

Règle du Jeu



Spelregels
(vanaf pagina 9)

Reiner Knizia's

CHAUD DEVANT !

Tactiques et toques en cuisine !

Toi et tes copains – les autres joueurs – êtes les chefs de cuisine, « toqués » cela va sans dire, d'un célèbre restaurant cinq étoiles. Parfaitement, l'un de ceux que l'on cite dans les guides... Votre spécialité, c'est la Soupe du jour, celle que, c'est bien connu, l'on fait dans la marmite : la Soupe aux pois, la Soupe à l'oignon bien française, la Soupe aux champignons et la Soupe au piment enragé. Miam ! D'ailleurs tu n'as qu'un seul but dans la vie : arriver à avoir plus d'étoiles de gourmet que les autres joueurs. Seul problème, trop de cuisiniers gâtent la soupe et il n'y a qu'une seule marmite pour tous...

Contenu du jeu :

- 36 jetons (8 x 1 étoile, 8 x 2 étoiles, 20 x 5 étoiles)
- 52 cartes de soupe :
 - 10 cartes « Soupe au Piment » : 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5
 - 14 cartes « Soupe aux Pois » (vertes)
 - 14 cartes « Soupe à l'Oignon » (jaunes) et
 - 14 cartes « Soupe aux Champignons » (brunes). Valeur de ces cartes : 0 (bouillon), 0 (bouillon), 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 10, 0 (« La marmite déborde » : une carte reconnaissable à son « 0 » rouge)
- 25 cartes de Menus (5 séries comprenant chaque fois une carte « Soupe aux Pois », une carte « Soupe à l'Oignon », une carte « Soupe aux Champignons », une carte « Soupe au Piment » et une carte « Pas de Soupe aujourd'hui »)

Vue d'ensemble du jeu

Chaque joueur pose devant lui un jeton 5 étoiles et, face cachée, un jeu de cinq menus. Ces cartes de menus ne seront pas mélangées aux autres cartes que vous recevrez par la suite. La partie se jouera en cinq manches : pour chacune d'elles, le joueur utilisera l'un de ses menus, chaque carte ne pouvant être utilisée qu'une seule fois

Au début de chaque manche, le donneur bat les cartes de Soupe et en distribue 13 à chaque joueur. S'il y a cinq joueurs, toutes les cartes seront distribuées, les deux premiers joueurs recevant une carte de plus que les autres joueurs. Après avoir regardé son jeu, chaque joueur choisira – en secret – l'une de ses cartes de Menus : il va donc tout faire pour mitonner cette délicieuse Soupe. Lorsque tous les joueurs auront fait leur choix, les menus seront tous retournés en même temps et resteront posés face visible devant chaque joueur.

Pour gagner des étoiles, le joueur doit remporter des plis comportant les cartes de Soupe de la Soupe qu'il a mise au menu. Si Nathalie a choisi la carte « Soupe aux Pois » pour la première manche, elle va essayer de remporter un maximum de plis comportant des cartes « Soupe aux pois » : chaque carte de Soupe aux Pois gagnée lui rapportera une étoile supplémentaire. À la fin de chaque manche, les joueurs gagnent ou perdent des étoiles pour les plis qu'ils ont remportés : cela dépend de la Soupe choisie et des cartes qui composent les plis gagnés. Si le joueur a inscrit une Soupe aux Pois, aux Champignons ou à l'Oignon, les cartes « Piment » gêneront la Soupe et obligeront le joueur à rendre des étoiles. Si la Soupe au Piment est au menu, les cartes Bouillon se transformeront en pénalités (voir plus loin). À la fin des cinq manches, le gagnant sera le joueur qui aura obtenu le plus d'étoiles.

Il est toutefois impossible qu'un joueur ait moins de zéro étoile. Chaque carte de Menu (Soupe) ne sera jouée qu'une seule fois. Après chaque manche, ils retourneront le menu qu'ils viennent d'utiliser face cachée sur un talon. Le choix de menus diminue donc d'une carte par manche.

Déroulement du jeu

C'est le joueur assis à la gauche du donneur qui commence. Il joue l'une des cartes de son jeu en la plaçant face visible au milieu de la table : ce sera la « marmite ». Il annonce à haute voix la valeur de la carte. Si la première carte jouée est un dix, elle est annoncée en tant que zéro. Mais elle vaudra tout de même 10 points aux tours suivants. La main passe alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur a la main, il doit jeter une carte dans la marmite et annoncer la valeur totale des cartes qui se trouvent dans la marmite. Cette valeur totale indique le niveau de la soupe dans la marmite : dès qu'elle atteint 10 points, le joueur qui vient de marquer ce score remporte le pli.

On ne peut pas jouer n'importe quelle carte ! Il y a quatre règles à respecter :

1 – Il faut fournir à la couleur. Si la première carte de la levée est une carte « Pois », toutes les cartes suivantes devront elles aussi être des cartes « Pois » – sauf si un joueur n'a plus de carte « Pois » : en ce cas, il pourra jouer n'importe quelle autre carte. Même chose si la première carte de la levée est une carte « Oignon à la française » ou une carte « Champignons ». Exemple : Virginie joue tout d'abord une carte « Oignon », Bruno ne peut pas suivre et joue donc une carte « Champignon ». Valentine, la troisième joueuse, doit jouer une carte « Oignon » puisque c'est la couleur demandée – à moins qu'elle ne puisse pas, elle non plus, fournir à la couleur.

2 – Dès que l'un des joueurs aura joué une carte « Piment enragé », personne ne sera plus obligé de fournir à la couleur et les joueurs pourront donc jouer la carte de leur choix. Dès qu'il y aura du piment dans la marmite, la Soupe sera ratée : qu'on y mette n'importe quoi, cela ne changera plus grand-chose...

3 – Si tu fais une Soupe aux Pois, aux Champignons ou à l'Oignon, chaque carte « Piment enragé » figurant dans un pli gagné te coûtera une

étoile. Si tu as choisi de faire une Soupe au Piment enragé, chaque carte « Bouillon » te coûtera une étoile.

4 – La valeur de toutes les cartes de la marmite doit être visible. Dès qu'une carte « La marmite déborde » aura été jouée, la valeur totale de la marmite retombera à zéro et on recommencera à compter à partir de zéro. La valeur des cartes qui se trouve sous la carte « La marmite déborde » ne comptent plus, mais les cartes restent intéressantes pour le score final. Une carte « La marmite déborde » ne change pas le goût de la Soupe ! Si la Soupe a déjà été gâchée par une carte « Piment enragé » et qu'un joueur joue une carte « La marmite déborde », la Soupe restera immangeable et on peut donc jeter n'importe quoi dans la marmite.

Par contre, si un joueur décide faire une Soupe au Piment enragé et ouvre le jeu en jetant une carte « Piment enragé », personne n'est obligé de fournir à la couleur : de toute façon, la Soupe sera immangeable et on peut donc y jeter n'importe quoi.

À table ! La Soupe est prête !

Lorsque la carte jouée par l'un des joueurs fait passer la valeur totale de la marmite à dix ou plus, la Soupe est prête. Le joueur qui vient de poser la carte a gagné le pli. Il prend toutes les cartes de la marmite et pose devant lui faces cachées toutes les cartes du pli qu'il vient de gagner. Le joueur qui vient de terminer la Soupe commence à remplir la marmite suivante. Il pose donc une carte au milieu de la table – dans la nouvelle marmite – et en annonce la valeur.

Exemple :

Virginie commence le pli en posant une carte « 3 Pois ». Elle annonce « trois ». Bruno enchaîne avec une carte « 1 Pois » et annonce « quatre ». Valentine n'a pas de carte « Pois » : elle décide de jouer sa carte « 5 Piments », portant ainsi la valeur du pli à « neuf ». Nicolas veut faire la Soupe du jour à l'oignon : il a donc tout intérêt à remporter un maximum de cartes « Oignon ». Mais comme de toute façon la Soupe

est déjà gâchée, on peut maintenant lui ajouter n'importe quoi. S'il tient à gagner le pli, il peut mettre une carte « Oignon » qui fera passer le score à plus de dix, mais comme il récolterait un pli comportant une carte « Oignon » et une carte « Piment » (= 1 point de pénalité), cela ne l'avancerait à rien. Au lieu de prendre le pli, il décide donc de jouer une carte Oignon « La marmite déborde » : la Soupe bout trop fort et la valeur totale de la marmite retombe à zéro.

Virginie a à nouveau la main. Elle peut jouer ce qu'elle veut puisque la Soupe est gâchée. Elle joue une carte « 4 Champignons ». Bruno suit avec une carte « 3 Pois » et annonce la valeur « sept ». Finalement, Valentine – qui vise la Soupe du jour au piment –, joue à son tour une carte « 4 Piments ». la valeur passe à onze et Valentine remporte le pli. Cela lui vaudra par la suite deux nouvelles étoiles pour les deux cartes « Piment » (voir ci-dessous). Comme aucune carte « Bouillon » n'a été jouée, elle n'aura pas de point de pénalité (voir plus loin).



Fin de la manche

Pour signaler le dernier tour de table, les joueurs sont tenus d'annoncer qu'ils viennent de jouer leur « dernière carte ». La manche prend fin dès que la main passe à un joueur qui n'a plus de carte en main et ne peut

donc rien ajouter à la marmite (Notez que le fait de jouer votre dernière carte ne met pas fin à la partie). Tous les joueurs se défaussent alors des cartes qu'ils ont encore en main et les placent dans la marmite. Ces cartes compteront pour du beurre. Chaque joueur compte alors les points de ses plis en fonction des cartes qu'il a gagnées et du menu qu'il a choisi.

- **Soupe du jour aux pois, aux champignons ou à l'oignon** : le joueur qui a affiché la Soupe aux Pois aura droit à un point par Carte « Pois » comprise dans ses plis. Il perdra un point par carte « Piment enragé » qu'il aura gagnée. Il en va de même pour les Soupes aux Champignons et à l'oignon. Le piment enragé gâche le goût de ces Soupes.

- **Soupe du jour au piment** : le joueur aura droit à un point par Carte « Piment enragé » qu'il aura gagnée. Mais il perdra un point par carte « Bouillon » gagnée. Le bouillon gâche le goût de la Soupe au Piment.

- **Pas de Soupe aujourd'hui** : aujourd'hui, ce joueur ne fait pas de Soupe; il ne doit donc pas ramasser de plis. Avant le début de la manche, il a droit à cinq étoiles : il en perdra une par carte qu'il ramassera. Il peut perdre plus de cinq étoiles s'il ramasse plus de cinq cartes. Dis donc, si tu ne fais pas de Soupe aujourd'hui, dégage ! Tu n'as rien à faire dans cette cuisine.

La manche sera terminée lorsque chaque joueur aura gagné ou cédé ses étoiles. On rassemblera alors toutes les cartes Soupe et on les battra. Les cartes Menu utilisées seront placées sur les talons de cartes écartées du jeu. Le donneur sera le joueur assis à la gauche du donneur précédent. Une nouvelle manche commencera.

Fin du jeu

Le jeu prendra fin après la manche pendant laquelle les joueurs auront joué leur cinquième (et dernière) carte de Menu. Le gagnant sera le joueur qui aura rassemblé le plus d'étoiles.

Variante

Au lieu de retourner tous les menus en même temps, on peut décider que les joueurs le feront à tour de rôle. C'est le joueur assis à la gauche du donneur qui posera en premier une carte de Menu – face visible – sur la table. Les joueurs retourneront l'un après l'autre leur menu face visible, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est donc le donneur qui retournera sa carte en dernier, mais cette carte ne pourra en aucun cas être identique à celle du joueur assis à sa gauche – à moins qu'il ne s'agisse de la cinquième manche et qu'il ne puisse pas faire autrement.



Jij en je medespelers zijn de trotse chefkoks van een uitstekend restaurant. Jullie specialiteit is 'la Soupe du Jour' (Soep van de Dag): Erwtensoep, Franse Uiensoep, Champignonsoep of een pittige Pepersoep. Ieder van jullie heeft slechts één doel: meer sterren verzamelen dan je rivalen. Er is alleen één probleem: jullie koken allemaal in dezelfde pan...

Inhoud:

- 36 Fiches (8 x 1 ster, 8 x 2 sterren, 20 x 5 sterren) en
- 52 soepkaarten waarvan:
 - 10 Rode Pepersoepkaarten met de waardes 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5
 - 14 Erwtensoepkaarten (groen)
 - 14 Franse Uiensoepkaarten (geel) en
 - 14 Champignonsoepkaarten (bruin). Ieder van deze soort soepkaarten hebben de waardes 0 (bouillon), 0 (bouillon), 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 10, en een overkookkaart (te herkennen aan de rode 0)
- 25 Menukaarten (5 setjes met steeds één Erwtensoep-, Franse Uiensoep, Champignonsoep-, Pepersoep- en een 'Geen soep vandaag'-kaart)

Overzicht:

Elke speler krijgt een 5-sterren fiche en legt dit voor zich op tafel. Ook krijgt elke speler één set van de vijf verschillende menukaarten. Deze worden als setje met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd. De menukaarten worden apart gehouden van de andere kaarten. Er worden vijf rondes achter elkaar gespeeld, waarin elke speler telkens een menukaart gebruikt. Iedere menukaart kan één keer gespeeld worden.

Aan het begin van de ronde schudt de deler de soepkaarten en geeft er 13 aan iedere speler. Bij vijf spelers worden alle kaarten gebruikt en krijgen de eerste twee spelers een kaart meer dan de anderen. Nadat iedere speler zijn kaarten goed bekeken heeft, kiest elke speler uit het setje Menukaarten het menu dat hij deze ronde gaat spelen. Als alle spelers een menukaart gekozen hebben, draaien ze deze tegelijkertijd om. Het gekozen menu blijft op tafel liggen en is zichtbaar voor alle spelers.

Een speler behaalt sterren door slagen te winnen waarin de soepkaarten zitten van de soep die hij op het menu heeft gezet. Stel dat Claudia Erwtensoep op het menu heeft gezet in de eerste ronde, dan wil ze zoveel mogelijk slagen winnen waarin Erwtensoepkaarten zitten; iedere kaart die ze wint waarop deze soep staat, levert haar een extra ster op. Na iedere spelronde winnen of verliezen de spelers sterren voor de gehaalde slagen: dit is afhankelijk van de gekozen soep en de kaarten die in de gehaalde slagen zitten. Staat er Erwten-, Champignon- of Franse Uiensoep op het menu, dan zijn Rode Peperkaarten uit den boze; deze zorgen ervoor dat je sterren moet inleveren. Staat Rode Pepersoep op het menu, dan zijn de bouillonkaarten strafpunten (zie later). De speler die na 5 rondes de meeste sterren heeft, wint het spel.

Een speler kan nooit minder dan 0 sterren hebben! Elke menukaart wordt één keer gespeeld. Aan het eind van iedere speelronde worden ze met de afbeelding naar beneden op een aflegstapel gelegd. In volgende rondes hebben de spelers dus telkens 1 menukaart minder om uit te kiezen.

Spelverloop:

De speler links van de deler begint het spel door een kaart uit zijn hand met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel, 'de pan', te spelen en de waarde van de kaart hardop te zeggen. Wanneer als eerste kaart een kaart met waarde 10 wordt gespeeld, dan telt deze, als een 0. In alle volgende beurten is deze kaart 10 waard. Het spel gaat kloksgewijs verder. Als een speler aan de beurt is, moet hij een kaart in de pan gooien en de totale waarde van de liggende kaarten zeggen. Deze totaalwaarde geeft aan hoe vol de pan is. Zodra de score van 10 of hoger is bereikt, gaat deze slag naar de speler die deze score haalde.

De kaart die je speelt moet aan 4 regels voldoen:

1 – Kleur bekennen: Als de eerste kaart van een ronde een Erwtenskaart is, dan moet je kleur bekennen en moeten de volgende gespeelde kaarten ook Erwten zijn. Pas als een speler geen Erwten meer in zijn hand heeft, mag hij een andere kaart spelen (hetzelfde geldt als een ronde begonnen wordt met een Franse Uienkaart of Champignonkaart). Voorbeeld: Nancy speelt als eerste kaart een Franse Ui, Edwin kan geen kleur bekennen en mag een willekeurige andere soepkaart opgooien; hij kiest voor Champignon. Claudia, de derde speelster, moet Franse Ui spelen, want dat is de soep die op dat moment gemaakt wordt (tenzij ook Claudia geen kleur kan bekennen).

2 – Zodra een speler een Rode Peperkaart speelt, hoeven de spelers zich niet meer aan regel 1 te houden. Iedere speler mag nu elke willekeurige kaart uit zijn hand spelen, want Rode Peper verpest de smaak en het maakt niet meer uit welke ingrediënten er nog aan de soep worden toegevoegd.

3 – Als je Erwten-, Champignon-, of Franse Uiensoep maakt, kost iedere Rode Peperkaart in een behaalde slag je een ster. Als je die ronde Rode Pepersoep maakt dan kost iedere Bouillonkaart je een ster.

4 – De waarde van alle kaarten in het midden van de tafel moet zichtbaar zijn. Zodra een overkookkaart wordt gespeeld, wordt de totaalwaarde van alles wat op tafel ligt weer 0 en wordt van voor af aan geteld. De getallen die op de kaarten staan die onder deze overkookkaart liggen, tellen niet meer mee, maar voor het halen van de slag zijn deze kaarten wel interessant. Door een overkookkaart verandert de smaak van de soep namelijk niet! Als de soep al verpest was door een peperkaart en er wordt een overkookkaart gespeeld, dan blijft de soep verpest en mag alles opgegooid worden.

Anders dan bij de andere drie soepen is het zo dat als iemand Pepersoep maakt en start met een Rode Peperkaart er geen kleur bekend hoeft te worden, de soep is bijwijze van spreken meteen verpest en je mag er bij gooien wat je wilt.

De soep is klaar!

Zodra een kaart van een speler de totaalwaarde op 10 of hoger brengt, is de soep klaar. De speler van deze kaart wint de ronde en neemt alle kaarten van het midden van de tafel. Deze kaarten legt hij als behaalde slag (met de afbeeldingen naar beneden) voor zich neer. De speler die de soep afmaakte, moet met een nieuwe soep beginnen en komt uit met een nieuwe kaart in de pan waarbij hij de waarde noemt.

Voorbeeld:

Nancy begint met een 3-Erwtenkaart en zegt 'drie'. Iedereen moet nu volgen met de bereiding van Erwtensoepp. Edwin volgt met een 1-Erwtenkaart en zegt 'vier'. Claudia heeft geen Erwtenskaarten en besluit een 5-Rode Peperkaart toe te voegen, het totaal naar 'negen' brengend. Frank heeft aan het begin van deze ronde gekozen om Franse Uiensoep op het menu te zetten. Hij heeft er baat bij zoveel mogelijk Franse uiensoepkaarten binnen te halen. Omdat de soep nu toch verpest is, mogen vanaf nu alle ingrediënten toegevoegd worden. Frank kan de soep afmaken door hem op of over de score van 10 te brengen met een Franse Uienkaart, maar omdat hij dan 1 Franse Uienkaart en 1 Rode Peperkaart (een strafpunt) zou winnen, levert hem dat niets op. Hij kiest er dus maar

voor de stand naar 0 te brengen en een Franse Uien overkookkaart te spelen. De soep kookt over en de nieuwe totaalwaarde wordt 0. Nu is Nancy weer aan de beurt; ze mag spelen wat ze wil, immers de soep is al verpest. Ze speelt een 4-Champignonskaart, 'vier'. Edwin voegt een 3-Erwtenkaart toe, 'zeven'. Tenslotte voegt Claudia, die de Rode Pepersoep op haar menu heeft staan, een 4-Rode Peperkaart toe en maakt de soep af, 'elf'. Ze wint alle kaarten uit de pan. Dit zal haar later 2 nieuwe sterren opleveren voor de gewonnen Rode Peperkaarten. Ze krijgt geen strafpunten want er zijn geen bouillonkaarten gespeeld (zie later).



Einde van de ronde:

Spelers moeten aangeven als zij hun laatste kaart op tafel spelen. De ronde is voorbij als een speler aan de beurt is, maar niet meer kan omdat hij geen kaarten meer heeft. (Het spelen van je laatste kaart is dus niet meteen het einde van een ronde.) Alle spelers leggen hun overgebleven kaart nu bij de andere kaarten die al in het midden van de tafel liggen. Deze kaarten tellen niet mee. Daarna telt elke speler zijn score op basis van zijn gewonnen kaarten en zijn gekozen menu:

- **Soupe du Jour – Erwtten, Champignon of Franse Ui:** De speler met Erwttensoep op zijn menukaart krijgt 1 ster voor elke Erwttenkaart die hij heeft gewonnen, maar verliest 1 ster voor elke Rode Peperkaart die hij heeft gewonnen. Hetzelfde geldt voor de spelers met Champignon- en Franse Uiensoep als menu. Rode Peper verpesten de smaak van deze soepen.

- **Soupe du Jour – Peper:** De speler met Pepersoep op zijn menukaart krijgt 1 ster voor elke Rode Peperkaart, maar verliest 1 ster voor elke Bouillonkaart. Bouillon verpest de smaak van Pepersoep.

- **Vandaag geen Soep:** Deze speler maakt vandaag geen soep, dus wil hij ook geen enkele slag winnen. De speler krijgt vóór er gestart wordt met deze speelronde 5 sterren. Hij verliest 1 ster voor elke kaart die hij toch heeft binnengehaald. Hij kan dus ook meer sterren verliezen dan de 5 die hij krijgt voor het spelen van deze menukaart.

Nadat elke speler zijn sterren heeft geïncasseerd of heeft afgestaan, is de ronde afgelopen. Alle soepkaarten worden verzameld en geschud. De gebruikte menukaarten worden op de aflegstapel gelegd. De speler links van de vorige deler is de nieuwe deler; een nieuwe ronde begint.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen na de ronde waarin de spelers hun vijfde (en dus laatste) menukaart hebben gebruikt. De speler die de meeste sterren heeft verzameld, is de winnaar van het spel.

Variant

In plaats van het tegelijkertijd open leggen van de menukaarten kan er ook voor gekozen worden dit om de beurt te doen. De speler links van de deler legt als eerste een menukaart open, vervolgens bepalen de andere spelers (kloksgewijs) welk menu zij spelen. De deler legt dus als laatste een menukaart neer, maar mag niet dezelfde menukaart kiezen als de speler links van hem (tenzij dit niet anders kan (in de 5e ronde)).

Met dank aan Frank Wils (Spel-Info) - <http://www.spel-info.nl> –

©2005 University Games Corporation. Veel Soeps! is a registered trademark of the University Games Corporation used under license from Reiner Knizia. Game invented by Reiner Knizia. All Rights Reserved. ©2005 University Games Europe B.V., Australiëlaan 52, 6199 AA Maastricht-Airport, The Netherlands. E-mail: info@ug.nl www.universitygames.net

