

Règles du jeu

1

Un dîner
PRÉSENTÉ
parfait

le jeu

2 à 6 joueurs - dès 8 ans

CONTENU

- 1 plateau de jeu avec parcours donnant une note sur 10
- 220 cartes dont :
 - 150 cartes "Le Marché" question/réponse,
 - 30 cartes "Épreuves",
 - 40 cartes "Pata-Préparation"
- 1 poêle plastique
- 40 jetons "Ingrédients" numérotés de 2 à 10 d'un côté et comportant une lettre de l'autre.
- 5 dés spéciaux à 6 faces : 1 verre, 3 verres, poulet, gâteau, bougie, note de musique
- 1 boîte de pâte à modeler
- 3 anneaux en plastique
- 4 bouteilles en plastique
- 1 socle en carton
- 6 pions de 6 couleurs
- 18 jetons ABC de 6 couleurs
- 1 sablier de 60 secondes
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Participer aux épreuves et obtenir la meilleure note sur 10 pour être sacré "Hôte de la soirée".

Préparation de la partie :

1. Placer le plateau de jeu au centre de la table.
2. Mélanger les cartes Pata-Préparation et Épreuves séparément et les placer, face cachée, sur le plateau, à leur emplacement respectif.
3. Mélanger les cartes Le Marché et les placer sur la table, questions visibles (face bleue).
4. Détacher l'ensemble des jetons Ingrédients et les placer dans la grande case de la boîte de jeu (à la place de la poêle plastique), de façon à former une pioche.
5. Donner un pion de couleur à chaque joueur et les jetons ABC correspondants. Chaque joueur place son pion sur la case 0 du plateau de jeu.
6. Placer la poêle en plastique, les 5 dés, la pâte à modeler et le sablier sur la table.
7. Placer les 4 bouteilles dans les trous du socle en carton : la plus petite sur le chiffre 2, la moyenne sur le chiffre 4, la suivante sur le chiffre 6 et la plus grande sur le chiffre 8. Placer les 3 anneaux en plastique à proximité.

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Il pioche une carte Épreuve, la pose devant lui et réalise l'épreuve indiquée (voir détails pages suivantes).

Comptage des points et déplacement sur le parcours :

Les épreuves rapportent un certain nombre de points aux joueurs.

Chaque joueur avance son pion sur le parcours d'autant de cases qu'il gagne de points.

Exemple :

Si un joueur marque 5 points lors d'une épreuve, il avance son pion de 5 cases sur le parcours et non de 5 points. S'il était placé sur la case 0, il avance son pion sur la case 0,5.

Ensuite c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quel que soit le nombre de joueurs, chacun fera 5 épreuves !

Fin de la partie :

Lorsque tous les joueurs ont réalisé le nombre d'épreuves prévues, on regarde l'emplacement des pions sur le plateau. Chaque joueur annonce sa note finale à haute voix.

Le joueur qui a la meilleure note sur 10 gagne la partie : il est "l'Hôte de la soirée".

Si un joueur atteint 10/10 avant la fin des épreuves prévues, le jeu s'arrête et il gagne la partie immédiatement.



Dos des cartes Pata-Préparation

Dos des cartes Épreuves



Les cartes "Le Marché"



Après une épreuve, tous les éléments sont remis à leur place initiale.

Le parcours est divisé en 100 cases mais la note finale se lit sur 10.

Exemple : si un joueur se trouve sur la case juste après le chiffre 1, sa note est de 1,1/10.

Afin de se souvenir du nombre d'épreuves déjà effectuées, chaque joueur conserve devant lui les cartes Épreuves qu'il pioche.



Il faut impérativement respecter l'ordre des mots. Il est interdit de passer un mot ou de parler, mais on peut cependant avoir recours au mime.

Pata-Préparation : épreuve Collective avec les cartes Pata-Préparation, la pâte à modeler et le sablier.

But : faire deviner des mots aux autres joueurs en les réalisant en pâte à modeler.

Le joueur pioche une carte Pata-Préparation et la regarde en secret, pendant qu'un autre joueur retourne le sablier et arbitre.

Sur la carte Pata-Préparation figurent 3 mots que le joueur va devoir réaliser en pâte à modeler. Les autres joueurs (même l'arbitre) doivent deviner l'objet réalisé.

Le sculpteur piochera une autre carte Pata-Préparation s'il réussit à faire deviner les 3 mots de la première, avant que le sablier ne soit écoulé.

Points : à la fin du sablier, le sculpteur compte ses points en additionnant les chiffres relatifs à chaque mot trouvé par les autres joueurs. Un autre joueur qui trouve un mot marque 1 point.



Attention : A la fin de l'épreuve, remettre la carte Le Marché sous la pioche.

Le Marché : épreuve Collective avec 1 carte Le Marché et les jetons ABC.

But : trouver la réponse à la question Le Marché.

Le joueur pioche une carte Le Marché, il la pose face *Question* (bleue) visible sur la table et la lit à tous les joueurs.

Chaque joueur choisit sa réponse en secret (A, B ou C) et pose le jeton correspondant face cachée devant lui.

Une fois les jetons posés, on les retourne ainsi que la carte Le Marché pour lire la *Réponse*.

Points : les joueurs qui ont trouvé la bonne réponse marquent 5 points.



On pourra noter la lettre piochée. Si un joueur refait cette épreuve et pioche la même lettre, il devra la défausser et piocher un autre ingrédient.

Bac à Lettres : épreuve Solo avec 1 ingrédient et le sablier.

But : trouver un maximum de mots en 1 sablier.

Le joueur pioche un ingrédient au hasard dans la boîte de jeu, un autre joueur retourne le sablier et arbitre.

Le joueur pose l'ingrédient lettre visible sur la table et la lit à haute voix.

Il doit alors trouver et dire un maximum de mots différents commençant par cette lettre et en rapport avec la cuisine (plats, ustensiles, objets, personnalités...).

L'arbitre compte les mots différents énoncés.

Points : à la fin du sablier, le joueur marque 1 point par mot trouvé.



Un o
PRESQU
par
Les Ép



Le socle doit être placé de façon à pouvoir lire "La Bonne Bouteille" dans le bon sens.

La Bonne Bouteille : épreuve Collective avec les 4 bouteilles sur leur socle et les 3 anneaux.

But : lancer les anneaux autour des bouteilles.

Les joueurs se placent à environ 50 centimètres des bouteilles.

Chacun leur tour, ils prennent les 3 anneaux et les lancent, un par un, pour tenter de les passer autour des bouteilles.

Un anneau qui tombe à côté des bouteilles ou rebondit est perdu.

Points : chaque joueur additionne les chiffres sur le socle correspondants aux bouteilles entourées d'un anneau et gagne autant de points.

Le Chef

Le joueur réalise l'épreuve de son choix, parmi les 8 proposées.





Le Défi Des Chefs : épreuve Collective avec les 5 dés.

But : obtenir une combinaison de 5 symboles avec les dés.
Chacun leur tour, les joueurs lancent les 5 dés et tentent de réussir la combinaison ci-dessous :



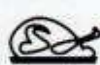
Un dé cassé (arrêté par un obstacle) peut être relancé seul.



1 bougie (la décoration)



1 Verre (la boisson)



1 poulet (le plat)



1 gâteau (le dessert)



1 note (l'ambiance)

Les joueurs mettent de côté les dés qui les intéressent et disposent de 3 lancers chacun.

Points : chaque joueur qui réalise la combinaison marque 5 points.



Apéri-Dés : épreuve Solo avec les 5 dés et le sablier.

But : obtenir un maximum de verres sur les 5 dés.

Un autre joueur retourne le sablier et arbitre.

Le joueur lance les 5 dés et compte les verres visibles sur les faces du dessus (1 ou 3), puis il relance tous les dés.

Il continue ainsi le temps d'un sablier en additionnant les verres. Les dés présentant une bougie sur la face du dessus sont perdus et mis de côté.

Points : le joueur gagne autant de points qu'il a obtenu de verres à la fin du sablier ou quand il ne peut plus relancer de dés (trop de bougies).

Un dé cassé (arrêté par un obstacle) peut être relancé seul.



Vise la Poêle : épreuve Duo avec la poêle et 6 ingrédients.

But : attraper avec la poêle les ingrédients lancés par un joueur.

Le joueur prend la poêle et choisit un coéquipier.

Ce dernier pioche 6 ingrédients au hasard dans la boîte, il se place à environ 1 mètre du joueur puis lance les ingrédients, l'un après l'autre, rapidement.

Le joueur doit tenter de les attraper avec la poêle.

Un ingrédient qui tombe ou rebondit hors de la poêle est perdu. Dès que le joueur attrape un ingrédient, il le met de côté.

Points : le joueur additionne les chiffres inscrits sur les ingrédients attrapés et gagne autant de points.

Son coéquipier marque 1 point par ingrédient attrapé.

Les ingrédients doivent s'élever au-dessus de la tête des joueurs.



Saute Poêle : épreuve Solo avec la poêle et 6 ingrédients.

But : retourner un maximum d'ingrédients dans la poêle.

Le joueur pioche au hasard 6 ingrédients dans la boîte de jeu et les place tous dans la poêle, côté lettre visible.

Le joueur doit faire sauter les ingrédients et les rattraper avec la poêle, côté chiffre visible.

Il met de côté chaque ingrédient qu'il rattrape chiffre visible.

S'ils tombent côté lettre, aucun point n'est marqué.

Les ingrédients tombés hors de la poêle sont perdus.

Points : le joueur additionne les chiffres inscrits sur les ingrédients retournés et rattrapés, il gagne autant de points.

Les ingrédients doivent sauter à une hauteur minimum de 15 cm environ, si ce n'est pas assez haut, les autres joueurs peuvent refuser de lancer : il recommence.

	épreuve Solo : un seul joueur.		les 4 bouteilles sur leur socle et les 3 anneaux.
	épreuve Duo : 2 joueurs, choisir un coéquipier.		un ingrédient pioché au hasard
	épreuve Collective : tous les joueurs participent.		la poêle et 6 ingrédients piochés au hasard
	le sablier		les 5 dés
	une carte "Le Marché" et les jetons ABC		une carte Pata-Préparation et la pâte à modeler



Pata-Préparation

Matériel : 1 carte Pata-Préparation + pâte à modeler + sablier

Épreuve Collective, le joueur pioche une carte et sculpte la pâte à modeler, les autres devinent : le sculpteur gagne la valeur des mots, un joueur qui devine gagne 1 point par mot deviné.



Saute Poêle

Matériel : poêle + 6 ingrédients

Épreuve Solo, le joueur lance 6 ingrédients avec la poêle et tente de les rattraper sur la face chiffre : chaque ingrédient retourné rapporte autant de points que le chiffre inscrit.



Vise la Poêle

Matériel : poêle + 6 ingrédients

Épreuve Duo, le joueur attrape avec la poêle les 6 ingrédients lancés par un coéquipier : chaque ingrédient attrapé rapporte à l'attrapeur autant de points que le chiffre inscrit et 1 point au lanceur.



La Bonne Bouteille

Matériel : 4 bouteilles + socle + 3 anneaux

Épreuve Collective, chacun son tour, les joueurs lancent les anneaux autour des bouteilles : ils gagnent la somme des chiffres sur le socle pour chaque anneau autour d'une bouteille.



Apéri-Dés

Matériel : 5 dés + sablier

Épreuve Solo, le temps d'un sablier le joueur lance les dés et compte les verres, les bougies sont perdues : 1 point par verre.



Le Défi Des Chefs

Matériel : 5 dés

Épreuve Collective : chacun son tour, en 3 lancers, les joueurs tentent de faire la combinaison 1 bougie ; 1 verre ; 1 poulet ; 1 gâteau ; 1 note de musique. 5 points pour ceux qui réussissent.



Bac à Lettres

Matériel : 1 ingrédient + sablier

Épreuve Solo, le temps d'un sablier, donner un maximum de mots commençant par la lettre piochée : 1 point par mot.



Le Marché

Matériel : 1 carte Le Marché + jetons ABC

Épreuve Collective, chacun essaie de répondre à la question : 5 points pour la bonne réponse.



Le Chef

Le joueur réalise l'épreuve de son choix, parmi les 8 proposées.



Informations à conserver.
Les couleurs et décorations peuvent varier.
Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans en raison des petites pièces détachables susceptibles d'être avalées.

itv Global Entertainment



Come Dine With Me © and format rights - ITV Productions Limited.
Licensed by ITV Global Entertainment Limited 2009. All rights reserved.
Emission "Un dîner presque parfait" produite par 89. Tous droits réservés.

Auteur : ©2009 Pascal Bernard - Illustrations et réalisation graphique : Antoine Riot

Un jeu distribué par



Jeu édité par



M6 Interactions
89, avenue Charles de Gaulle
92575 Neuilly-sur-Seine Cedex