

SERVICE
COMPRIS !



LES RÈGLES



Matériel

- Une règle de jeu de 16 pages
- Un plateau de jeu
- 54 cartes de peuples
- 56 cartes d'action :
 - 13 cartes de sauvegarde
 - 32 cartes d'attaque
 - 11 cartes de contre
- 12 cartes « aide-mémoire »



But du jeu

Être le dernier survivant
au repas du géant.

Les cartes de peuples

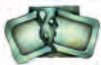
6 peuples de 9 personnages chacun (les dryades, les sorcières, les orcs, les goblins, les citrouilles et les trolls).

Les cartes d'action

Il existe trois sortes de cartes d'action différentes : les cartes d'attaque, les cartes de sauvegarde et les cartes de contre.



- **Les cartes d'attaque (fond rouge)** permettent de livrer des personnages adverses au géant afin qu'il les dévore.



- **Les cartes de sauvegarde (fond vert)** permettent de tirer vos personnages des griffes du géant avant qu'il ne soit trop tard.



- **Les cartes de contre (fond bleu)** sont les seules cartes jouables en dehors de votre propre tour de jeu. Elles servent à contrer les actions d'un adversaire.





Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu (la table)
bien visible entre tous les joueurs.

Chaque joueur choisit un des 6 peuples
et place, face visible, devant lui les 9 personnages.

Les personnages dévorés sont retirés du jeu et vont à la poubelle, face cachée,
qui est représentée par une assiette remplie d'os. Les cartes à la poubelle
quittent définitivement le jeu.

Le premier personnage livré au géant est placé sur la table, face visible,
le plus près de l'assiette possible.

Plan de jeu

Pioche



Personnages mangés par
« Oscar » (à la poubelle)



Personnages
placés sur la table



Ensuite, les personnages qui sont livrés au géant rejoignent la table derrière les personnages déjà présents.

Le donneur mélange les cartes d'action et en distribue 5, face cachée, à chacun des joueurs qui en prennent secrètement connaissance. Les cartes restantes forment une pioche qui est placée à côté de la table (voir illustration).

Déroulement du jeu

Le donneur joue en premier puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à moins qu'une carte de contre ne soit jouée (dans ce cas le jeu reprend avec le joueur qui vient de la jouer).

Un joueur, lorsque c'est son tour, commence par piocher une carte d'action puis en joue une. Il peut décider que la carte jouée prend effet ou pas. Dans les deux cas elle est défaussée. Si la pioche est vide, avant la fin de la partie, on mélange à nouveau les cartes déjà utilisées pour former une nouvelle pioche.



Défausse





Une seule carte de contre peut être jouée en réponse à une carte d'action. Une fois les instructions de cette carte résolues, son utilisateur tire immédiatement une nouvelle carte d'action de façon à remplacer celle qu'il vient de jouer. Les joueurs doivent à tout moment avoir 5 cartes en main.

Le jeu reprend avec le joueur qui vient de jouer le contre.

Le repas du géant : Le Gueuleton

Quand une carte « Hors d'oeuvre », « Goinfrerie » ou « Buffet à volonté » est jouée, le gueuleton du géant commence. Il en va de même s'il y a plus de cinq personnages sur la table (ou encore s'il reste moins de 7 personnages en jeu).

Dès le tour suivant, le gueuleton commence. Le géant est vorace : au début de chaque tour, avant que le joueur ne tire sa carte d'action, un personnage est dévoré et ses restes (la carte qui le représente) sont jetés à la poubelle. C'est toujours le personnage le plus près de l'assiette qui est mangé. Le gueuleton continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de personnage sur la table auquel cas il s'arrête immédiatement.





Un joueur est éliminé dès que tous ses personnages sont dévorés (à la poubelle). Toutes ses cartes d'action sont alors défaussées. Ceci est vrai même si son dernier personnage est mangé au début de son tour. Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un seul peuple en jeu (ou aucun...).

Les cartes d'action

Les cartes d'attaque

Elles doivent être jouées à votre tour et sont de nature offensive.

La carte « **À table !** » permet au joueur qui la joue de livrer au géant un personnage adverse (il est placé sur la table). Elle peut être contrée par une carte « Surprise du chef » ou « Trop salé ».

La carte « **À table ! - pas de surprise du chef** » a les mêmes effets que la carte « À table ! » mais ne peut pas être contrée par une carte « Surprise du chef ».

La carte « **À table ! - point de trop salé** » a les mêmes effets que la carte « À table ! » mais ne peut pas être contrée par une carte « Trop salé ».



AIDE-MÉMOIRE

Seules les cartes de contre peuvent être jouées lors du tour d'un adversaire pour réduire ou annuler les effets d'une carte attaque ou sauvegarde.

Cartes Contre	Cartes annulées ou diminuées
Surprise du chef	À table ! À table ! (point de « trop salé ») Plat du jour Fromage et dessert
Trop salé	À table ! À table ! (pas de « surprise du chef ») Plat du jour Fromage et dessert
Le chef est parti	Retour en cuisine
Garde-manger	Goinfrerie



AIDE-MÉMOIRE

À chaque tour, un joueur peut jouer une carte d'attaque ou de sauvegarde.

**Cartes Attaque
pouvant être contrées.**

À table !

À table ! (pas de « surprise du chef »)

À table ! (point de « trop salé »)

Plat du jour

Fromage et dessert

Goinfrerie

**Cartes Attaque
ne pouvant être contrées**

Pique assiette

Choucrouste Melba

Panier Garni

Hors d'œuvre

Buffet à volonté

**Cartes Sauvegarde
pouvant être contrées.**

Retour en cuisine

**Cartes Sauvegarde
ne pouvant être contrées**

Fromage et dessert

Vénéneux

Ronde des plats

Chaud devant

Trou normand

Pas bon !

Indigestion





La carte « **À table ! - pas de surprise du chef et point trop salé** » a les mêmes effets que la carte « À table ! » mais ne peut être contrée ni par une carte « Surprise du chef », ni par une carte « Trop salé ».

La carte « **Plat du jour** » a les mêmes effets que la carte « À table ! » mais le personnage livré est placé avant tous les personnages déjà placés sur la table, au plus près de l'assiette. Elle peut être contrée par une carte « Surprise du chef » ou « Trop salé ». Si une carte « Surprise du chef » est jouée en contre, votre personnage sera placé au plus près de l'assiette devant tous les autres personnages.

La carte « **Fromage et dessert** » a les mêmes effets que la carte « À table ! » mais ce sont deux personnages (du même peuple) qui sont livrés. Elle peut être contrée par une carte « Surprise du chef » ou « Trop salé » mais dans ce cas un seul personnage est sauvé ou remplacé (selon les cas). Quand une carte « Fromage et dessert » est jouée sur un peuple qui ne compte plus qu'un personnage, il est livré au géant même si une carte de contre est jouée.

La carte « **Pique assiette** » permet de livrer au géant un personnage qui est immédiatement dévoré (il n'est même pas placé sur la table). En contrepartie, celui qui joue cette carte doit placer l'un de ses propres personnages sur la table.



La carte « **Choucroute Melba** » rend le géant complètement boulimique (*c'est son plat préféré*) : il dévore immédiatement tous les personnages sur la table.

La carte « **Panier garni** » permet à celui qui la joue de choisir un personnage chez chacun de ses adversaires et de les livrer au géant (en les plaçant sur la table dans l'ordre de son choix).

La carte « **Hors d'oeuvre** » donne une bonne idée au géant : il commence immédiatement son repas même s'il y a moins de six personnages sur la table.

La carte « **Buffet à volonté** » donne une bien meilleure idée au géant : il commence aussi son repas mais cette fois à raison de deux personnages par tour.

La carte « **Goinfrerie** » permet à celui qui la joue de choisir deux personnages chez chacun de ses adversaires et de les livrer au géant (comme avec la carte « panier garni »). Ravi de cette aubaine, le géant commence immédiatement son repas (à raison de deux personnages par tour, comme pour le buffet à volonté). La carte « Garde-manger » peut être jouée en contre et évite à celui qui la joue de fournir ses deux personnages au géant.





Les cartes de sauvegarde

Elles doivent être jouées à votre tour et sont de nature défensive. Elles peuvent aussi servir à sauver les personnages des autres peuples.

La carte « **Retour en cuisine** » vous permet de retirer un personnage (de votre choix) de la table et de le remettre avec ses compagnons (du même peuple). Elle peut être contrée par « Le chef est parti ».

La carte « **Vénéneux** » a le même effet que « Retour en cuisine » mais ne peut pas être contrée.

La carte « **Ronde des plats** » permet d'échanger un personnage sur la table (il va rejoindre ses compagnons) avec un autre pas encore livré.

La carte « **Chaud devant** » vous permet de réarranger la position de tous les personnages déjà sur la table.

La carte « **Trou normand** » oblige le géant à faire une pause : le repas s'arrête immédiatement.

La carte « **Pas bon !** » permet de retirer de la table tous les personnages d'un même joueur.



La carte « **Indigestion** » oblige le géant à se mettre au régime : tous les personnages présents sur la table rejoignent leurs compagnons.



Les cartes de contre

Elles doivent être jouées pendant le tour d'un adversaire et ont pour effet de réduire ou d'annuler les effets de la carte qu'il vient de jouer. On ne peut contrer qu'une seule fois chaque carte. Pour simuler ceci, c'est le joueur le plus rapide à annoncer qu'il joue un contre qui verra sa carte validée et qui pourra reprendre la main.

La carte « **Le chef est parti** » permet d'annuler les effets de la carte « Retour en cuisine ».

La carte « **Garde-manger** » permet de ne pas envoyer ses personnages sur la table lorsqu'un adversaire joue la carte « Goinfrerie ».

La carte « **Surprise du chef** » doit être jouée en réponse à une carte « À table ! » (sauf les cartes « À table ! - pas de surprise du chef » et « À table ! - pas de surprise du chef et point de trop salé ») ou « Plat du jour » ou encore « Fromage et dessert ». Elle oblige le joueur de la carte contrée à placer un de ses propres personnages sur la table. Si elle est jouée en réponse à une carte « Fromage et dessert », un seul des deux personnages est remplacé (l'ordre de placement des personnages revient au joueur de la carte d'attaque).





La carte « **Trop salé** » doit être jouée en réponse à une carte « À table ! » (sauf les cartes « À table ! - point de trop salé » et « À table ! - pas de surprise du chef et point de trop salé » ou « Plat du jour » ou encore « Fromage et dessert ». Elle évite au personnage d'être placé sur la table. Si elle est jouée en réponse à une carte « Fromage et dessert », un seul des deux personnages est sauvé.

*Oscar vous remercie
pour ce repas,
et invite vos nouveaux amis
à dîner...*





Règles optionnelles

Pour finir votre repas, notre chef vous propose son émincé de trahison servi dans son panier de crabes :

- Les chefs de tribu sont distribués, un à chaque joueur, face cachée en début de partie. Les joueurs prennent secrètement connaissance de leur chef et donc du peuple qu'ils dirigent.
- Les personnages sont copieusement brassés et distribués à raison de 8 par joueur.
- Le jeu se poursuit normalement.
- Dès qu'un joueur veut utiliser une carte « Retour en cuisine », « Vénéneux », « Ronde des plats », « Pas bon ! » ou « Indigestion » il doit retourner son chef de tribu et ainsi dévoiler sa réelle identité. À partir de ce moment, il ne pourra récupérer dans son camp que des personnages de sa propre tribu.
- Lorsque la carte « Indigestion » est jouée, les chefs déjà retournés récupèrent leurs personnages. Les personnages sur la table qui appartiennent aux chefs encore secrets restent où ils sont.
- Si le chef de tribu est la dernière carte d'un joueur, il doit la retourner.
- Le chef de tribu est toujours la dernière carte à être livrée au géant. Dès qu'il est dévoré, le joueur qu'il représentait a perdu et doit se retirer de la partie. Ses personnages qui sont encore contrôlés par un autre joueur restent en jeu.



SERVICE COMPRIS !

est un jeu édité par Zygomatic - Asmodee Group



Sous licence



Mayfair Games Inc.

Illustré par Franck Dion.

Règles optionnelles par Croc et Destination Jeux.