau et mélangez chaque pioche, face cachée. En utilisant ces pioches, formez le paquet Personnel en empilant le bon nombre de cartes face cachée, en commençant par les cartes niveau IV (voir le tableau à droite). Le nombre des cartes inutilisées est indiqué entre parenthèses.
6. Placez aléatoirement autant de ♣ **cartes Personnel** que de joueurs, plus une, sous le plateau, face visible. (Par exemple, pour une partie à trois joueurs, utilisez 4 cartes.) Toutes les cartes Personnel restantes sont retirées de la partie.
7. Placez les deux **plateaux de cuisson** près du paquet Personnel.
8. Placez 2 **tuiles Bonus spécial** face visible sur les tables Bonus spécial, en bas à gauche du plateau principal, en respectant leur couleur. Les tuiles Bonus spécial restantes sont retirées de la partie.
9. Choisissez une couleur de joueur et prenez tous les éléments de cette couleur : **Un plateau Joueur**, **3 marqueurs Denrée**, **17 marqueurs de contrôle**, **4 cartes Personnel de départ**. Placez l'un de vos marqueurs de contrôle sur la case 0 de la piste de points de prestige. Placez votre plateau Joueur et le restant de vos marqueurs de contrôle devant vous.

**Remarque :** les points de prestige gagnés durant la partie sont indiqués en blanc avec un liseré rouge. Tous les autres points de prestige, imprimés avec un liseré noir, sont gagnés durant le décompte final.

10. Au début de la partie, vos **4 cartes Personnel** sont considérées comme étant du **personnel inutilisé**, et constituent un paquet face cachée. Au début de chaque manche, vous choisirez 4 cartes Personnel depuis votre personnel inutilisé pour les placer dans votre **main**. Lorsque vous jouez une carte, elle est placée face visible dans une défausse, à droite de votre pioche Personnel, en tant que **personnel utilisé**. Le personnel inutilisé, le personnel utilisé et les cartes Personnel que vous avez en main constituent votre **Registre du personnel**.
11. Placez vos **3 marqueurs Denrée** sur les 3 cases de départ des pistes Denrée de votre plateau Joueur (2× farine, 1× sucre, 1× beurre).
12. Sélectionnez un premier joueur au hasard et donnez-lui le **jeton Premier joueur**.
13. Placez toutes les pièces à proximité du plateau principal. Si vous avez le jeton Premier joueur, prenez 10 pièces en tant que **capital de départ**. Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs prennent une pièce de plus que le joueur précédent (11, puis 12, puis 13, et enfin 14 pour une partie à 5 joueurs).

**Remarque :** les marqueurs de contrôle et les pièces sont considérés comme étant illimités. Si vous venez à manquer de l'un ou de l'autre, utilisez les éléments de remplacement de votre choix.

La partie peut maintenant commencer !

Niveau de la carte



Joueurs	Niveau IV	Niveau III	Niveau II	Niveau I	Nombre total de cartes
2	4	8	8	12	32 (36)
3	5	10	10	15	40 (28)
4	6	12	12	18	48 (20)
5	7	14	14	21	56 (12)



Cartes Personnel ♣ pour une partie à 3 joueurs (une de plus que le nombre de joueurs).



Point de prestige immédiat



Point de prestige décompte final



Placement des marqueurs Denrée au début de la partie.

## Déroulement de la partie

La partie se déroule en 4 manches. Chaque manche déroule en 4 phases, jouées dans l'ordre suivant :

- Phase 1 : Préparation
- Phase 2 : Choix du personnel
- Phase 3 : Effectuer vos actions
- Phase 4 : Toucher vos revenus

Après la fin de la 4<sup>e</sup> manche (lorsque la pioche Personnel sera vide), la partie se termine avec le décompte final.

### Phase 1 : Préparation

Lors de chaque phase de préparation, placez de nouveaux ingrédients et de nouvelles recettes, comme indiqué :

#### A. Nouveaux ingrédients

1. S'il y a encore des tuiles Ingrédients de la manche précédente dans la partie inférieure de l'étalage d'ingrédients (indiqué par X), retirez-les maintenant et placez-les dans la défausse des ingrédients.
2. Faites descendre tous les ingrédients de la partie supérieure de l'étalage aussi bas que possible dans l'étalage du bas.
3. Piochez des tuiles Ingrédient du sac et placez-les, au hasard et face visible, sur chacune des cases Ingrédient vides. Commencez par la ligne du haut et remplissez de gauche à droite. Si le sac Ingrédients est vide et que vous avez encore besoin de tuiles Ingrédient, prenez toutes les tuiles Ingrédient de la défausse, remettez-les dans le sac Ingrédients, mélangez bien les tuiles et continuez à remplir l'étalage. (S'il n'y a toujours pas assez de tuiles Ingrédient, laissez les emplacements restants vides.)

#### B. Nouvelles recettes

1. S'il y a encore des tuiles Recettes sur les deux emplacements les plus à droite, (signalés par X), retirez-les et placez-les dans la défausse des recettes.
2. Faites glisser toutes les tuiles Recette restantes le plus à droite possible de manière à ce que chacune occupe un emplacement de recette.
3. Ensuite, placez des tuiles Recette piochées dans le sac Recettes en les plaçant côté clair avant cuisson visible dans tous les emplacements vides restants, de la droite vers la gauche. Si le sac Recettes est vide et que vous avez encore besoin de recettes, prenez toutes les tuiles Recette de la défausse et mettez-les dans le sac, mélangez-le bien et continuez à remplir la zone. (S'il n'y a toujours pas assez de tuiles Recette, laissez vides les emplacements Recette les plus à gauche.)

### Phase 2 : Choix du personnel

#### Étape 1 : Choisir votre propre personnel

##### Lors de la 1<sup>re</sup> manche :

Prenez vos 4 cartes Personnel de départ. (Puisqu'il s'agit de l'intégralité de votre personnel, vous n'aurez aucun membre de personnel inutilisé au début de la 2<sup>e</sup> manche.)



Pour préparer les nouveaux ingrédients, retirez d'abord tous les ingrédients dans la partie inférieure de l'étalage, et placez-les dans la défausse des ingrédients.



Ensuite, faites glisser les ingrédients restants aussi bas que possible. Puis remplissez les emplacements Ingrédient vides avec des tuiles piochées dans le sac au hasard.



Toute tuile Recette dans un des 2 emplacements de droite est retirée et placée dans la défausse des recettes.



Ensuite, faites glisser les recettes restantes à droite autant que possible.



Remplissez les emplacements Recette vides avec des recettes piochées dans le sac Recettes au hasard (côté clair, non cuit, visible).

### À partir de la 2<sup>e</sup> manche :

Choisissez secrètement et simultanément **4 cartes Personnel** parmi votre personnel inutilisé ( *votre pioche face cachée*) et prenez-les en main ( *en tant que cartes en main*). Placez ces cartes entre votre pioche et votre défausse en évitant de les mélanger avec vos autres cartes Personnel, si vous voulez les étaler.

Si vous avez **moins de 4 cartes Personnel inutilisées**, vous devez, tout d'abord, prendre toutes vos cartes Personnel inutilisées en main. Ensuite, prenez votre personnel utilisé ( *celui qui se trouve dans votre défausse*) et placez-le face cachée à gauche afin de créer une nouvelle pioche de personnel inutilisé. Ensuite, vous pouvez prendre plus de personnel depuis votre pioche jusqu'à avoir 4 cartes en main. Puisque vous choisissez librement vos cartes dans votre pioche, au lieu de piocher les cartes du dessus, **vous n'avez pas besoin de mélanger votre pioche Personnel**.

**Important :** vous ne pouvez transformer vos cartes Personnel utilisées en personnel inutilisé que lorsque vous devez sélectionner du personnel et que vous n'avez pas assez de personnel inutilisé restant, jamais avant cela ! Vous pouvez consulter vos cartes Personnel inutilisé et utilisé à n'importe quel moment.

Si vous avez **exactement 4 cartes dans votre pioche Personnel inutilisé**, vous n'avez pas de choix et devez prendre exactement ces 4 cartes en main. Désormais, vous n'avez plus de personnel inutilisé jusqu'à ce que vous ayez besoin de sélectionner du personnel inutilisé à la prochaine manche.

Si vous avez **plus de 4 cartes dans votre pioche Personnel inutilisé**, choisissez-en quatre et prenez-les en main. Remplacez toutes les cartes non sélectionnées face cachée, sous l'emplacement gauche de votre plateau Joueur, en tant que pioche Personnel inutilisé.

### Étape 2 : Choisir du nouveau personnel

Les joueurs gagnent désormais 2 nouvelles cartes Personnel. La personne possédant le jeton Premier joueur commence en prenant le **Plateau de cuisson A** et en distribuant sur le plateau de cuisson, face cachée, autant de cartes du paquet Personnel général que le nombre de joueurs + 2. (Par exemple, 5 cartes pour une partie à 3 joueurs.) **Ensuite, et seulement ensuite**, le joueur à la droite du premier joueur distribue le même nombre de cartes de la pioche Personnel générale, face cachée, sur le **Plateau de cuisson B**.

**Important :** chaque manche, les X cartes du dessus de la pioche Personnel générale **doivent être distribuées d'abord sur le Plateau de cuisson A**, et les X cartes suivantes **doivent être distribuées sur le Plateau de cuisson B**. Cette distribution de cartes Personnel ne doit pas être effectuée d'une autre manière !

Le premier joueur et le joueur à sa droite consultent chacun les cartes Personnel du Plateau de cuisson qu'ils ont devant eux et **sélectionnent chacun 1 carte Personnel qu'ils conservent dans leur main**.

Ensuite, ils replacent les cartes Personnel restantes **face cachée** sur leur Plateau de cuisson et passent ce dernier au prochain joueur dans l'ordre indiqué par les flèches (sens horaire pour le A et sens antihoraire pour le B).

Procédez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait pris 2 cartes Personnel, et les ait placées dans sa main (1 carte de chaque Plateau de cuisson).

**Remarque :** ces cartes Personnel doivent être sélectionnées l'une après l'autre. Vous ne devez pas consulter les deux plateaux de cartes en même temps !



4 cartes Personnel sont choisies et placées face cachée à droite de votre pioche Personnel en tant que main. Pendant une manche, les cartes que vous jouez sont placées face visible dans votre défausse Personnel.



D'abord, préparez le Plateau de cuisson A en prenant les (nombre de joueurs + 2) cartes Personnel du dessus du paquet Personnel général.



Ensuite, préparez le Plateau de cuisson B en prenant les (nombre de joueurs + 2) cartes Personnel du dessus du paquet Personnel général.



Une fois que chaque plateau est rempli de cartes, le Plateau de cuisson A est passé vers la gauche et le Plateau de cuisson B, vers la droite. Les joueurs choisissent 1 carte Personnel de chaque plateau.

Les 4 cartes restantes (2 de chaque Plateau de cuisson) sont placées face visible dans n'importe quel ordre sur les 4 emplacements Recruter du plateau et les Plateaux de cuisson sont mis de côté jusqu'à la prochaine manche.

**Astuce pour votre première partie :** s'il s'agit de la première partie de tous les joueurs, nous vous recommandons de jouer sans les Plateaux de cuisson. Au lieu de cela, donnez des cartes aléatoirement aux joueurs : d'abord, distribuez à chaque joueur 1 carte de la pioche Personnel générale. Ensuite, placez 2 cartes du paquet Personnel général dans la zone Recruter du plateau et révélez-les.

Recommencez exactement de la même manière (donnez 1 carte de plus à chacun et ajoutez 2 cartes à la zone Recruter). De cette façon, vous n'aurez pas besoin de choisir des cartes, ce qui rend le démarrage des parties plus rapide et plus aisé. À partir de votre deuxième partie, utilisez les Plateaux de cuisson comme décrit ci-dessus. Cela vous permet de profiter pleinement du jeu et garantit son équilibre !



### Étape 3 : Retirer une carte du jeu

Chaque joueur a désormais 6 cartes en main : 4 sélectionnées parmi son personnel inutilisé et 2 provenant des Plateaux de cuisson. Chaque joueur doit désormais sélectionner 1 de ses 6 cartes et la retirer de la partie, face cachée. Ainsi, chaque joueur aura **5 cartes en main** à jouer au cours de cette manche.

### Phase 3 : Effectuer vos actions

Le premier joueur commence la phase 3 en jouant son tour, puis les autres joueurs effectuent le leur dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, si vous avez au moins 1 carte Personnel en main, vous devez jouer **1 carte de votre choix** face visible dans votre défausse, et l'utiliser pour effectuer 1 action principale.

L'action principale que vous pouvez effectuer dépend du **niveau de compétence** du membre de personnel que vous jouez :

- Un **pâtissier** ou une **pâtissière** (personnage avec un chapeau, et indiqué par ) ne peut jamais effectuer les actions Acquérir des ingrédients et Acheter des denrées.
- Un **assistant** ou une **assistante** (membre de personnel sans chapeau, indiqué par ) ne peut pas effectuer les actions Décorer et Recruter.

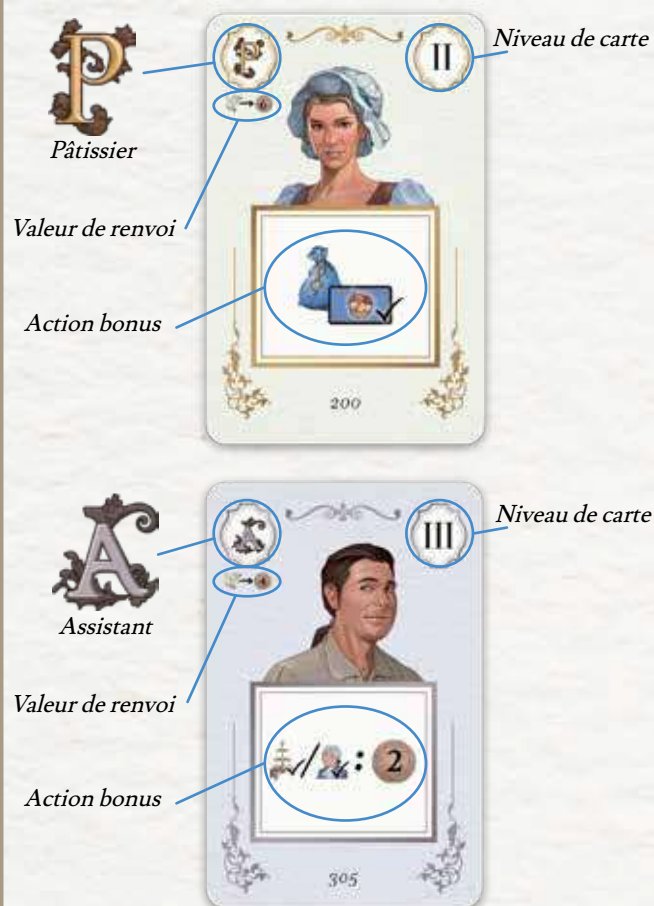
Après avoir effectué votre action principale (et jamais avant), vous pouvez utiliser le bonus de personnel indiqué sur la partie inférieure de la carte jouée. Tous les types de bonus de personnel sont décrits à la fin de ce livret de règles.

Si le bonus de personnel octroie une action supplémentaire, le niveau de compétence du membre du personnel s'applique. Cependant, l'action Bonus de personnel peut s'affranchir de certains prérequis (par exemple, un pâtissier peut acquérir des ingrédients s'il dispose de cette action bonus).



Vous n'êtes pas obligé d'effectuer votre action principale ni votre bonus de personnel.

Si vous n'avez plus de carte Personnel en main, vous devez passer.

Après qu'un joueur a effectué ses actions, son tour se termine et le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre peut jouer son tour. Une fois que tout le monde a vidé sa main de cartes Personnel, cette phase est terminée.




## Les 9 action principales en détail

L'action peut requérir un **pâtissier**  ou un **assistant**  ; ceci est indiqué entre parenthèses après le nom de l'action principale, et est indiqué par la couleur de l'icône d'action (argent pour les assistants, or pour les pâtissiers, bleu pour les deux) :

### 1. Acquérir des recettes ( | )



Choisissez **1 ou 2 tuiles Recette** de la zone Recettes, payez leur coût (indiqué par l'icône Pièce  ), et placez-les face visible en haut de votre plateau Joueur.

Si, après avoir terminé votre tour, au moins 3 emplacements sont vides, faites glisser toutes les tuiles Recette restantes **en conservant leur ordre** vers la droite et autant que possible. Après les avoir fait glisser, ajoutez de nouvelles tuiles Recette comme indiqué dans Nouvelles recettes (voir page 6).

Vous pouvez stocker un maximum de 3 tuiles Recette (comme indiqué par les emplacements marron en haut de votre plateau Joueur). Vous pouvez défausser vos tuiles Recette n'importe quand.


### 2. Acquérir des ingrédients ( )



Choisissez **exactement 1 tuile Ingrédient** parmi l'étalage d'ingrédients du plateau principal, payez son prix et placez la tuile Ingrédient face visible à la droite de votre plateau Joueur. Vous pouvez détenir autant de tuiles Ingrédient que vous le souhaitez.

Le prix est indiqué à côté des emplacements d'ingrédient. Le prix dépend de la ligne dans laquelle vous sélectionnez votre ingrédient, et de combien de tuiles se trouvaient dans la ligne avant de l'avoir prise (cf. exemple à droite).

On ne rajoute des nouvelles tuiles Ingrédient à la zone Ingrédients qu'en phase 1 de chaque manche.

**Important** : les pâtissiers (  ) ne peuvent pas effectuer cette action, sauf grâce à un bonus de personnel !


### 3. Acheter des denrées ( )



Choisissez **exactement 1 des trois types de denrées (farine, sucre ou beurre)** et achetez une ou plusieurs unités de ce type de denrée.

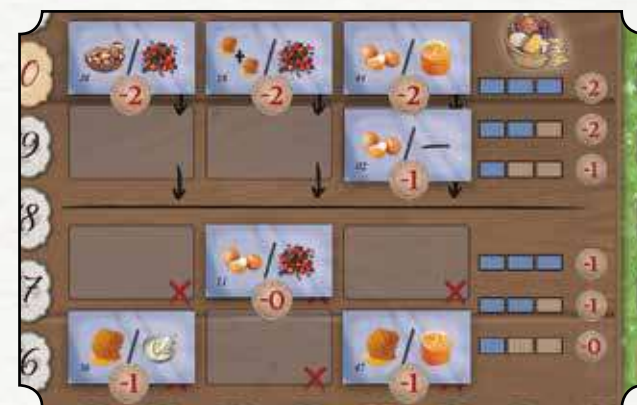
Payez le prix indiqué sur votre plateau Joueur et faites monter le marqueur Denrée correspondant sur sa piste du nombre de denrées achetées (voir exemple à droite).

Vous ne pouvez en aucun cas avoir plus d'unités d'une même denrée qu'indiqué par la piste.

**Important** : les pâtissiers (  ) ne peuvent pas effectuer cette action, sauf grâce à un bonus de personnel !



Pour acquérir une recette, payez le prix indiqué et placez la recette dans l'un des emplacements en haut de votre plateau Joueur.



Le prix de chaque tuile Ingrédient est indiqué. Une tuile provenant d'une rangée pleine de la partie haute, comme la première ligne ici, coûte 2 pièces. La dernière tuile disponible d'une rangée du bas, comme celle de l'avant-dernière rangée ici, est gratuite.



Si vous achetez 3 unités de Sucre, le prix total est de 8 pièces. (Remarque : vous ne pouvez pas acheter plus de trois unités de sucre à la fois, comme indiqué par les coûts présents à côté de chaque piste.) Si vous n'achetez qu'une seule unité de farine, le prix est de 0 pièce – c'est gratuit !



#### 4. Cuisiner ( P | A )

Cuisez **1 ou 2 pâtisseries**. Pour cuisiner une pâtisserie, choisissez l'une de vos recettes, au-dessus de votre plateau Joueur, et dépensez les matières premières requises en ajustant la position de vos marqueurs Denrée et en défaussant les tuiles Ingrédient, face visible, dans leur défausse (*voir exemple à gauche*). **Une recette avec ( P ) ne peut être cuisinée que par un pâtissier**. Ensuite, retournez la tuile Recette afin de révéler sa face plus sombre montrant une pâtisserie finie et un emplacement pour un marqueur de contrôle, des points de prestige, et les ingrédients requis pour un bonus de table potentiel.

*(Vous pouvez défausser plusieurs tuiles Ingrédient pour satisfaire les prérequis. Les ingrédients en excédent et les garnitures sur ces tuiles sont perdus. Cependant, si vous cuisinez 2 pâtisseries en même temps, vous pouvez diviser les ingrédients d'une même tuile entre les deux recettes.)*

Placez chaque pâtisserie finie sur une volette vide sur votre plateau Joueur. S'il n'y a pas de volette disponible, vous ne pouvez pas cuisiner. Vous ne pouvez pas défausser de pâtisserie terminée et déjà placée sur une volette.



*Pour ces deux recettes, défaussez les denrées et ingrédients suivants : 1 farine, 2 sucre, 1 miel, 1 noix, 1 œuf. De plus, l'une des recettes requiert un pâtissier pour être effectuée.*



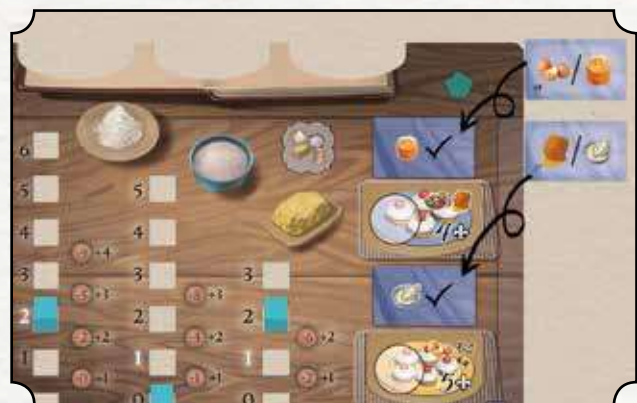
#### 5. Décorer ( P )

Décorez **1 ou 2 pâtisseries** présentes sur les volettes de votre plateau Joueur. Pour décorer une pâtisserie, utilisez l'une des tuiles Ingrédient présentes à droite de votre plateau Joueur qui a au moins une garniture pour une décoration. Tournez-la du côté Garniture (*avec une coche ✓*) et placez-la au-dessus de la volette où se trouve la pâtisserie que vous voulez décorer. (*Voir exemple à gauche*.)

Cette action est **optionnelle**. Vous n'avez pas besoin de décorer vos pâtisseries : elles peuvent très bien être livrées sans garniture. Vous ne pouvez décorer chaque pâtisserie que d'une garniture.

*(Si vous décorez 2 pâtisseries, vous devez utiliser une tuile Ingrédient distincte possédant une garniture pour chacune de vos pâtisseries.)*

Si vous n'avez pas de pâtisserie sans garniture sur l'une de vos volettes ou que vous n'avez pas de tuile Ingrédient avec une garniture, vous ne pouvez pas décorer.



*Placez une tuile Ingrédient avec des garnitures à côté de chaque pâtisserie. Une fois que les pâtisseries seront livrées, cette garniture sera placée à gauche et sera considérée comme une décoration réussie (*voir Livrer*).*

**Important** : les assistants ( A ) ne peuvent pas effectuer cette action, sauf grâce à un bonus de personnel !



## 6. Livrer (P | A)

Livrez 1 ou 2 pâtisseries de vos voiettes (décorées ou non). Pour chaque pâtisserie, vous devez décider de soit A. vendre les pâtisseries soit B. les présenter aux hôtes nobles :

### A. Vendre

Si la pâtisserie a une **tuile Garniture**, retirez-la de la pâtisserie et placez-la à gauche, contre votre plateau Joueur, *en commençant par le haut et en descendant*. Ces décorations réussies amélioreront votre revenu (en pièces et en points de prestige) pendant la phase de revenu. Si vous avez déjà 5 décorations réussies, défaissez la tuile Garniture à la place.

Défaissez la pâtisserie et gagnez immédiatement **5 pièces** pour chaque point de prestige qu'elle vaut. **Ne gagnez aucun point de prestige.**

### B. Présenter aux hôtes nobles

Placez la pâtisserie dans un emplacement vide de l'une des tables de présentation. Si cet emplacement a un bonus de placement, touchez-le immédiatement :

**X** Gagnez X pièces.



Piochez 1 tuile Ingrédient du sac et gardez-la.



Gagnez 1 unité de farine/sucre/beurre gratuitement.

Placez 1 de vos marqueurs de contrôle dans le cercle sur la tuile Pâtisserie que vous venez de placer. Vous gagnerez les points de prestige associés pendant le décompte final.

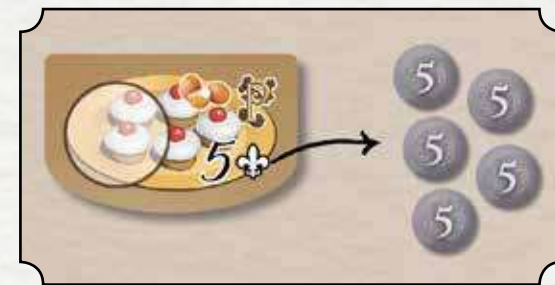
Si la pâtisserie correspond au bonus de la table sur laquelle vous l'avez placée, vous prenez immédiatement la récompense de cette tuile (par exemple, l'ingrédient ou la garniture nécessaire est présent ou absent, ou elle a été cuisinée par un pâtissier (P), ou pas, comme indiqué).

**Remarque :** bien entendu, vous pouvez placer votre pâtisserie sur n'importe quelle table ayant un emplacement disponible, même si vous ne prétendez pas au bonus de table.

Pour chaque emplacement de servent relié à cette table où vous avez un marqueur de contrôle (voir 9. Placer un servent / Hôte noble), vous pouvez payer 3 pièces par pâtisserie livrée pour immédiatement gagner 1 point de prestige.

Si la pâtisserie a une **tuile Garniture**, retirez-la de la pâtisserie et placez-la à gauche, près de votre plateau joueur, *en commençant par le haut et en descendant*. Ces décorations réussies amélioreront votre revenu (en pièces et en points de prestige) pendant la phase de revenu. Si vous avez déjà 5 décorations réussies à cet endroit, défaissez la tuile Garniture à la place.

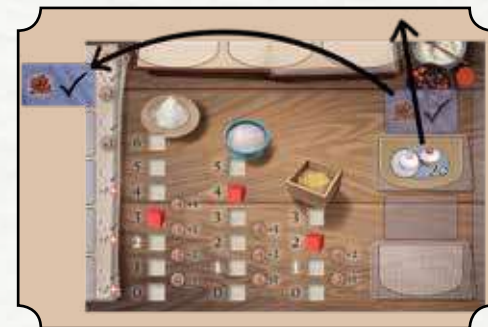
S'il n'y a plus d'emplacement disponible sur les tables de présentation, vous ne pouvez pas Présenter avec l'option B. À la place, vous devez utiliser l'option A et vendre les pâtisseries.



Vendre cette pâtisserie valant 5 points de prestige accorde au joueur l'ayant fait 25 pièces.



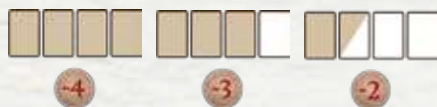
La joueuse bleue présente une pâtisserie à cette table et gagne le bonus de placement de 3 pièces. Le bonus de table est attribué si la pâtisserie comporte du miel, ce qui correspond bel et bien à cette pâtisserie. La joueuse bleue gagne donc 3 pièces supplémentaires.



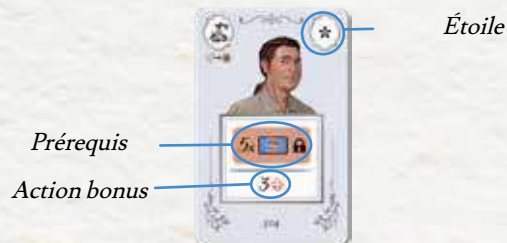
La joueuse rouge décide de présenter aux nobles une pâtisserie présente sur l'une de ses voiettes. La pâtisserie sera placée sur l'une des tables de présentation. Cette pâtisserie a une tuile Garniture. Cette tuile est donc placée sur l'emplacement libre le plus en haut sur la gauche du plateau de la joueuse rouge. Cette tuile produira du revenu pendant les phases Revenu à venir.



La joueuse rouge vient de présenter à cette table de nobles une pâtisserie. Ayant un marqueur de contrôle à une table de service reliée à cette table, elle a maintenant l'option de payer 3 pièces pour gagner un point de prestige. Si elle avait un marqueur de contrôle sur la table de service au-dessus de la table, elle pourrait payer 3 pièces supplémentaires pour gagner un deuxième point de prestige.



Les cartes Personnel coûtent 4 pièces lorsqu'il y a les 4 cartes, 3 lorsqu'il n'en reste que 3, et 2 lorsqu'il n'y a plus qu'une ou deux cartes.



Le joueur doit avoir au moins 5 tuiles Ingrédient en sa possession pour recruter cette carte. Lorsque cette carte est jouée, son action bonus permet d'octroyer 3 points de prestige à son propriétaire.

Pièces gagnées lorsque le joueur renvoie cette carte.



## 7. Recruter (P)

Prenez 1 carte Personnel de la zone Recruter près du plateau ou du personnel \* sous le plateau. Pour recruter une carte Personnel, payez le coût nécessaire au recrutement puis placez la carte dans votre main. Pour une carte Personnel prise dans la zone Recruter, le coût de recrutement dépend du nombre de cartes qui s'y trouvaient avant votre recrutement. Le coût de recrutement est indiqué à côté de la zone Recruter sur le plateau principal (voir tableau à gauche).

Vous pouvez recruter une carte Personnel \* gratuitement si vous remplissez les prérequis indiqués sur la carte. Vous pouvez recruter au maximum une carte Personnel \* par partie (même si vous en avez renvoyé une, vous ne pouvez pas en recruter d'autres). Placez l'un de vos marqueurs de contrôle dans l'un des emplacements de rappel, à gauche de la zone Recruter, pour indiquer que vous avez déjà choisi parmi le personnel \*.

**Important :** les assistants (A) ne peuvent pas effectuer cette action !

## 8. Renvoyer (P | A)

Renvoyez n'importe laquelle de vos cartes Personnel de votre Registre du personnel (cela peut être celle que vous venez de jouer). Retirez de la partie la carte Personnel renvoyée. Vous gagnez 4 pièces (pour un assistant) ou 6 pièces (pour un pâtissier), comme indiqué dans le coin supérieur gauche des cartes.

**Important :** vous devez toujours avoir au moins 4 cartes dans votre Registre du personnel. Si vous n'avez que 4 cartes dans votre Registre du personnel, vous ne pouvez plus choisir l'action Renvoyer, et ce, jusqu'à ce que vous en ayez récupéré d'autres.

(Après avoir effectué l'action principale Renvoyer, vous pouvez utiliser l'action Bonus de la carte que vous venez de jouer, comme d'habitude, et ce, même si vous venez de la renvoyer !)

## 9. Placer un servent ou un hôte noble (P | A)

Vous pouvez choisir l'une de ces deux options : A. Servent ou B. Hôte noble

### A. Servent

Placez l'un de vos marqueurs de contrôle sur une table de service libre sur le plateau principal ; il s'agit d'un servent. Vous ne pouvez pas placer de marqueur sur une table de service qui contient déjà l'un de vos marqueurs de contrôle. Payez autant de pièces qu'indiqué dans la case et vous gagnerez soit a) le nombre de points de prestige indiqué à côté lors du décompte final, soit b) un bonus immédiat :

+ - Gagnez gratuitement 1 recette de votre choix parmi les recettes disponibles (faites-les glisser et placez-en de nouvelles ensuite, si nécessaire).

- Piochez 1 tuile Ingrédient du sac et gardez-la.

- Gagnez 1 unité de farine/sucre/beurre gratuitement.



Le joueur jaune place un marqueur de contrôle (un servent) sur une case Table de service. Il paie 7 pièces et pioche une tuile Ingrédient.



Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, aucun joueur ne peut occuper les deux emplacements de la même table de service. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, seul l'un des deux emplacements de chaque table de service peut être occupé, l'autre devant rester libre.

### B. Hôte noble

Placez l'un de vos marqueurs de contrôle sur un emplacement Hôte noble de votre choix sur le plateau principal. Payez autant de pièces qu'indiqué dans la case.

## Tuiles Bonus spécial

Dès que vous avez rempli les conditions indiquées sur l'une des tuiles Bonus spécial, vous pouvez placer l'un de vos marqueurs de contrôle sur l'emplacement libre rapportant le plus de points. Vous gagnerez le prestige indiqué à la fin de la partie.

**Important :** si vous remarquez que vous avez oublié de récupérer un bonus spécial (et que vous avez rempli ses conditions) après que quelqu'un a occupé une case, vous pouvez placer votre marqueur de contrôle, mais sur l'emplacement libre suivant, s'il y en a encore un de libre. S'il n'y en a plus, vous avez perdu votre occasion d'en placer un !

(Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul marqueur de contrôle par tuile Bonus spécial.)

Les conditions de placement de chaque bonus spécial sont détaillées page 16.

## Phase 4: Toucher vos revenus (aussi effectuée lors de la dernière manche)

Chaque joueur gagne un revenu de base de 5 pièces comme indiqué en haut à gauche de son plateau Joueur.

Sous le revenu de base se situe un revenu additionnel que les joueurs peuvent débloquer en plaçant des tuiles Garniture provenant de décorations réussies. Ces tuiles doivent être placées de haut en bas : d'abord +2 pièces, puis +3 pièces, +1 point de prestige, +1 point de prestige et enfin +2 points de prestige.

**Remarque :** le revenu de base et les revenus additionnels se cumulent.

**Revenu des hôtes nobles :** Pour chaque hôte noble que vous avez placé (sur la table jaune dans le coin supérieur gauche du plateau principal), vous gagnez un revenu supplémentaire de 2 pièces.

**Important :** vous devez aussi Toucher vos revenus à la fin de la dernière manche, avant le décompte final.

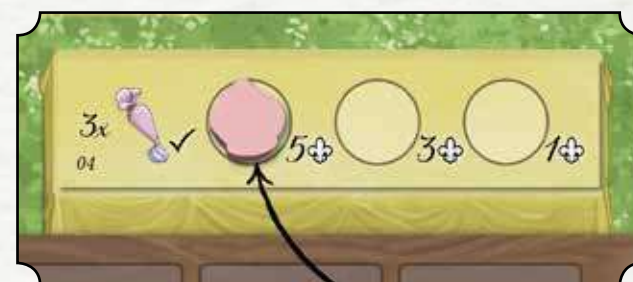
## Continuer la partie ou procéder au décompte final

Si vous n'avez pas joué la 4e manche, passez le jeton Premier joueur au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre et défaussez toutes les cartes Personnel toujours présentes dans la zone Recruter (elles sont retirées de la partie). Procédez à une nouvelle manche en commençant par la phase 1 : Préparation.

Sinon, la partie se termine ; procédez alors au décompte final.



Le joueur jaune place un marqueur de contrôle sur un emplacement Hôte noble et paie 14 pièces.



Le joueur rose vient de terminer sa 3e décoration réussie, et place donc l'un de ses marqueurs de contrôle sur l'emplacement Bonus libre le plus élevé de cette tuile.



La joueuse bleue gagne un revenu de base de 5 pièces auquel s'ajoutent 5 autres pièces et 1 point de prestige pour ses décorations réussies, et 4 pièces pour ses 2 hôtes nobles, pour un total de 14 pièces et 1 point de prestige.

## Décompte final

Rappel : vous devez aussi toucher vos revenus à la fin de la dernière manche !

Décomptez les points comme indiqué en déplaçant votre marqueur de contrôle le long de la piste de prestige au fur et à mesure :

1. **Vendez chaque pâtisserie** encore sur l'une de vos volettes (qu'elle soit décorée ou non) et gagnez 5 pièces par point de prestige qu'elle vaut.
2. **Convertissez vos pièces en points, au taux de 1 point de prestige par tranche de 10 pièces converties.** (Gardez les pièces restantes pour départager les égalités.)
3. Décomptez les cinq grandes tables de présentation sur le plateau principal :

**Pour chaque table de présentation, les joueurs ayant placé le plus grand nombre de pâtisseries et le second plus grand nombre de pâtisseries marquent des points de prestige.** Le nombre de points marqué est indiqué sur le petit écriteau sous la table :

Si vous avez le plus de pâtisseries, vous marquez le nombre de points le plus élevé. Si vous avez le second plus grand nombre de pâtisseries, vous gagnez le nombre de points de prestige le plus faible. En cas d'égalité, le joueur parmi ceux à égalité possédant la pâtisserie la plus proche du bonus de table remporte le bonus.

**Règle spéciale à 2 joueurs :** seul le joueur ayant le plus de pâtisseries sur chaque table gagne des points de prestige. Il n'y a pas de points pour le second de chaque table.

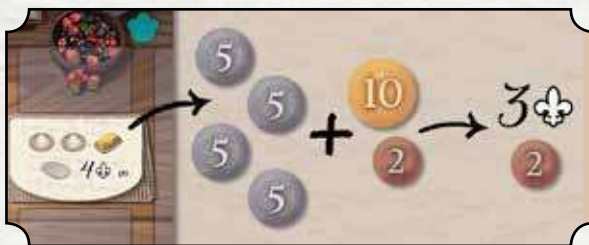
4. Décomptez maintenant les hôtes nobles :

**Pour chacun de vos hôtes nobles, gagnez autant de points de prestige que vous avez d'adversaires ayant placé au moins un marqueur sur une table de service.**

(Par exemple, si vous avez 3 hôtes nobles et que 2 de vos adversaires ont placé des marqueurs de contrôle sur des tables de service, vous recevez  $3 \times 2 = 6$  points de prestige.)

5. **Enfin, comptez les points de prestige indiqués pour chacun de vos marqueurs de contrôle présents sur des pâtisseries, tables de service, hôtes nobles et tuiles Bonus spécial, et ajoutez-les à votre total.** En commençant par le joueur ayant le jeton Premier joueur, ajoutez les points en retirant ses marqueurs de contrôle. Lorsque tous les marqueurs d'un joueur ont été retirés, reportez le total sur son score. Faites de même pour tous les joueurs restants.

Quiconque a le plus de points de prestige remporte la partie ! **En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus de pièces restantes l'emporte.** Si l'égalité persiste, le joueur en possession du jeton Premier joueur l'emporte s'il faisait partie des joueurs à égalité. Sinon, le premier joueur à égalité à la gauche de la personne en possession du jeton Premier joueur l'emporte.



La joueuse bleue a cuisiné mais n'a pas livré une pâtisserie valant 4 points de prestige, elle la vend donc pour 20 pièces. Ces pièces plus les 12 que la joueuse bleue possède déjà sont ensuite converties en 3 points de prestige et elle garde les 2 pièces restantes.



Au moment de décompter cette table de présentation, les joueurs rouge, jaune et violet sont à égalité avec 2 pâtisseries chacun. Comme la pâtisserie du joueur violet est la plus proche de la tuile Bonus de table, il remporte l'égalité pour la première place et reçoit 4 points de prestige. Comme la pâtisserie de la joueuse rouge est la deuxième plus proche de la tuile Bonus de table, elle reçoit 2 points de prestige. Le joueur jaune ne reçoit aucun point pour cette table.





Le joueur rose a 1 hôte noble et 3 autres joueurs (bleue, jaune et violet) ont chacun un servent. Comme bleue, jaune et violet ont chacun au moins 1 servent, le joueur rose marque 1 point par autre joueur pour un total de 3 points de prestige.


## Bonus des cartes Personnel

Certains bonus peuvent présenter des versions alternatives avec des nombres légèrement différents, mais l'iconographie reste la même.

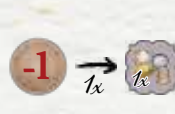
### Cartes Personnel de départ


 Gagnez le nombre de pièces indiqué.


 Effectuez une fois l'action Acheter des denrées en payant son coût habituel.

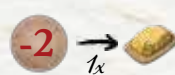
 Effectuez une fois l'action Acquérir des ingrédients en payant son coût habituel.


### Cartes Personnel Niveau I-IV


 Payez une pièce pour effectuer une fois l'action Acquérir des ingrédients à son coût habituel.


 Gagnez des points de prestige en fonction du nombre de vos pâtisseries sur une table de présentation de votre choix.  
2 : 1+  
3 : 2+  
4+ : 3+


 Déplacez l'une de vos pâtisseries vers une autre table de présentation (vous ne gagnez aucun bonus de placement ou récompense de tuile Bonus de table et vous ne pouvez pas payer pour votre éventuel servent).


 Payez une fois 2 pièces et gagnez 1 beurre.


 Gagnez 2 pièces pour chacune de vos servants sur une table de service et/ou hôtes nobles.


 Utilisez l'action bonus de la dernière carte Personnel utilisée d'un autre joueur (la dernière à avoir été placée dans sa défausse). (Le bonus choisi est effectué comme si c'était votre assistant.)

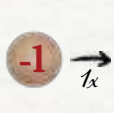
 Gagnez 2 pièces pour chaque table de présentation comportant au moins l'une de vos pâtisseries.


 Piochez 1 tuile Ingrédient du sac et gardez-la.


 Gagnez 2 pièces pour chacune de vos pâtisseries sur une table de présentation de votre choix.


 Piochez 2 tuiles Recette du sac Recette. Gardez-en une et défaussez l'autre face visible.

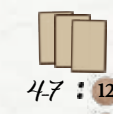
 Gagnez 2 pièces pour chacune de vos décorations réussies (Tuiles Garniture à gauche de votre plateau Joueur).

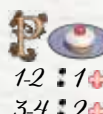

 Payez 1 pièce pour effectuer une fois l'action Décorer et décorez une seule pâtisserie.


 Effectuez une fois l'action Cuisiner, (autrement dit, cuisinez une unique recette). Utilisez 1 farine ou 1 miel de moins qu'indiqué dans la recette.

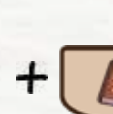
 Effectuez une fois l'action Livrer et livrez une seule pâtisserie.

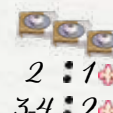
 Effectuez une fois l'action Acquérir des recettes. Prenez une seule tuile Recette et payez son coût habituel.

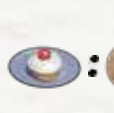
 Gagnez des pièces en fonction du nombre total de cartes Personnel dans votre Registre du personnel.  
4-7 : 12  
8-9 : 9  
10+ : 6

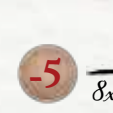
 Gagnez des points de prestige en fonction du nombre de vos pâtisseries avec () sur les tables de présentation.  
1-2 : 1+  
3-4 : 2+  
5+ : 3+


 Effectuez une fois l'action Placer un servent/hôte noble, payez 4 pièces de moins qu'indiqué sur le plateau.

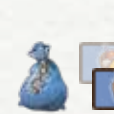
 Gagnez gratuitement 1 recette de votre choix de la zone Recettes (faites-les glisser et placez-en de nouvelles ensuite, si nécessaire).

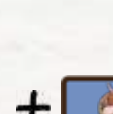
 Gagnez des points de prestige en fonction du nombre de tables de présentation comportant au moins une de vos pâtisseries.  
2 : 1+  
3-4 : 2+  
5 : 3+

 Gagnez 2 pièces pour chacune de vos pâtisseries sur les tables de présentation.










 Payez 5 pièces jusqu'à 8 fois pour gagner 1 point de prestige à chaque fois.










 Gagnez des points de prestige en fonction du nombre de vos décorations réussies (tuiles Garniture à gauche de votre plateau Joueur).  
1-2 : 1+  
3-4 : 2+  
5 : 3+






 Piochez 2 tuiles Ingrédient du sac Ingrédients. Gardez-en une et défaussez l'autre face visible.




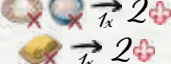


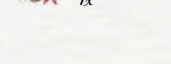


 Gagnez gratuitement 1 tuile Ingrédient de votre choix parmi l'étalage d'ingrédients du plateau principal (s'il y en a de disponibles).




## Cartes Personnel Niveau I-IV (suite)



1+   : 1   
 1+   : 1   
 1+   : 2   
 (chaque pâtisserie ne peut être comptée qu'une seule fois.)



1+   : 1   
 1+   : 1   
 1+   : 2   
 tuile Garniture ne peut être comptée qu'une seule fois.)

  : 1   
 2-4 : 2   
 5+ : 4 






















  : 3   
  : 2   
  : 2   
 Défaussez les denrées indiquées et gagnez le nombre de points de prestige correspondant (chaque rangée de bonus peut être utilisée une seule fois et est remplie indépendamment des autres.)

  : 2   
 Défaussez jusqu'à trois tuiles Ingrédient non utilisées et recevez 2 points de prestige par tuile défaussée.

-15  : 6   
 Payez une fois 15 pièces et gagnez 6 points de prestige.

 +   
 Effectuez deux fois l'action Acheter des denrées en tant qu'actions indépendantes. Payez le coût habituel les deux fois.

## \* Cartes Personnel

9x                       

## Mode solo

Pour préparer le prochain festival du jardin de Versailles, vous affronterez votre ancien mentor et son équipe très bien entraînée. Arriverez-vous à prévaloir avec votre jeune et ambitieuse équipe ? Et ce, même si l'autre équipe vous surpasse en expérience et possède un entrepôt débordant de denrées ?

### Matériel supplémentaire



30 Cartes Personnel Solo et 1 carte de décompte final

### Mise en place

Mettez le jeu en place comme si vous jouiez à deux joueurs, mais avec les ajouts suivants pour le Mentor :

8. Choisissez une couleur pour votre Mentor et préparez sa zone de jeu. Placez son **marqueur de points de prestige** sur la case 0 de la piste de points de prestige. Placez son **plateau Joueur** et ses **marqueurs de contrôle** à proximité.

Les 4 cartes **Personnel de départ** de votre Mentor ne sont pas utilisées. Son **Registre du personnel** (qui comporte toutes les cartes Personnel gagnées durant la partie) est initialement vide. Il se composera au fur et à mesure des cartes Personnel nouvellement recrutées.

**Important** : le Registre du personnel du Mentor est composé uniquement des cartes Personnel recrutées plus tard et non des cartes Personnel Solo.

Mélangez les 30 cartes **Personnel Solo**. Préparez le paquet Personnel non utilisé du Mentor en empilant 4 groupes de cartes Personnel Solo inclinées de 90° les uns par rapport aux autres. Le nombre de cartes de chaque groupe dépend du niveau de difficulté choisi :

**Partie crémeuse** : 4 groupes de 5 cartes Personnel Solo chacun

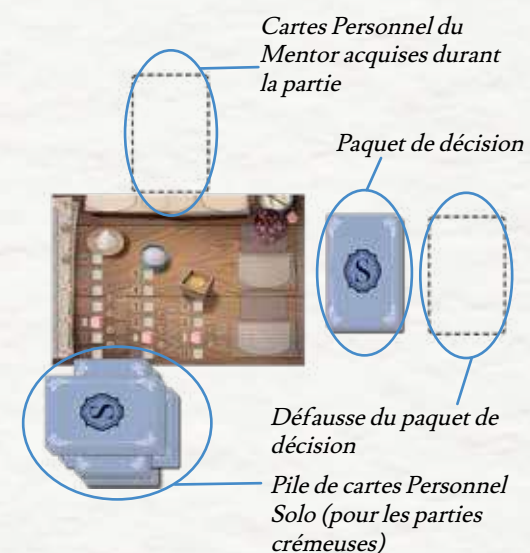
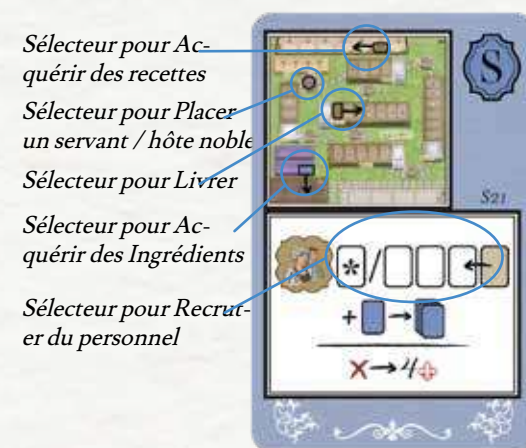
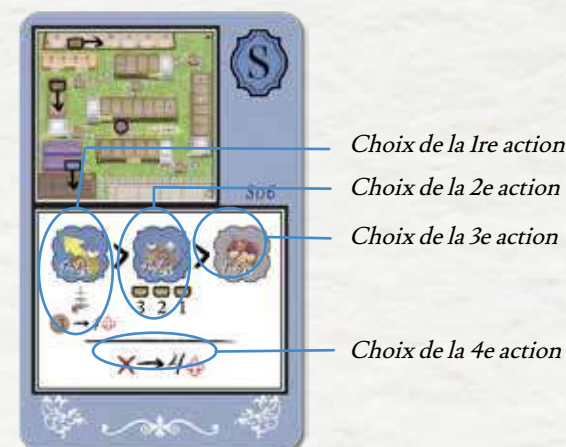
**Partie savoureuse** : 2 groupes de 6 cartes Personnel Solo chacun en dessous et 2 groupes avec 5 cartes Personnel Solo au-dessus

**Partie très croustillante** : 4 groupes de 6 cartes Personnel Solo chacun

Placez le paquet complet face cachée à gauche sous le plateau Joueur du Mentor. Mettez de côté les 6 à 10 cartes restantes face cachée. Elles constituent le **paquet de décision**. Ces cartes sont utilisées dès que le Mentor doit prendre une décision.

Placez les 3 **marqueurs Denrée** du Mentor sur les 3 cases de départ des pistes Denrée de son plateau Joueur (2× farine, 1× sucre, 1× beurre). Le Mentor n'a pas besoin de denrées durant la partie, mais peut quand même en recevoir en guise de bonus et peut les dépenser durant le décompte final.

La partie peut maintenant commencer !



Mise en place du Mentor



Au début de la phase Choix du personnel, déplacez le groupe de cartes du dessus (face cachée) du paquet Personnel Solo non utilisé du Mentor pour constituer sa main.



Dès qu'il reçoit le plateau de cuisson, le Mentor reçoit une carte Personnel prise au hasard. Cette carte est placée face cachée au-dessus du plateau Joueur du Mentor, dans son paquet Registre du personnel.



Il y a entre 1 et 3 actions de Mentor dans l'encadré blanc des cartes Personnel Solo. Le Mentor effectue l'une de ces actions lors de son tour. S'il ne peut pas effectuer l'action la plus à gauche, il effectue l'action à sa droite (le cas échéant). S'il ne peut pas effectuer cette action, il effectue l'action la plus à droite (le cas échéant). Si le Mentor ne peut effectuer aucune de ces actions, il gagne 4 points de prestige à la place.



Certaines actions de Mentor nécessitent de révéler une carte Décision. Ici, l'action Livrer de la carte Solo (à gauche) nécessite de révéler une carte Décision (sur la droite). Seule l'illustration du plateau de jeu est utilisée sur une carte Décision. La carte Décision indique que les pâtisseries à livrer devraient aller sur la table au centre du plateau de jeu en commençant par l'emplacement disponible le plus à droite.

## Règles du mode solo

Lors de vos tours de jeu, appliquez les règles standard pour une partie à deux joueurs (voir jeu de base). Lors des tours du Mentor, suivez les règles différentes suivantes :

### Phase 1: Préparation

Inchangée.

### Phase 2: Choix du personnel

#### Étape 1: Choisir votre propre personnel

Le Mentor choisit toujours le groupe de cartes du dessus de la pile Personnel non utilisé (5 ou 6 cartes). Placez ces cartes face cachée sans les avoir consultées au centre sous le plateau Joueur du Mentor, elles constituent sa main de cartes.

#### Étape 2: Choisir du nouveau personnel

Dès que le Mentor reçoit le plateau de cuisson, sélectionnez au hasard une carte Personnel face cachée du plateau et placez-la au-dessus de son Registre du personnel (initialement vide) (séparez bien cette pile des cartes Personnel Solo).

#### Étape 3: Retirer une carte du jeu

Le Mentor a tellement bien planifié qu'il ne n'abandonne aucun membre de son personnel, il ne retire pas de carte !

### Phase 3: Effectuer vos actions

À chacun des tours du Mentor, commencez par révéler la première carte de sa main et effectuez l'une des actions indiquées sur la partie inférieure de la carte. Si possible, effectuez l'action la plus à gauche. Si l'action de gauche ne peut pas être effectuée, effectuez la prochaine action sur la droite. Si cette action ne peut pas non plus être effectuée, effectuez la dernière action sur la droite, le cas échéant.

**Remarque générale :** Si le Mentor ne peut effectuer aucune des actions indiquées (parce que les emplacements spécifiés sont tous vides ou occupés), il gagne immédiatement 4 points de prestige à la place.

Terminez l'action en plaçant la carte face visible sous le plateau Joueur du Mentor sur la droite.

**Remarque :** si une carte Décision doit être révélée et que le paquet de décision est vide, mélangez toutes les cartes Décision et toutes les cartes Personnel Solo précédemment utilisées (sauf celle qui vient d'être jouée) et placez-les face cachée pour former le nouveau paquet de décision. Puis piochez la carte dont vous avez besoin dedans. **REMARQUE :** Lorsque vous avez recours à une décision, vous devez toujours piocher une nouvelle carte. **N'utilisez pas** l'encadré Décision sur la carte que vous activez.

Les actions sont décrites aux pages suivantes :

## Actions du mentor



### 1. Acquérir des recettes

Le Mentor prend exactement 2 recettes gratuitement.

Révélez la première carte du paquet de décision. La flèche sur les emplacements Recette indique la recette que le Mentor choisit (*voir exemple sur la droite*). Révélez autant de cartes Décision que nécessaire afin que le Mentor ait pris un total de 2 recettes.

Si le Mentor a maintenant 4 recettes dans sa zone Recettes, défaussez la recette valant le moins de points. S'il y en a plusieurs avec le moins de points, choisissez-en une sans (P), ou sinon n'importe laquelle.

(Après cette action, vérifiez si les recettes doivent être décalées vers la droite et s'il faut en placer de nouvelles, comme dans les règles habituelles.)

Si le Mentor a déjà 3 tuiles Recette, il ne peut pas effectuer cette action.



### 2. Acquérir des ingrédients

Le Mentor prend 1 à 3 tuiles Ingrédient gratuitement.

Révélez la première carte du paquet de décision. La flèche sur l'étalage d'ingrédients indique quelle colonne le Mentor choisit (*voir exemple sur la droite*). Il prend toutes les tuiles Ingrédient de cette colonne et les place à droite de son plateau Joueur, en les gardant dans le même ordre, de haut en bas. Toute tuile supplémentaire gagnée plus tard sera ajoutée en bas de la même manière.

S'il doit prendre des tuiles Ingrédient dans une colonne vide, révélez une autre carte Décision.

S'il n'y a plus de tuiles Ingrédient, il ne peut pas effectuer cette action.



### 3. Acheter des denrées

Le Mentor n'effectue jamais cette action.



### 4. Cuisiner

Le Mentor cuisine 1 ou 2 recettes gratuitement, y compris des recettes (P) et les place sur des volettes inoccupées. Il n'a pas besoin de dépenser de denrées ni d'ingrédients pour ça !

Les nombres (*voir exemple ci-contre*) indiquent quelles recettes seront cuisinées et dans quel ordre.

Si le Mentor ne peut cuisiner aucune recette (*aucune recette et/ou aucune volette disponible*), il ne peut pas effectuer cette action.



Le Mentor effectue la deuxième recette en partant de la gauche (si possible) ou la prochaine recette disponible en allant vers la droite.

S'il n'y a plus de tuile Recette, révélez une autre carte Décision.



Le Mentor prend toutes les tuiles Ingrédient de la colonne de droite (s'il en reste au moins une).



Si elles sont présentes, les recettes seront cuisinées dans l'ordre indiqué. Dans ce cas-là, vous vérifierez d'abord la recette sur la gauche (1), puis celle sur la droite (2) et enfin celle du milieu (3). Le Mentor peut seulement cuisiner autant de pâtisseries qu'il a d'emplacements libres dans sa section Volette.

La première pâtisserie cuisinée est placée dans la volette du haut, si possible.



La pâtisserie sur la volette la plus basse est décorée en premier (1). La flèche indique que la première garniture vient de la tuile Ingrédient la plus basse comportant une garniture. Il en va de même si le Mentor peut effectuer une seconde action Décorer.



## 5. Décorer

Le Mentor décore 1 ou 2 pâtisseries présentes sur ses volettes.

Les nombres et la flèche (voir exemple ci-contre) indiquent quelle pâtisserie est décorée et avec quelle garniture. Placez les tuiles Ingrédient respectives avec la garniture sélectionnée au-dessus de la pâtisserie.

Décalez toutes les tuiles Ingrédient restantes vers le haut pour remplir les espaces vides.

Si le Mentor ne peut décorer aucune pâtisserie (aucune pâtisserie et/ou aucune garniture), il ne peut pas effectuer cette action.



## 6. Livrer

Le Mentor livre toutes les pâtisseries de ses volettes (qu'elles soient décorées ou non).

Révélez une carte du paquet de décision pour chaque pâtisserie. La flèche indique sur quelle table sera livrée la pâtisserie et à partir de quelle extrémité de la table le prochain emplacement disponible sera occupé (voir exemple sur la gauche). S'il n'y a plus d'emplacements disponibles sur une table donnée, révéléz une autre carte du paquet de décision.

Si le Mentor a une pâtisserie correspondant à une tuile Bonus de table, il la livre en premier. Si les deux pâtisseries ou aucune ne correspond, il livre la pâtisserie du haut en premier.

Le Mentor gagne le **bonus de placement** et la **récompense** de la tuile Bonus de table.

(S'il gagne en récompense une tuile Recette : révéléz des cartes Décision pour décider quelle tuile Recette. S'il gagne en récompense une tuile Ingrédient : révéléz des cartes Décision pour décider quelle tuile Ingrédient, prenez la plus haute de la colonne indiquée.)

**Rappel** : si le Mentor possède les pièces nécessaires lorsqu'il livre des pâtisseries, il paye immédiatement **3 pièces** pour chacun de ses servants reliés à cette table pour gagner du prestige en plus.

Placez n'importe quelle garniture de la pâtisserie du Mentor à gauche de son plateau Joueur (décorations réussies). Cela lui rapportera des revenus plus tard. S'il a déjà 5 décorations réussies, défaussez-la à la place.

S'il n'y a pas d'emplacement libre disponible, la pâtisserie est vendue (5 pièces par point).

Si le Mentor n'a aucune pâtisserie à livrer, il ne peut pas effectuer cette action.



Le Mentor place la pâtisserie sur le premier emplacement libre de la table de gauche en partant du haut (si possible).



Rappel que le Mentor doit payer pour ses servants, si possible.



## 7. Recruter

Le Mentor recrute une carte Personnel gratuitement.

Vérifiez d'abord si le Mentor remplit les conditions d'une des cartes Personnel ✱ sous le plateau (et n'en a pas encore recruté). S'il remplit les conditions d'une de ces cartes, il la recrute et place un marqueur de contrôle sur l'emplacement libre pour indiquer qu'il ne peut plus recruter dans cette zone. Sinon, il recrute dans la zone Recruter à la place.

S'il y a plusieurs cartes parmi lesquelles choisir, la flèche bleue sur la carte Solo détermine la direction dans laquelle choisir et, pour la zone Recruter, par où commencer (voir exemple ci-contre).

La carte Personnel recrutée est placée face cachée dans le Registre du personnel du Mentor (qui doit rester distinct des cartes Personnel Solo).

De plus, piochez une carte du paquet de décision et placez-la face cachée dans la **main de cartes** du Mentor.

Si le Mentor ne peut embaucher personne, il ne peut pas effectuer cette action.



## 8. Renvoyer

Le Mentor n'effectue jamais cette action.



## 9. Placer un servent / hôte noble

Le Mentor place un servent ou un hôte noble gratuitement.

Révélez une carte du paquet de décision. Le cercle violet (voir exemple ci-contre) indique la table de service ou l'hôte noble où le Mentor place ses marqueurs de contrôle.

Si l'emplacement indiqué est déjà occupé, révéléz une autre carte du paquet de décision. Le Mentor occupe toujours l'emplacement le plus à gauche pour les tables de service (ceux qui rapportent des points de prestige).

Si tous les emplacements sont déjà occupés, il ne peut pas effectuer cette action.

## Tuiles Bonus

Dès que votre Mentor a rempli les conditions indiquées sur l'une des tuiles Bonus spécial, placez immédiatement un de ses marqueurs de contrôle sur l'emplacement libre rapportant le plus de points de cette tuile. Il gagnera aussi les points de prestige indiqués à la fin de la partie.

## Phase 4: Toucher vos revenus (aussi effectuée lors de la dernière manche)

Inchangée. Les revenus du Mentor sont calculés de la manière standard.



Si le Mentor a rempli les conditions d'une carte Personnel ✱, il recrute une de celles-ci (la plus à droite s'il remplit les conditions de plusieurs d'entre elles).  
Si le Mentor ne peut pas recruter de carte ✱ (ou en a déjà une), il recrute la première carte disponible de la zone Recruter en commençant par le dernier emplacement sur la droite et en allant vers la gauche.  
Après avoir recruté une carte, le Mentor pioche une carte du paquet de décision et la place face cachée dans sa main de cartes.



Le Mentor place un marqueur de contrôle sur la table de service (emplacement de gauche) entre la table du haut et la table de gauche.

## Décompte final

**Rappel :** vous devez aussi tous toucher vos revenus à la fin de la dernière manche !

**Avant le décompte final habituel**, révéléz toutes les cartes du Registre du personnel du Mentor une par une en commençant par celle du dessus. Pour chaque carte Personnel qui lui octroie soit des pièces soit des points de prestige en guise de bonus, défaussez autant de Pièces/Denrées/ Ingrédients de sa réserve que nécessaire ou possible pour recevoir ces bonus. *(Les autres bonus ne sont pas comptabilisés, par exemple, le Mentor ne peut pas utiliser de bonus lui octroyant des actions supplémentaires ou des denrées à ce moment-là.)*

Ensuite, additionnez le nombre total de tuiles Ingrédient non utilisées, de tuiles Recette non cuisinées et de denrées que le Mentor possède. Il gagne la moitié de cette valeur en points de prestige *(arrondie à l'inférieur)*.

Le Mentor prend ensuite part au décompte final standard. Il peut vendre les pâtisseries sur ses volettes, gagner des points de prestige pour ses pièces, remporter des majorités, gagner des points de prestige pour les hôtes nobles, les servants, les bonus spéciaux et les pâtisseries.

**Remarque :** les majorités des tables de présentation sont comptabilisées comme dans une partie à deux joueurs, seul le joueur avec le plus de pâtisseries remporte des points pour chaque table.

Vous remportez la partie si vous avez plus de points de prestige que votre Mentor. Si vous avez perdu ou en cas d'égalité, vous devriez immédiatement défier de nouveau votre Mentor et essayer de le surpasser !

Une fois que vous aurez acquis un peu d'expérience, essayez de battre votre record personnel. Ne prenez en compte que les parties où vous avez vaincu votre Mentor. 80 points de prestige est un bon résultat, 90 points de prestige est un excellent résultat et votre but ultime est d'atteindre 100 points de prestige ou plus !

### Remarques sur les bonus de cartes modifiés en mode solo

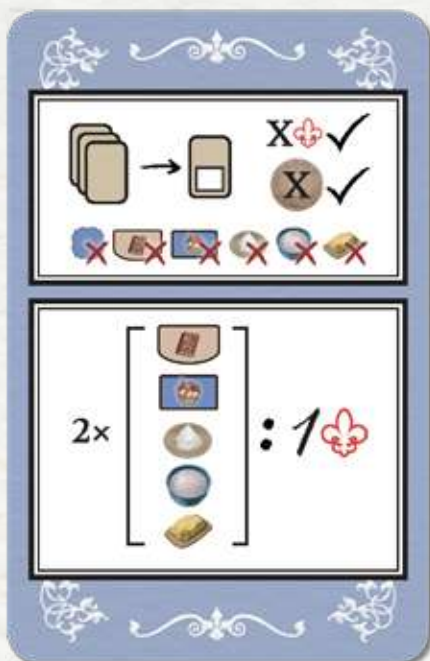
Si vous jouez cette carte, vous pouvez soit effectuer une des trois actions indiquées sur la moitié inférieure de la carte Personnel utilisée par le Mentor en utilisant vos règles au lieu des siennes soit gagner 4 points de prestige. *(Le bonus choisi est effectué comme si c'était par votre assistant.)*

### Partie étendue pour 2 joueurs

Lorsque vous jouez à deux joueurs, vous pouvez ajouter un Mentor comme troisième joueur virtuel. Mettez simplement le jeu en place comme pour une partie à trois joueurs.

Utilisez la règle du mode solo pour les tours de jeu du Mentor *(voir plus haut)*. Avant le décompte final, effectuez le décompte supplémentaire du mode solo pour le Mentor.

**Remarque :** les majorités des tables de présentation sont comptabilisées comme dans une partie à trois joueurs, les joueurs ayant placé le plus grand nombre de pâtisseries et le second plus grand nombre de pâtisseries marquent des points de prestige pour chaque table.



Carte de décompte final du mode solo

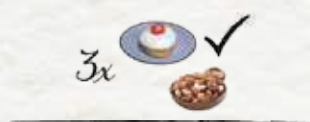


## Règles des packs promo

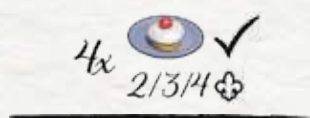
Chacun des quatre packs promotionnels peut être ajouté au jeu individuellement ou dans n'importe quelle combinaison avec d'autres packs promotionnels.

### Pack promo 1 : 3 Tuiles Bonus spécial supplémentaires

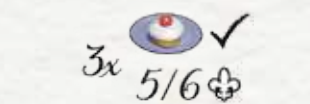
Mélangez les trois tuiles Bonus spécial supplémentaires avec les 6 autres tuiles Bonus spécial. Placez aléatoirement 2 tuiles Bonus spécial, face visible sur les emplacements libres des tables Bonus spécial, en bas à gauche du plateau principal, en respectant leur couleur. Remettez les tuiles restantes dans la boîte, car elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.



**Condition :** Vous avez livré au moins 3 pâtisseries avec des noix sur les tables de présentation.



**Condition :** Vous avez livré au moins 4 pâtisseries valant 2, 3 ou 4 points de prestige sur les tables de présentation.



**Condition :** Vous avez livré au moins 3 pâtisseries valant 5 ou 6 points de prestige sur les tables de présentation.

### Pack promo 2 : 3 Tuiles Bonus de table supplémentaires

Mélangez les trois tuiles Bonus de table supplémentaires avec les 11 autres tuiles Bonus spécial. Placez ensuite une tuile Bonus de table au hasard, face visible, sur les 5 emplacements Bonus de table des tables de présentation. Remettez les tuiles restantes dans la boîte, car elles ne seront pas utilisées.



Gagnez 2 pièces lorsque vous placez une pâtisserie non décorée.



Gagnez 1 farine lorsque vous placez une pâtisserie valant exactement 5 points de prestige.



Gagnez 1 pièce pour chacun de vos servants reliés à une table de présentation comportant ce bonus de table.

### Pack promo 3 : 3 Cartes Personnel \* supplémentaires

Mélangez les trois cartes Personnel \* supplémentaires avec les huit autres cartes Personnel \*. Placez aléatoirement autant de cartes Personnel \* que de joueurs, plus une, sous le plateau, face visible. Toutes les cartes Personnel restantes sont retirées de la partie.



3+

**Prérequis :** Vous avez déjà marqué au moins 5 points de prestige sur la piste de prestige.

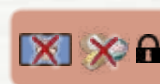
**Bonus de personnel :** Gagnez 3 points de prestige.



3+

**Prérequis :** Vous avez au moins 3 pâtisseries qui n'ont ni des œufs, ni du miel, ni des noix sur les tables de présentation.

**Bonus de personnel :** Gagnez 3 points de prestige.



2+

**Prérequis :** Vous n'avez aucune denrée ni aucune tuile Ingrédient non utilisée.

**Bonus de personnel :** Gagnez 2 points de prestige.

### Pack promo 4 : 10 Cartes Personnel de départ supplémentaires

Au début de la partie, chaque joueur prend les six cartes Personnel de départ de sa couleur. Au début de la **Phase 2 : Choix du personnel** (**Choisissez votre propre personnel**) de la première manche, chaque joueur choisit secrètement 4 de ses 6 cartes Personnel de départ et retire de la partie les 2 cartes restantes face cachée.



Cartes promo Personnel de départ

## Résumé des règles

### Phase 1: Préparation

Retirez les ingrédients et les recettes comme indiqué par les **X** puis ajoutez de nouveaux ingrédients et recettes.










### Phase 2: Choisir votre propre personnel

1 : Choisissez parmi le personnel non utilisé. Ne récupérez le personnel utilisé qu'après avoir sélectionné tout votre personnel non utilisé, et si vous devez encore choisir du personnel.

2 : Choisir du nouveau personnel en utilisant les plateaux de cuisson.

3 : Défaussez de la partie 1 carte Personnel de votre main, ce qui vous laisse avec 5 cartes Personnel en main.

### Phase 3: Effectuer vos actions

 Acquérir 1-2 recette(s) ( P   A )	 Cuisiner 1-2 pâtisserie(s) ( P   A )	 Recruter 1 nouvelle carte Personnel à ajouter à votre main ( P )
 Acquérir 1 ingrédient ( A )	 Décorer 1-2 pâtisserie(s) ( P )	 Renvoyer 1 carte Personnel (vous devez garder au moins 4 cartes Personnel dans votre registre) ( P   A )
 Acheter 1 type de denrée ( A )	 Livrer 1-2 pâtisserie(s) ( P   A ) (Vendre ou Présenter les pâtisseries, puis déplacer vos décorations réussies sur le côté gauche du plateau Joueur pour le revenu)	 Placer 1 servant ou hôte noble ( P   A )

Si vous accomplissez un **bonus spécial** durant votre tour : placer un marqueur de contrôle (1 par table Bonus spécial)

### Phase 4: Toucher vos revenus

- 5 pièces de revenu de base
- 2 pièces de revenu par hôte noble
- Revenu pour les décorations réussies

### Continuer la partie ou procéder au décompte final

Commencez une nouvelle manche sauf si vous venez de **terminer la manche 4**, auquel cas procédez au décompte final.

### Décompte final (Voir page 14 pour les règles complètes du décompte final)

Avancez votre marqueur de points de prestige, ajoutant ainsi des points à ceux gagnés pendant la partie :

- Vendez les pâtisseries restantes sur vos voiettes. Puis gagnez 1 point de prestige par tranche de 10 pièces que vous remettez dans la réserve (gardez les éventuelles pièces restantes).
- Gagnez des points pour la 1<sup>re</sup> et la 2<sup>e</sup> place pour les joueurs ayant le plus de pâtisseries sur chaque table de présentation (le plus proche du bonus de table remporte les égalités et le 2<sup>e</sup> ne marque pas de point dans une partie à 2 joueurs).
- Gagnez des points en multipliant le nombre de vos hôtes nobles par le nombre d'adversaires ayant au moins un servant.
- Marquez des points de prestige pour chacun de vos marqueurs de contrôle sur : des pâtisseries, des tables de service, des hôtes nobles et des tuiles Bonus spécial.

**Quiconque a le plus de points de prestige remporte la partie !** Les égalités sont départagées par le nombre de pièces, puis par le joueur à égalité le plus proche du premier joueur lors de la dernière manche.