

Gary Kim

SNACK ARNAQUE[®]

Le snack à la carte !



Contenu

60 cartes réparties de la façon suivante :



Principe et but du jeu

Les joueurs incarnent des rats laveurs globe-trotteurs, gourmands et un peu voleurs !

À leur tour, les joueurs piochent un certain nombre de cartes et choisissent celles qu'ils souhaitent conserver et intégrer à leur collection de 9 cartes. Il faudra faire les bons choix afin de rassembler les spécialités culinaires qui leur permettront de marquer le plus possible de points en fin de partie.

Mais attention, un adversaire peut venir piller votre réserve !

Mise en place

Mélanger les 60 cartes et former une pioche au centre de la table, face cachée.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus gourmand commence la partie.

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur se décompose de la manière suivante :

1. **Piocher** pour compléter la collection de 9 cartes
2. **Choisir et poser** un type de carte dans la Collection
3. **Défausser** les cartes en trop

1. Piocher

Au premier tour, les joueurs piochent 9 cartes afin de commencer leur collection. Aux tours suivants, les joueurs piochent des cartes pour en avoir 9, en comptant celles présentes dans leur collection. Les cartes piochées sont posées **face visible** sur la table. Si un joueur a déjà 9 cartes dans sa collection, il doit passer son tour.



***Exemple :** Delphine a 3 cartes dans sa collection, elle doit donc piocher 6 cartes ($6 + 3 = 9$).*

Note : il est possible de voler des cartes à vos adversaires (*voir page 5, c : Prendre toutes les cartes Raton Laveur*). Dans ce cas, le joueur volé pioche à nouveau des cartes pour compléter sa collection de 9 cartes.

Conseil : former un carré de 3 x 3 avec les cartes aide à visualiser le nombre de cartes qu'il vous reste à piocher pour compléter votre collection.

2. Choisir et poser

Le joueur choisit ensuite une des options suivantes :

- Prendre toutes les cartes Nourriture d'une même valeur.
- Prendre une **et une seule** carte Bonus.
- Prendre toutes les cartes Raton Laveur.

a. Prendre toutes les cartes Nourriture d'une même valeur

Le joueur choisit une valeur de carte Nourriture et ajoute à sa collection, face visible, toutes les cartes de cette valeur qu'il vient de piocher.



Exemple : Delphine choisit les cartes de valeur 7 et ajoute donc à sa collection les 3 cartes Donut. Sa collection comprend maintenant 6 cartes.

Attention : n'oubliez pas que vous ne pouvez pas avoir plus de 9 cartes dans votre collection ! Si vous avez plus de cartes Nourriture que de place dans votre collection, les cartes excédentaires sont défaussées.

Il existe 9 types de carte Nourriture différents : macaron, croissant, fromage, sushi, ramen, beignet de crevettes, milk-shake, donut et burger.

Note : chaque type de carte Nourriture est associé à une **valeur** allant de 1 à 9 et à une **famille culinaire** : Française 🗼, Japonaise 🍣 ou Américaine 🇺🇸.



La **valeur** de la carte correspond aux points de victoire que le joueur gagne à la fin de la partie s'il est **majoritaire** dans cette valeur. La **famille culinaire** permet de gagner des points de victoire supplémentaires en fonction des cartes Bonus (*voir ci-dessous*).

b. Prendre une et une seule carte Bonus


Le joueur choisit une carte Bonus et l'ajoute à sa collection, face visible.




Exemple : Alain souhaite prendre 1 carte Bonus et doit donc en choisir 1 parmi les 2.
Il choisit la carte Bonus Japon et l'ajoute à sa collection.

Il existe 5 cartes Bonus différentes, qui rapportent des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie.




1 point de victoire pour chaque carte 



1 point de victoire pour chaque carte 




1 point de victoire pour chaque carte 



5 points de victoire si le joueur a au moins une carte de chaque famille culinaire



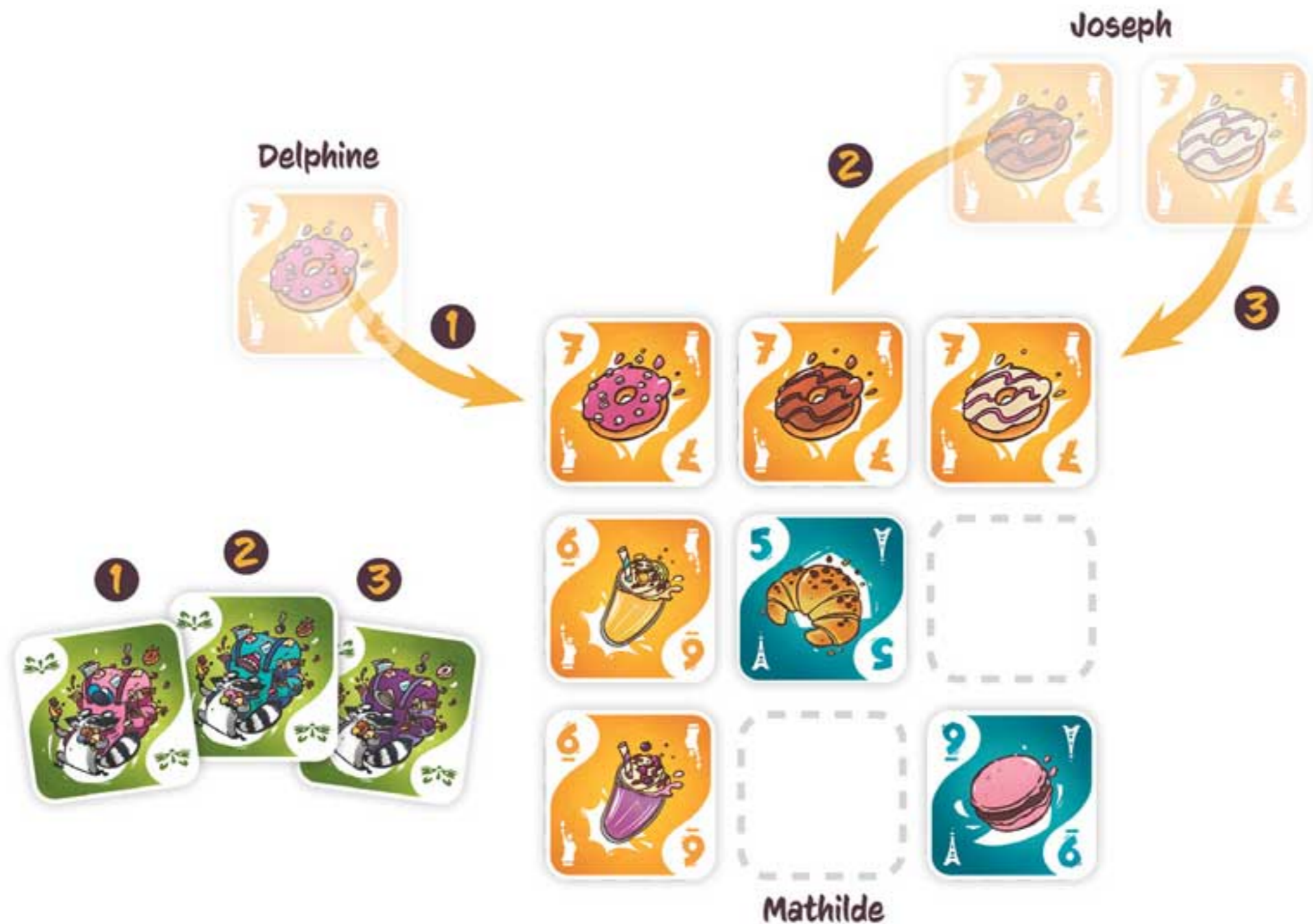
1 point de victoire pour chaque carte  récoltée durant la partie

c. Prendre toutes les cartes Raton Laveur

Le joueur prend toutes les cartes Raton Laveur qu'il a piochées et les place **face cachée** à côté de sa collection. Les cartes Raton Laveur **ne comptent pas** dans la collection d'un joueur.

Chaque raton laveur ainsi collecté permet au joueur de voler une carte de son choix à l'un de ses adversaires pour l'ajouter à sa propre collection.

Note : s'il prend plusieurs ratons laveurs, le joueur peut choisir de voler un seul ou plusieurs adversaires.



Exemple : à son tour, Mathilde a pioché 3 cartes Raton Laveur. Elle les choisit et les place face cachée à côté de sa collection. Elle vole ensuite 1 carte Donut à Delphine et 2 cartes Donut à Joseph et les ajoute à sa collection personnelle.

Rappel : un joueur ne peut jamais avoir plus de 9 cartes dans sa collection. Si, après avoir joué les ratons laveurs, un joueur se retrouve avec plus de 9 cartes, il doit défausser les cartes en trop parmi celles qu'il a volées.

3. Défausser

Le joueur défausse les cartes piochées non utilisées.

Si la pioche est vide, mélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que tous les joueurs ont complété leur collection de 9 cartes. On compte alors les points.

Note : si un joueur n'a pas fini sa collection, il continue de jouer jusqu'à ce qu'il ait, lui aussi, 9 cartes posées devant lui.

Décompte des points

Les joueurs additionnent la valeur des cartes Nourriture pour lesquelles ils sont **majoritaires** ainsi que les points de leurs cartes Bonus.

Les majorités de chaque type de carte Nourriture

Pour chacun des 9 types de carte Nourriture, seul le joueur majoritaire marque la valeur associée (visible dans l'angle des cartes), soit, entre 1 et 9 points **au total** selon la catégorie.

En cas d'égalité entre deux joueurs, aucun point n'est marqué.

Les bonus

Chaque carte Bonus permet de marquer des points supplémentaires (voir page 4, b : Prendre une et une seule carte Bonus).



Exemple : Delphine marque 7 points car elle est majoritaire en cartes Donut et 3 points supplémentaires pour sa carte Bonus Japon, soit un total de 10 points de victoire.

Mathilde marque 5 points car elle est majoritaire en cartes Croissant, 3 points supplémentaires pour sa carte Bonus France et 5 points pour sa carte Bonus Multicolore, soit un total de 13 points de victoire.

Aucun point n'est marqué pour les cartes Sushi car aucun joueur n'est majoritaire.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.
En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Bon appétit... Ah non ! Bonne partie !



© & ® Gigamic 2021
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

Auteur : Gary Kim / Illustrations : Camille Chaussy



Données et adresse
à conserver. 04-2021

