













Billig Party

De 2 à 9 joueurs, jeu de dextérité compétitif en individuel ou en équipe.

Temps de jeu : de 10 à 30 minutes

Histoire :

Crêpier expert, vous êtes maître dans l'art du lancer d'ingrédients sur la crêpière (appelé le billig en Bretagne).

Matériel nécessaire :

3 cartes identiques par joueur (Oignons, Fromage, Crème, Coquilles, Œuf, Andouille, Glace, Caramel ou Pomme).

Organisation des équipes :

Tous les joueurs appartiennent à une équipe (2 contre 2, 3 contre 3, 2 contre 2 contre 2, 3 contre 3 contre 3 ou 4 contre 4), chacun possède 3 cartes similaires.

Préparation :

Avant de lancer la compétition, un joueur pose le billig (symbolisé par la boîte du jeu) sur une table. Chaque joueur reçoit 3 ingrédients identiques.

Déroulement de la partie :

Depuis un emplacement sélectionné au début de chaque manche, les joueurs lancent leurs cartes à tour de rôle en visant le billig. Quand toutes les cartes ont été lancées, celui qui possède la ou les cartes les plus proches du billig, remporte la manche.

Subtilités :

- une carte qui se retourne reste propriété de son lanceur mais ne peut pas marquer de point.
- on ne compte pas les cartes qui sont recouvertes (quand une carte est sous une autre carte).

Fin de partie :

Quand on remporte une manche, on marque un point. L'équipe gagnante doit alors mettre l'une de ses cartes de côté (elle ne peut plus la lancer, l'ingrédient est validé) et on reprend la partie. La première équipe à marquer 2 points (valider deux ingrédients) remporte la partie.

Memory 29

Jeu de mémoire compétitif de 1 à 4 joueurs

Temps de jeu : de 5 à 15 minutes

Histoire :

Votre mission, préparer tous les ingrédients nécessaires à l'élaboration du menu du jour. Vous êtes dans la réserve de la crêperie, à la recherche des produits dont vous avez besoin.

Cartes nécessaires (vous pouvez retirer les autres de la partie) :

12 cartes ingrédients (4 ingrédients en 3 exemplaires).

Exemple de recettes (12 cartes d'ingrédients) :

La complète : 3 Farines de blé noir, 3 Andouilles, 3 Œufs, 3 Fromages

L'océane : 3 Farines de blé noir, 3 Coquilles, 3 Oignons, 3 Crèmes

La dessert : 3 Farines de froment, 3 Glaces, 3 Pommes, 3 Caramels

Organisation des équipes :

Le jeu peut se jouer à 1 joueur (en solitaire), à 2 joueurs (1 contre 1) ou à 4 joueurs (2 contre 2).

Préparation :

Un joueur sélectionne une recette, rassemble tous les ingrédients concernés puis mélange les 12 cartes. Les 12 ingrédients sont ensuite placés face cachée sur la table.

Déroulement de la partie :

A tour de rôle, les joueurs vont retourner des cartes à la recherche de trios. Chaque tour, un joueur peut retourner trois cartes, si les trois cartes montrent un ingrédient similaire, le joueur les retire du centre de la table et les place devant lui face visible. Si au moins l'un des ingrédients (sur les 3 cartes retournées) n'est pas le même que les autres, les cartes sont retournées face cachée.

Quand une équipe trouve un trio, elle a le droit de rejouer immédiatement.

La partie se termine quand toutes les cartes ont été retirées du centre de la table.

Subtilités :

-pour ajouter de la difficulté, les joueurs peuvent décider de mettre une, deux ou trois cartes Pièges dans une recette (en plus des ingrédients de base). Le recto et le verso de la carte Piège sont identiques. Quand un joueur retourne une carte Piège, son tour prend fin immédiatement.

-chaque équipe dispose d'un mouvement spécial qu'elle peut utiliser une seule fois au cours de la partie. A la fin de son tour, une équipe peut décider d'utiliser le Grand Chamboulement et mélanger toutes les cartes du centre de la table (celles face cachée). Le Grand Chamboulement peut empêcher l'équipe concurrente de gagner, il est souvent utilisé en cas de dernier recours.

Fin de partie :

Le grand vainqueur est celui qui a récupéré le plus de cartes à la fin de la partie.

Puissance Crêpes

Jeu compétitif de 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : 5 à 10 minutes

Histoire :

Vous êtes dans votre cuisine, vous jonglez avec les ingrédients et vous essayez d'être le premier à terminer vos crêpes.

Cartes nécessaires (vous pouvez retirer les autres de la partie):

Toutes les cartes d'ingrédients en 3 exemplaires (Fromage, Œuf, Andouille, Crème, Coquille, Oignon, Glace, Caramel, Pomme, Farine de froment, Farine de blé noir) et tous les jokers (cartes avec un Recto et un Verso identiques).

Préparation :

Les farines sont distribuées équitablement entre tous les joueurs (il y a 6 farines : 3 par joueur dans une partie à 2 ; 2 par joueur dans une partie à 3 ; 1 par joueur dans une partie à 4). On distribue toutes les cartes restantes entre les joueurs. Les cartes distribuées composent la main des joueurs.

Déroulement de la partie :

A tour de rôle, les joueurs placent un ingrédient de leur main au centre de la table. Le premier ingrédient est placé au centre, les ingrédients suivants doivent être placés à côté d'un ingrédient déjà posé (au-dessus, au-dessous, à gauche, à droite ou en diagonale).

Pour gagner, il faut réussir à préparer une recette (former une ligne horizontale, verticale ou diagonale avec 4 ingrédients différents dont une farine) et dire « Krampouezh ! ».

Les ingrédients doivent être dans un ordre précis (la farine doit être placée au début ou à la fin de la séquence).

Subtilités :

Les jokers sont des ingrédients spéciaux, ils peuvent représenter n'importe lequel des autres ingrédients (Farine de blé noir, Pomme, Fromage, etc.). Attention, les joueurs ne peuvent pas utiliser plus d'un joker par recette (pour former une recette, il faut 4 ingrédients **différents** avec exactement une farine).

Fin de partie :

Le jeu se termine quand un joueur réussit à former une recette.

Course aux ingrédients, jeu de stratégie compétitif pour 2 joueurs

Temps de jeu : de 10 à 30 minutes

Histoire :

Vous êtes dans la cuisine, les ingrédients sont sur un plan de travail partagé et vous essayez de les récupérer pour terminer vos recettes plus vite que vos concurrents.

Matériel nécessaire :

- 12 cartes numérotées (2 x 6 cartes avec un chiffre au Recto).
- toutes les cartes d'ingrédients (Pomme, Glace, Caramel, Oignon, Coquille, Crème, Andouille, Œuf, Fromage, Farine de blé noir, Farine de froment).
- toutes les cartes joker (cartes avec un Recto et un Verso identiques).
- un dé à 6 faces.

Préparation :

En début de partie, les joueurs sélectionnent 2 recettes :

La complète : Farine de blé noir, Œuf, Andouille, Fromage

La dessert : Farine de froment, Glace, Caramel, Pomme

Les deux recettes sélectionnées sont placées au centre de la table (elles sont représentées par un exemplaire de chaque ingrédient). Toutes les autres cartes (ingrédients restants et jokers) sont réunies dans une pioche. Un joueur pioche alors 6 cartes et les place face visible au centre de la table. Chaque joueur possède 6 cartes numérotées de 1 à 6. Ces cartes lui appartiennent et elles servent à désigner l'ordre de récupération des ingrédients du centre de la table. Le 1 correspond à la première action effectuée, le 6 à la dernière.

Déroulement de la partie :

Il y a 6 ingrédients visibles au centre de la table, chaque joueur va placer devant ceux-ci, ses cartes numérotées face cachée. Une fois toutes les cartes numérotées posées, les joueurs vont les retourner face visible et récupérer une partie des ingrédients. Chacun va d'abord récupérer les ingrédients situés en face de sa carte numéro 1, puis 2, puis 3, puis 4, puis 5 et enfin 6. Parfois, il n'y a plus de carte ingrédient devant une carte numérotée, c'est le jeu. Les cartes d'ingrédients gagnées par les joueurs sont placées devant eux face visible. En cas d'égalité, les joueurs s'affrontent en lançant un dé à 6 faces, celui qui gagne le duel remporte la carte disputée. Une fois les 6 premières cartes récupérées, on place 6 nouvelles cartes de la pioche au centre de la table puis on joue ses cartes numérotées face cachée et ainsi de suite jusqu'au moment où l'un des joueurs arrive à récupérer tous les ingrédients d'une des recettes et crie « Krampouezh ! ».

Subtilités :

- les jokers correspondent à l'ingrédient de votre choix.
- chaque joueur peut, une fois dans la partie, avant de placer les cartes numérotées, mélanger les 6 cartes du plan de travail avec les cartes de la pioche.
- à tout moment de la partie (tant que personne n'a crié « Krampouezh ! »), les joueurs peuvent placer 4 cartes, gagnées précédemment, sous la pioche et voler un ingrédient à un autre joueur.
- si un joueur crie « Krampouezh ! » sans avoir toutes les cartes d'une recette, il est éliminé de la manche. Si un joueur oublie de dire « Krampouezh ! », les autres joueurs ont le droit de crier « Kenavo » (au bout de 10 secondes), pour l'éliminer de la manche. Une fois la manche terminée, la partie recommence à zéro (on mélange les cartes, on tire aléatoirement 2 recettes, etc.).

Fin de partie :

Le grand vainqueur du jeu est le premier joueur à remporter 2 manches.

Recette à la carte, jeu coopératif de 2 à 6 joueurs

Temps de jeu : de 5 à 15 minutes

Histoire :

Vous travaillez en équipe avec vos collègues. Vous essayez de trouver de nouveaux noms pour vos recettes de crêpes.

Cartes nécessaires (vous pouvez retirer les autres de la partie) :

-tous les ingrédients (Pomme, Glace, Caramel, Oignon, Crème, Coquille, Andouille, Fromage, Œuf) sauf les Farines (Blé noir et Froment) et les jokers (cartes avec un Recto et un Verso identiques).

Préparation :

Prenez une carte de chaque ingrédient (Pomme, Glace, Caramel, Oignon, Crème, Coquille, Andouille, Fromage, Œuf) et disposez-les face visible au centre de la table. Mélangez les 18 ingrédients restants et donnez 3 cartes à chaque joueur.

Déroulement de la partie :

Chacun doit inventer un nom de crêpe original correspondant aux ingrédients qu'il possède (dans sa main). La carte du menu étant minuscule, le nom de votre recette doit être court (quelques exemples : l'italienne, la chaussure, la fleurie, etc.). A tour de rôle, les joueurs proposent un nom pour leur crêpe et les autres joueurs essayent de deviner les ingrédients qui la composent (deux essais maximum pour chaque nom de crêpe).

Subtilités :

A chaque tentative, l'inventeur du nom peut donner une seule information :
-les ingrédients trouvés.
-un ingrédient manquant.

Fin de partie :

La partie se termine quand tous les essais ont été effectués. Pour gagner, les joueurs doivent avoir trouvé l'intégralité des ingrédients pour au moins la moitié des recettes.