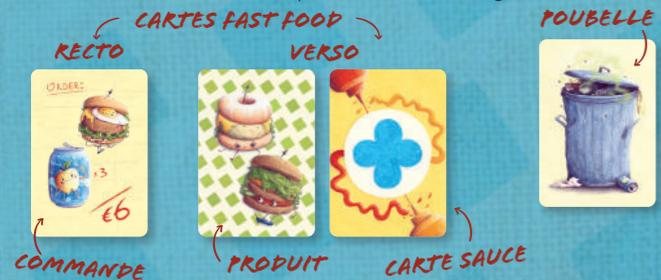


FAST FOOD FURY

Envoyez ! Chef, oui, Chef ! Dans Fast Food Fury, vous et votre équipe de chefs devez vous adapter à l'environnement chaotique d'un festival pour préparer les commandes de vos clients affamés à bord de votre food truck. Mais restez sur vos gardes, car une autre équipe tente elle aussi de servir les mêmes commandes que vous ! Chaque commande que vous réussissez à servir fera un client heureux qui réglera son addition. Alors, mettez tout en œuvre pour servir un maximum de clients et ainsi remporter un maximum d'argent !



MISE EN PLACE

Répartissez les joueurs en équipes. Prenez la carte Poubelle et posez-la sur la table (1). Prenez toutes les cartes Sauce et mettez-les de côté pour l'instant. Formez une pioche avec toutes les autres cartes, face Produit visible. Prenez le nombre de cartes indiqué en fonction du nombre de joueurs (2) dans la pioche de commandes (face Produit toujours visible). Prenez les deux premières cartes de cette petite pioche de commandes, retournez-les face Commande visible et posez-les sur la table (3).

ÉQUIPE A : COUPS MANQUÉS

ÉQUIPE C : COUPS MANQUÉS



ÉQUIPE B : COUPS MANQUÉS

PIOCHE DE COMMANDES



ÉQUIPE C : PRODUITS COLLECTÉS

ÉQUIPE A : PRODUITS COLLECTÉS

ÉQUIPE A : PRODUITS COLLECTÉS



ÉQUIPE B : PRODUITS COLLECTÉS

ÉQUIPE B : PRODUITS COLLECTÉS

2	NOMBRE DE JOUEURS	CARTES SAUCE	CARTES COMMANDE
	2 VS 2	6	7
	3 VS 3	4	8
	2 VS 2 VS 2	4	9

Prenez le nombre de cartes Sauce indiqué en fonction du nombre de joueurs et mélangez-les avec la grande pioche de cartes inutilisées. Distribuez la grande pioche équitablement entre tous les joueurs, face Commande visible (4), puis placez le reste de cette pioche à côté de la carte Poubelle, face Commande visible. La partie peut maintenant commencer !

TOUR DE JEU

À chaque tour, tous les joueurs retournent en même temps la première carte de leur pioche et la posent immédiatement, face Produit visible, sur la table. Tous les joueurs doivent découvrir en même temps le côté Produit de leur carte. Ensuite, tous les joueurs peuvent taper sur une carte représentant un produit qu'ils souhaitent obtenir. Le premier joueur à taper sur une carte « remporte » cette carte. Chaque joueur ne

peut taper sur une carte qu'une seule fois par tour. Si vous êtes le deuxième joueur à taper sur une carte, votre coup est quand même joué et vous ne pouvez plus taper sur une carte ce tour-ci. Les joueurs ne sont pas obligés de taper sur une carte.

Lorsque tous les joueurs ne peuvent plus (ou ne souhaitent plus) taper sur une carte, on procède alors à la vérification des coups donnés. Vous avez réussi votre coup (I) si le produit représenté sur la carte sur laquelle vous avez tapé correspond à un produit représenté sur l'une des deux cartes Commande en cours, et (II) si aucun joueur de votre équipe n'a déjà récupéré ce produit pour la commande en question. Si ces deux conditions sont respectées, placez la carte sur laquelle vous avez tapé à côté de la commande concernée.

Si le produit est demandé dans les deux commandes en cours, choisissez celle à laquelle vous souhaitez l'ajouter. Vous ne pourrez pas déplacer ce produit vers l'autre commande par la suite.

Vous avez manqué votre coup si vous avez tapé sur une carte représentant un produit qui ne peut être ajouté à aucune des deux commandes en cours (si le produit a déjà été ajouté ou s'il n'est pas représenté sur les commandes). Si deux membres d'une même équipe essaient d'ajouter le même produit à une commande au cours d'un tour, et si ce produit n'est représenté qu'une seule fois sur la commande, un seul des deux coups est considéré comme réussi. L'autre coup est manqué.

Placez les cartes ayant fait l'objet d'un coup manqué à côté de la poubelle, dans la pile de votre équipe. Lorsque la poubelle de votre équipe contient trois produits ou plus, elle déborde. Votre équipe reçoit alors une pénalité : défaussez* l'une des cartes Produit déjà ajoutées par l'équipe à une commande. Si votre équipe n'a pas encore ajouté de cartes Produit à une commande, la poubelle reste pleine et ne débordera qu'au prochain coup manqué de votre équipe. Vous devrez alors défausser un produit à ce moment. Une fois que vous avez défaussé une carte Produit, videz la poubelle de votre équipe.

Commencez toujours par résoudre les actions des coups manqués de chaque équipe avant de procéder aux actions des coups réussis.

***LORSQUE VOUS DÉFAUSSEZ DES PRODUITS, RÉPARTISSEZ-LES ÉQUITABLEMENT SUR LES PILES DE DÉFAUSSE DES JOUEURS. AINSI, LORSQUE LES PILES DE DÉFAUSSE DOIVENT ÊTRE MÉLANGÉES, LES CARTES DÉFAUSSÉES SONT REMISES EN JEU ET CHAQUE JOUEUR POSSÈDE ENVIRON LE MÊME NOMBRE DE CARTES.**



CARTES PRODUIT ET COMMANDE

Les cartes Commande représentent des produits disponibles sur les cartes Produit. Les joueurs doivent obtenir exactement le produit représenté sur une commande pour la traiter. Par exemple, si une commande contient un soda à l'ananas, vous devez récupérer un soda à l'ananas. Vous ne pouvez pas taper sur une carte Produit contenant un soda à l'ananas ET un soda au citron.

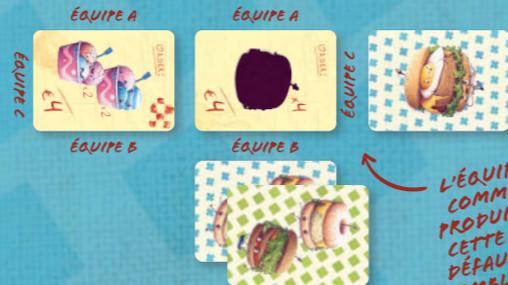
Certaines commandes représentent une silhouette de produit. Dans ce cas, vous pouvez taper sur n'importe quel produit de ce type (par exemple, des hamburgers) pour traiter cette commande. Toutefois, la silhouette s'accompagne d'un chiffre indiquant le nombre de produits de ce type que vous devez obtenir. Pour traiter la commande, vous devez donc récupérer exactement le nombre indiqué de produits de ce type.

Les frites sont des produits spéciaux. Ici, c'est la taille des portions qui compte. Il existe trois tailles de portions : petite, moyenne et grande. Vous pouvez combiner des portions de différentes tailles pour traiter vos commandes, à condition d'obtenir la taille finale demandée. Par exemple, pour traiter une commande qui contient 2 frites moyennes, une équipe peut décider d'utiliser des portions de tailles différentes. Elle peut par exemple taper sur 1 grande frite OU 4 petites frites OU 1 moyenne frite + 2 petites frites.



SERVIR UNE COMMANDE

Lorsqu'une équipe parvient à réunir tous les produits représentés sur une commande, elle peut alors la servir. Lorsqu'un coup réussi vous permet d'obtenir le dernier produit d'une commande, votre équipe reçoit immédiatement la carte



L'ÉQUIPE B SERT CETTE COMMANDE. TOUS LES PRODUITS UTILISÉS POUR CETTE COMMANDE SONT DÉFAUSSÉS, Y COMPRIS LE HAMBURGER DE L'ÉQUIPE C.

Commande concernée. Gardez-la de côté jusqu'au décompte du score (paiement des commandes) à la fin de la partie. Défaussez tous les produits collectés utilisés pour traiter cette commande (y compris ceux des autres équipes), puis piochez une nouvelle commande et révélez-la.

Si plusieurs équipes parviennent à servir une commande au cours du même tour, chacune d'entre elles reçoit la commande en récompense. Cherchez une commande de la même valeur dans une défausse afin que chaque équipe concernée reçoive la même récompense. Défaussez tous les produits collectés utilisés pour traiter cette commande (y compris ceux des autres équipes), puis piochez une nouvelle commande et révélez-la.

PIOCHE DE JOUEUR ÉPUISEE

Lorsque la pioche d'un joueur est épuisée, tous les joueurs prennent leur défausse et les cartes restantes de leur pioche pour en former chacun une nouvelle. Puis, chaque joueur passe sa pioche à son voisin de gauche. Le jeu continue ensuite normalement.



CARTES SAUCE

Les cartes Sauce sont des cartes spéciales mélangées avec les cartes Produit. Lorsqu'une carte Sauce est révélée, les joueurs ne tapent pas sur les cartes pour obtenir des produits, mais pour remporter la carte Sauce. Durant ce tour, les joueurs doivent taper sur les cartes en fonction des motifs présents derrière les produits. Si une carte Sauce représentant un carré est révélée, chaque équipe doit taper sur autant de produits que possible comportant des carrés en arrière-plan (comme d'habitude, chaque joueur ne peut taper que sur une seule carte). L'équipe qui tape sur le plus de cartes avec ce motif reçoit la carte Sauce. Cette carte sert de Joker et doit être ajoutée à une commande.

Un Joker remplace l'un des produits requis pour traiter la commande. Si une commande contient 2 petites frites, le Joker remplace une seule de ces portions. Il ne compte pas comme une frite moyenne. Si vous ajoutez un Joker à une commande contenant une silhouette, il remplace un seul des produits demandés. Si vous ajoutez un Joker à une commande pour laquelle il manque encore plusieurs produits, vous n'avez pas besoin de décider immédiatement quel produit le Joker remplace.

Égalité : Si plusieurs équipes tapent sur le même nombre de cartes portant le motif de la carte Sauce, chacune d'entre elles retourne une des cartes sur lesquelles elle a tapé face Commande visible. L'équipe qui retourne la commande la plus chère remporte le Joker. Si l'égalité persiste, aucune équipe ne reçoit le Joker.

Si aucune carte en jeu ne possède le motif de la carte Sauce en arrière-plan, cette carte Sauce est défaussée, personne ne remporte le Joker et la partie continue normalement au prochain tour. Si deux ou trois cartes Sauce différentes sont révélées lors d'un même tour, plusieurs Jokers peuvent être remportés. Pour chaque motif en jeu, l'équipe qui tape sur le plus de cartes portant ce motif



remporte le Joker. Ainsi, plusieurs équipes peuvent remporter des Jokers. Si deux cartes Sauce identiques sont révélées, il n'y a qu'un seul Joker à remporter.

Durant un tour où une ou plusieurs cartes Sauce sont révélées, un coup est considéré comme manqué si vous tapez sur une carte avec un arrière-plan différent de celui ou ceux demandés, même si vous avez besoin du produit sur lequel vous avez tapé pour traiter une commande. Placez les cartes faisant l'objet de coups manqués dans votre poubelle, comme d'habitude.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque toutes les commandes ont été servies et que la pioche de commandes est épuisée. Additionnez le montant de toutes les commandes servies par chaque équipe. L'équipe qui remporte le plus d'argent gagne la partie. En cas d'égalité, l'équipe à égalité qui a servi le moins de commandes remporte la partie.

CRÉDITS

Auteur : Vicky Trouerbach
Concept original : Matthijs Leguijt
Illustratrice : Zhenya Lyapina
Graphiste : Vicky Trouerbach
Éditeur : Jolly Dutch
Version : 2022

VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, suivez les règles de mise en place pour une partie à deux contre deux. Toutes les règles restent identiques, à ceci près que chaque joueur possède deux pioches, révèle deux cartes simultanément et peut taper sur deux cartes à chaque tour.

NOMBRE DE JOUEURS IMPAIR

Dans une partie à trois ou cinq joueurs, l'une des équipes ne compte qu'un seul joueur. Celui-ci possède deux pioches, révèle deux cartes simultanément et peut taper sur deux cartes à chaque tour.

POUR TOUTE QUESTION À PROPOS DU JEU OU DES RÈGLES, SCANNEZ CE QR CODE

