



*Flying Turtle Games*

# RESTAURANT

by R.SIEGERS

**Big Bad Wolf s.a.**  
161, Rue Jolly - 1210 Bruxelles - 02-242 91 00

© 1987 Copyright by B.B.W.  
All rights reserved

design: A.Lefort-J.C.Sohier

Flying Turtle Games Deutschland  
Langestr. 53  
4620 Castrop - Rauxel  
Tel.: (0 23 05) 7 49 61

# RESTAURANT **F**

## Nombre de joueurs:

3 à 6, à partir de 8 ans.

## 1. Inventaire

- Un plan de jeu divisé en 60 tables
  - 60 cartes: - 32 menus
    - 18 plats du jour
    - 7 coups doubles
    - 3 sauts
  - 120 marqueurs en six couleurs différentes
- Pour le décompte, on se munira d'un crayon et d'une feuille de marque

## 2. But du jeu

Devenir l'unique chef de rang du restaurant. Le patron a promi cette place à celui, qui en fin de journée, aura servi le plus de menus.

## 3. Préparation du jeu

On déterminera d'un commun accord le premier joueur, les autres suivent à tour de rôle. Les 60 cartes sont battues et placées face cachée (les tables non dressées vers le haut) sur toutes les tables (garnies) du plan de jeu. Chaque joueur choisira sa couleur de marqueurs.

## 4. Déroulement de la partie

**A) Les commandes:** Le premier joueur prend une carte de son choix au bord du plateau de jeu et la remplace par un marqueur à sa couleur. La pose du marqueur lui réserve le droit de servir cette table lors de la seconde phase de jeu. Le joueur suivant enlève à son tour une des cartes attendantes et y dépose un marqueur de sa couleur. Le troisième joueur enlève une carte voisine, touchant par un bord la table armée par le marqueur du deuxième joueur et y dépose un marqueur de sa couleur. Cette technique de jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes ou la plus grande partie des cartes (le minimum est fixé à

30 cartes) soient enlevées et que le chemin ainsi créé, devient sans issue (le dernier marqueur posé n'a plus de cartes à ses côtés).

Pour éviter des malentendus aux enlèvements des cartes, on montrera les cartes (excepté les menus) aux autres joueurs, tout en appliquant leurs fonctions.

## Fonctions des cartes



**Les plats du jour:** Les plats du jour sont sans valeur. Dès qu'un joueur retourne une carte «plat du jour», il peut l'échanger contre une carte d'un autre joueur. Cet échange doit se faire immédiatement, c.à.d. après que cette carte ait été retournée. Le partenaire «choisi» tient ses cartes en éventail, face cachée au prétendant. Après l'enlèvement d'une de ses cartes, le joueur place la carte «plat du jour» parmi les autres qu'il détient encore en main.

**Menus:** La valeur est indiquée dans le coin supérieur droit. Trois groupes de 9 cartes valent 100, 200 et 300, le quatrième groupe réunit 5 cartes qui valent chacune 600. Six menus (un de 300, un de 600, deux de 100 et deux de 200) portent en plus l'indication RES. (= réservé). Ces cartes de réservation ont deux fonctions. Dans la première phase de jeu (phase des commandes), leur fonction consiste à protéger les menus, en déposant la carte «RES.» accompagnée des menus que l'on possède; ainsi ils ne pourront plus être échangés contre des «plats du jour».



Dans la seconde phase de jeu (phase des services), lorsqu'elles seront placées, leur valeur nominale sera considérée. Par contre, les cartes réservées non placées en fin de partie, seront décomptées en double.



**Coup double:** Après le retournement d'une carte «coup double», le joueur concerné peut rejouer. Il prend une carte voisine, touchant par un bord. S'il retourne une nouvelle carte «coup double», il pourra rejouer.

La fonction du coup double est identique pour les deux phases du jeu.

**Sauts:** La carte «saut» a la même fonction que le coup double (c.à.d. jouer deux fois de suite). En plus, elle permet de quitter le chemin emprunté et de continuer l'enlèvement des cartes à un endroit éloigné de la dernière table.

Sa fonction est identique pour les deux phases du jeu.



Au cours de cette première phase de jeu, les cartes «plats du jour» changeront constamment de main; les heureux propriétaires des cartes réservées protégeront leurs menus en les plaçant avec la carte réservée, en petit paquet devant eux. Les coups doubles et les sauts permettront de jouer deux fois de suite.

A la fin de cette phase de commandes, les joueurs additionnent les points obtenus par les menus tenus en main et se trouvant dans la pile des cartes réservées. Ces chiffres seront notés sur la feuille de marque. Le joueur qui a réalisé le plus petit score, sera premier joueur de la deuxième phase.

#### **B) Les services:**

Le sens de rotation sera à l'**inverse** des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur place une de ses cartes, face visible, en-dessous d'un marqueur quelconque, situé au bord du plateau de jeu. Il placera d'avantage une carte menu en-dessous d'un de ses marqueurs et les cartes «plat du jour», coup double et sauts (qui ne rapportent rien), en-dessous des marqueurs des autres joueurs. Le joueur suivant servira une des tables voisines, touchant par un bord, en plaçant à son tour, une carte de son jeu en-dessous du marqueur, qui s'y trouve. Le troisième joueur placera une de ses cartes en-dessous d'un marqueur, voisin par un bord de la dernière carte posée, et ainsi de suite.

Tous les marqueurs posés lors de la première phase de jeu, ne doivent pas nécessairement recevoir les cartes, si le sens de pose les ignore. Dans cette phase, certaines interdictions influencent le choix des cartes à poser:

- les cartes «plat du jour», coup double et sauts pourront être placées sur toutes les tables,
- les menus de 600 seront placés uniquement sur les 16 tables centrales (le salon),
- les menus de 300 pourront être placés sur toutes les tables,
- les menus de 100 et 200 ne pourront pas être placés sur les tables du salon.

Si en cours de partie, un joueur se voit dans l'impossibilité de placer une carte, il passe son tour.

## 5. Fin du jeu

Lorsque le placement d'une carte s'avère impossible (parce que les tables voisines ont déjà été servies), la partie prend fin. La partie se termine également, si un des joueurs s'est débarrassé de toutes ses cartes.

On établit les comptes en additionnant les points obtenus par les marqueurs placés sur un menu. De ces points on défalquera les points négatifs, soit: la valeur des menus restés en main des joueurs.

Notez que les **cartes réservées compteront double dans le négatif, si elles sont restées en main.**

Ensuite on établira le décompte final. Les points obtenus lors des deux phases de jeu sont additionnés et le joueur ayant récolté la meilleure recette sera déclaré vainqueur et «chef de rang».

## 6. Première variante

Les quatre escaliers menant aux 16 tables centrales serviront d'unique passage d'entrée et de sortie au salon.

## 7. Deuxième variante

Le décompte des points est réglé différemment que dans le jeu de base. On tiendra compte uniquement des points acquis

lors de la phase des commandes pour déterminer le premier joueur de la phase des services. Ces points n'entrent pas en considération pour la victoire finale.

Le décompte final se basera donc uniquement sur les points obtenus par les marqueurs placés sur un menu. De ce résultat on défalquera les points négatifs, soit: la valeur des menus restés en main des joueurs.