

F Chefs en Délire

Contenu :

5 plateaux de jeu « chef », 5 cartes « assiettes »,
5 cartes « repas », 35 cartes, 1 flèche tournante

But du jeu

Être le premier joueur à ramasser tous les ingrédients et ustensiles sur son plateau, à prendre une assiette et à « préparer » sa recette.

Règles du jeu

- Chaque joueur choisit un plateau de jeu « chef ». Les cartes « ingrédients » et les cartes « ustensiles » carrées sont étalées, face cachée, sur la table. Les cartes en forme d'assiettes et de repas sont mises de côté.
- Le plus jeune joueur commence en retournant une carte carrée.
- Si l'objet illustré sur la carte est sur son plateau « chef », le joueur place la carte sur l'image. Si la carte n'est pas sur son plateau « chef », celle-ci est remise sur la table, face cachée. Le jeu continue avec la personne assise à gauche du joueur.
- Une fois que le joueur a rempli son plateau, au prochain tour, il fait tourner la flèche. Si la flèche s'arrête sur une assiette, le joueur prend une assiette vide et la place sur le plateau, dans les mains du chef. Si la flèche ne s'arrête pas sur une assiette, le jeu continue avec la personne suivante.
- Une fois que le joueur a ramassé une assiette, il doit aussi « préparer » son plat. Au prochain tour, il fait tourner la flèche de nouveau. Si la flèche s'arrête à un enfant assis à la table, son plat est prêt et il prend la carte « repas » qui correspond à son plateau et la place sur son assiette pour gagner. Si la flèche ne s'arrête pas sur un enfant assis à la table, le jeu continue avec la personne suivante.

N.B. Les joueurs peuvent continuer à jouer après que le premier joueur a fini pour voir qui est le deuxième, le troisième, etc.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à ramasser tous les ingrédients et ustensiles sur son plateau, à prendre une assiette et à « préparer » sa recette.

