



# CHAUD DEVANT !

Le restaurant est plein à craquer ce soir. Quel serveur saura porter le plus de plat sans briser de vaisselle ? Attention, chaud devant !

**Matériel de jeu** : 1 plateau de jeu  
1 carotte à faire couiner  
6 pions  
6 dés « aliments »  
3 dés « verre brisé »

**Nombre de joueurs** : 2 à 6

**Age** : à partir de 6 ans

**But du jeu** :

Dès que ton pion atteint la case d'arrivée, tu remportes la partie !

**Préparation** :

Installez le plateau de jeu au centre de la table. Chacun choisit un pion qu'il place sur la case Top Départ. Prends les 6 dés « aliments ». Ton voisin de gauche, lui, prend les 3 dés « verre brisé ».

Placez ensuite la carotte entre vous deux. La partie commence.

**Déroulement du Déroulement du jeu** :

Lance tous les dés « aliments ». En même temps, ton voisin de gauche lance les 3 dés « verre brisé ». Ton but est d'obtenir une combinaison d'aliments (rapportant le plus de points possibles) avant que ton voisin de gauche ne réussisse à obtenir 3 verres brisés aux dés.

***Trois verres brisés ... ou une combinaison d'aliments !***

Ton voisin de gauche continue de lancer ses dés jusqu'à ce que chacun des 3 dés indique un « verre brisé ».

Après chaque lancer, il garde de côté les « verres brisés » obtenus et relance les dés restants (« blancs »). Dès que ses 3 dés indiquent un « verre brisé », il tape sur la carotte pour la faire couiner. Il gagne alors le droit de faire avancer son pion d'1 case. Toi, par contre, tu repars bredouille.



Pour l'en empêcher, TU dois absolument faire couiner la carotte AVANT LUI : Tu dois donc obtenir une combinaison d'aliments aux dés ; plus elle a de valeur, mieux c'est. Pour y parvenir, tu peux relancer autant de dés « aliments » que tu veux, aussi souvent que tu le veux :

- Après chaque lancer, tu peux garder de côté autant de dés que tu veux et relancer les autres.
- Tu peux également relancer des dés que tu avais gardés de côté au préalable.

Conseil : Dépêche-toi de relancer les dés, tout en gardant un œil sur les aliments que tu as obtenus !

Même si tu as déjà obtenu une combinaison (pas particulièrement élevée), tu peux continuer à lancer les dés autant que tu veux si tu penses pouvoir obtenir une combinaison (encore) meilleure. Mais n'oublie pas que ton pion ne pourra avancer que si TU fais couiner la carotte AVANT ton voisin de gauche.

Conseil : Contente-toi d'une combinaison moins élevée si tu remarques que ton voisin de gauche est sur le point d'obtenir le 3e « verre brisé » aux dés. Par contre, s'il en est encore loin, tu peux prendre plus de risques et continuer de lancer tes dés pour obtenir une meilleure combinaison.

Si tu fais couiner la carotte le premier, le tableau sur le plateau de jeu t'indique de combien de cases peut avancer ton pion sur le plateau selon la combinaison d'aliments obtenue. Ton voisin de gauche repart bredouille.

Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case. Il suffit d'empiler les pions.

Il peut arriver que tu fasses couiner la carotte et que tu t'aperçoives que tu n'as pas obtenu de combinaison d'aliments valable. Dans ce cas, tu dois crier « Continue ! » et faire redescendre ton pion d'une case (à moins que tu ne sois encore au départ). Puis, vous continuez tous les deux à lancer vos dés.

### ***Duel suivant***

Passes ensuite les dés « aliments » à ton voisin de gauche. Lui, passe les dés « verre brisé » à son voisin de gauche. La carotte est placée entre les deux joueurs avec les dés.

### **Fin de la partie et vainqueur :**

La partie continue ainsi jusqu'à ce que le pion d'un joueur atteigne la table d'arrivée. Il remporte la partie et devient le nouveau Serveur du mois !