

COURSE À L'ÉTOILE!

Règles du jeu



CONTENU DU JEU

★ Les règles du jeu

★ **128 cartes** : 6 Cartes Étoile, 6 Cartes P'tit Resto, 26 Cartes Plat, 18 Cartes Cuisine, 18 Cartes Service, 18 Cartes Décoration, 36 Cartes Action

★ **40 pièces** : 30 pièces ①, et 10 pièces ⑤

RÈGLES DU JEU

★ Dans Course à l'Étoile, vous êtes un restaurateur prêt à tout pour gagner votre première étoile !

★ **Pour obtenir votre étoile et remporter la victoire**, vous devrez développer votre P'tit Resto et être le premier à rassembler tous les points inscrits sur votre Carte Étoile.



Points de Cuisine



Points de Service



Points de Décoration



Points de Renommée

Votre **P'tit Resto** vous garantit un revenu minimum de ① par tour.

La **Carte Étoile** est une carte objectif. Elle indique le nombre minimum de points à atteindre pendant la partie.

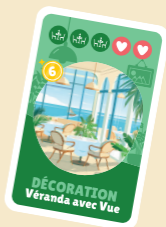
★ **Vous pourrez récolter les points nécessaires à votre victoire** en créant le plus beau restaurant, en recrutant une équipe d'élite en salle et en cuisine, et en vous en bâtissant une solide renommée. Pour ce faire, vous devrez acquérir :



Des **Cartes Cuisine** pour gagner des points de **Cuisine**



Des **Cartes Service** pour gagner des points de **Service**



Des **Cartes Décoration** pour gagner des points de **Décoration**

★ **Les points que vous rapporte une carte sont toujours indiqués en haut de celle-ci.** Plus une carte est prestigieuse, plus elle vous rapportera de points dans la catégorie concernée, mais également des points de **Renommée** !

★ Pour acquérir de nouvelles cartes, vous devrez d'abord avoir assez d'argent dans votre portefeuille !

★ Pour cela, vous devrez développer votre menu et ajouter des plats Street Food, Tradition et Gastronomie. Ces plats vous rapporteront des additions (et donc des pièces) à chaque fin de tour.



Les Cartes Street Food
vous rapporteront
① par tour

Les Cartes Tradition
vous rapporteront
② par tour

Les Cartes Gastronomie
vous rapporteront
③ par tour

★ Les additions récoltées sont toujours indiquées sur le ticket de caisse en haut à droite des Cartes Plat.



★ Plus un plat est prestigieux, plus il vous rapportera des additions, mais également des points de **Renommée** ❤️ !

★ Dans Course à l'Etoile, le premier restaurateur qui obtiendra tous ses points gagnera son étoile et la partie !

★ Vos adversaires seront donc prêts à tout pour vous mettre des bâtons dans les roues... Alors boostez votre jeu, défendez-vous, et tendez les pièges les plus sournois grâce aux Cartes Action !



Les **Cartes Action** sont gratuites, et peuvent être jouées pendant votre tour ou lorsqu'un adversaire vous attaque.

**RESTAURATEURS EN HERBE, VOUS ÊTES
MAINTENANT PRÊTS À DÉMARRER VOTRE**

**COURSE
À L'ÉTOILE !**

DÉROULEMENT DU JEU

MISE EN PLACE

- ★ **Mélangez les Cartes Étoile** entre elles, puis les **Cartes P'tit Resto**. Chaque joueur tire au sort une Carte Etoile et P'tit Resto, et les pose face visible devant lui.
- ★ **Mélangez le reste des cartes et distribuez-en cinq** à chacun des joueurs. Les mains sont à garder à l'abri des regards.
- ★ **Faites un tas avec les cartes restantes** pour constituer **la pioche centrale**, et placez-la au centre des joueurs.
- ★ Créez une deuxième pile en retournant la première carte de la pioche face visible. **Cette deuxième pile sera la défausse**. S'il n'y a plus de pioche au cours de la partie, mélangez les cartes de la défausse, et créez une nouvelle pioche et une nouvelle défausse.
- ★ **Distribuez trois pièces de valeur** (1) à chacun des joueurs pour constituer les portefeuilles de départ. Le reste des pièces servira de banque.

LE DERNIER JOUEUR DE LA TABLE QUI A CUISINÉ POUR LES AUTRES PARTICIPANTS DÉMARRE LA PARTIE ! CHACUN JOUE À TOUR DE RÔLE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

- ★ **Pour marquer le début de votre tour, piochez deux cartes.**

Vous pouvez procéder de deux manières différentes : piocher deux cartes dans la pioche centrale, ou piocher la première carte visible de la défausse et une carte de la pioche centrale.

- ★ **Vous pouvez jouer jusqu'à trois cartes.** Il est également possible de ne pas jouer. Dans ce cas, la main passera au joueur suivant. Vous l'avez compris, vous pouvez jouer trois types de cartes pendant votre tour :



Cartes Plats

Ajoutez des Cartes Plat à votre menu pour gagner des additions.



Cartes Développement

Gagnez des points grâce aux Cartes Cuisine, Service, et Décoration.



Cartes Action

Accélérez votre jeu ou freinez celui de vos adversaires.

1. AJOUTEZ DES PLATS À VOTRE MENU POUR RÉCOLTER DES ADDITIONS

- ★ Pour ajouter une Carte Plat à votre jeu, prenez-en une dans votre main et **placez-la face visible devant vous. Payez le coût de développement** indiqué sur la carte à la banque.



- ★ Comme tout bon restaurateur le sait, **il n'est pas possible de proposer deux plats identiques à la carte.**
- ★ Vous pouvez proposer des plats de Street Food dès le début de la partie. En revanche, les plats Tradition et Gastronomie ont des recettes plus élaborées. **Vous aurez besoin de recruter un(e) Chef(ffe) ou un(e) Star des Fourneaux avant de pouvoir cuisiner ces plats.** Pour identifier cette contrainte pendant le jeu, un logo 🍳 sera présent sur les plats et les cuisiniers concernés.
- ★ Au cours de la partie, **si votre Chef(ffe) ou votre Star des Fourneaux part à la concurrence** (voir Cartes Action), vous ne pourrez plus récolter les additions des plats Tradition et Gastronomie. Vous devrez recruter un nouveau cuisinier pour préparer ces plats et encaisser les additions.

2. DÉVELOPPEZ VOTRE RESTAURANT POUR GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE



- ★ Pour ajouter une Carte Cuisine/Service/Décoration à votre jeu, prenez une carte dans votre main, posez-la face visible devant vous, et payez le coût de développement indiqué sur la carte à la banque.
- ★ Contrairement aux Cartes Plat, il est tout à fait **possible de cumuler plusieurs Cartes Cuisine, Service, et Décoration identiques.**
- ★ Les Points de Cuisine 🍳, de Service 🍷, de Décoration 🪑, et de Renommée ❤️, sont indiqués en haut des cartes.
- ★ Si une de vos Cartes Cuisine, Service et Décoration est défaussée ou volée par un concurrent, vous perdez les points de la carte concernée. Vous devrez alors repartir à la chasse aux points !

3. PIÉGEZ VOTRE ADVERSAIRE OU BOOSTEZ VOTRE JEU

★ Pour jouer une Carte Action, placez-la devant votre victime **face visible**. Une fois que la carte a produit son effet (qui est toujours indiqué sur la carte), **placez-la aléatoirement dans la défausse**.

★ Il est possible de se défendre contre une Carte Action en jouant Retour en Cuisine ! **au moment de l'attaque**. Il n'est pas possible d'annuler une action jouée les tours précédents. Une fois annulée, les cartes sont envoyées aléatoirement dans la défausse, et le tour de l'attaquant reprend.

★ Une carte Souci de Facture restera près de la victime jusqu'à ce qu'elle paye sa prochaine carte au double du prix affiché. Il n'est pas possible de cumuler plusieurs malus sur un même achat. Un malus = un achat.

★ Une carte Mauvaise Critique qui n'aurait pas été annulée au moment où elle a été jouée, restera près de la victime jusqu'à la fin de la partie. C'est un **malus permanent** sur les Points de **Renommée** 🍷.



FIN DE TOUR ET CONDITIONS DE VICTOIRE

★ Votre tour de jeu prend fin lorsque vous avez joué jusqu'à trois cartes **et qu'il vous reste sept cartes maximum en main**. En cas d'excédent, défaussez le surplus.

★ Une fois vos sept cartes maximum en main, vous êtes libre de **vendre des cartes supplémentaires**. Récupérez ① dans la banque par carte que vous défaussez. Cette action ne peut être effectuée qu'en fin de tour.

★ **Une seule fois dans la partie, vous pouvez renouveler votre main**. À la fin de votre tour, défaussez l'intégralité de vos cartes, prenez ① dans la banque par carte défaussée, et reconstituez votre main avec cinq cartes de la pioche centrale. Une fois les cartes en main, le tour passe au joueur suivant.

★ **Lorsque chaque joueur autour de la table a terminé son tour, c'est la fin du service**. Faites la somme des additions de vos Cartes Plat, et récupérez le montant dans la banque. Un nouveau tour de jeu démarre.

★ **La partie se termine dès qu'un joueur a atteint ou dépassé tous les points indiqués sur sa Carte Étoile !**

EFFETS DES CARTES ACTIONS



★ DES RAAAAAATS ! (4 cartes)

C'est une invasion : il y a des rats partout dans la cuisine ! Le temps de chasser ces rongeurs, il est impossible de cuisiner. Votre adversaire ne récoltera donc pas d'addition à la fin du tour.

★ MAUVAISE CRITIQUE (4 cartes)

Une mauvaise critique a été publiée sur le restaurant de votre adversaire. Il subit un malus d'1 point de **Renommée** ❤️ jusqu'à la fin de la partie...



★ SOUCI DE FACTURE (4 cartes)

Vous n'auriez pas corrompu les fournisseurs de votre adversaire par hasard ? Parce que sa prochaine acquisition va lui coûter le double du prix annoncé !

★ UN PEU DÉMODÉ ! (2 cartes)

La décoration de votre adversaire a été jugée totalement démodée par des critiques ! Il va devoir se défaire d'une Carte **Décoration** de son choix pour débiter la rénovation.



★ À LA CONCURRENCE ! (2 cartes)

Vous recrutez dans le restaurant de votre adversaire ! Prenez une Carte **Cuisine** ou **Service** posée devant lui, et placez-la gratuitement devant vous !

★ DEUXIÈME TOURNÉE ! (6 cartes)

C'est la fête dans votre restaurant : on vous offre une deuxième tournée ! Vous pouvez prendre deux nouvelles cartes dans la pioche centrale.



★ RETOUR EN CUISINE ! (8 cartes)

Votre adversaire pensait vous avoir piégé, mais c'est raté ! Vous annulez son attaque et envoyez les deux cartes aléatoirement dans la défausse.

★ POURBOIRE ! (6 cartes)

Quel succès ! Vos clients passent un excellent moment dans votre restaurant. Vous récoltez un pourboire de 🍷



