

# L'ADDITION

PRÉPAREZ-VOUS À DÉGUSTER!

## Objectifs du jeu

1. obtenir un menu complet
2. avoir suffisamment d'argent pour régler votre addition

## Installation du jeu

Chaque joueur choisit un menu face cachée, puis le retourne face visible devant lui. Mélangez bien les cartes, distribuez-en cinq par joueur, puis constituez une pile unique (face cachée) avec les cartes restantes : ces cartes constituent la pioche. Distribuez deux billets de 2 lignières et un billet de 1 lignière à chaque joueur : les billets restants constituent la banque.

## Composantes du jeu

**Les cartes** : il en existe trois sortes différentes :

- les cartes d'action de type « liquidités » (fond blanc) : ce sont celles qui vous permettent de gagner de l'argent (suivez simplement les instructions mentionnées).
- les cartes d'action de type « coup fourré » (fond gris) : ce sont celles qui vous permettent d'aller plus vite et/ou de ralentir vos adversaires (là encore, suivez simplement les instructions).
- les cartes « plat du chef » (cartes illustrées en couleur avec un prix) : ces cartes vous permettent de compléter votre menu.

**La pioche** : elle se constitue de l'ensemble des cartes (face cachée) qui n'ont été ni jouées, ni distribuées. Si un joueur devait piocher alors que la pioche est vide, ce joueur mélange les cartes de la défausse, puis les retourne pour constituer la nouvelle pioche.

**La défausse** : située à côté de la pioche, elle se constitue de l'ensemble des cartes d'action jouées et des cartes annulées pendant la partie. Les cartes qui vont dans la défausse sont posées face visible vers le haut. Chaque joueur peut regarder librement les cartes qui sont dans la défausse à tout moment, même si ce n'est pas son tour.

**La main de chaque joueur** : au début du jeu, elle se compose de cinq cartes. Au cours de la partie, il est possible qu'un joueur ait plus de cinq cartes ou moins de cinq cartes. Cela n'a pas d'importance et ne modifie pas le nombre de cartes que ce joueur pioche au début de son tour (deux cartes, ni plus, ni moins !).

**Les menus** : Chaque menu se compose de cinq cases à compléter : entrée, plat, fromage, dessert et boisson. Pour chacune de ces cases, deux choix vous sont proposés : vous pouvez donc la compléter avec l'un ou l'autre des plats qui y sont inscrits. De plus, chaque carte de plat existe en deux exemplaires : l'une avec un prix sur fond bleu (version la moins chère), l'autre avec un prix sur fond rouge (version la plus chère).

Ne désespérez pas si vous tardez à trouver le plat que vous attendez : de nombreuses cartes vous permettent de créer des rebondissements, par exemple en vous servant directement dans le plateau de l'un de vos adversaires !

**La banque** : la banque vous permettra, le plus souvent, de vous renflouer. Il est possible qu'au cours de la partie, la banque ne contienne plus du tout d'argent. Cela ne modifie pas le cours du jeu, excepté si un joueur devait recevoir de l'argent de la part de la banque. Dans ce cas, il ne reçoit rien.

**L'argent des joueurs** : Vous démarrez la partie avec 5 lignières, ce qui est très insuffisant pour pouvoir payer votre menu. Vous pouvez gagner de l'argent de deux façons : soit en utilisant une carte d'action « liquidités », soit en vendant un plat à l'un des joueurs (voir plus loin comment procéder).

Pendant toute la partie, il est interdit de cacher son argent ou de mentir sur le montant de ce que l'on possède ! Vous devez laisser votre argent apparent. De plus, aucun crédit ne peut être accordé, que ce soit par la banque ou les autres joueurs : si on vous demande de l'argent que vous n'avez pas, vous ne l'avez pas ! Un point, c'est tout ! Le repas se poursuit et vous restez à table. Et si vous devez payer pour accomplir une action et que vous ne pouvez pas payer, alors vous ne pouvez pas accomplir cette action !

## Déroulement d'une partie

Chaque participant joue l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Le tour de chaque joueur se déroule en trois phases, toujours dans cet ordre :

### **Première phase : la pioche**

Elle est obligatoire. Piochez deux cartes par tour, quel que soit le nombre de cartes que vous avez en main.

Exception : si vous estimez avoir une mauvaise main et que vous avez cinq cartes ou plus, vous pouvez : ne pas piocher, puis vous défausser entièrement de votre main, puis piocher cinq nouvelles cartes, et votre tour s'achève.

### **Deuxième phase : les actions**

Vous pouvez en jouer DEUX par tour, parmi les SIX possibilités suivantes (vous pouvez jouer plusieurs fois la même) :

1. Poser une carte « plat du chef » sur votre plateau : c'est ce qui va vous aider à atteindre votre premier objectif : compléter votre menu. Si vous estimez que l'un des plats de votre menu est trop cher, vous pouvez le REMPLACER (uniquement pendant votre tour) par le même plat dans sa version la moins chère, ou par un plat de la même catégorie qui fait partie de votre menu ; dans ce cas, le plat remplacé va dans la défausse.

*ATTENTION : lorsque vous posez votre dernier plat sur votre plateau, vous devez crier : « L'addition, nom de diou ! ». Si vous oubliez, le joueur à votre droite choisit l'un des plats de votre plateau et se l'approprie ; il peut alors soit le poser immédiatement sur son plateau (et crier « L'addition, nom de diou ! » si cela complète son menu), soit le jeter dans la défausse.*



2. Jouer une carte d'action de type « Coup fourré » : suivez simplement les instructions de la carte et savourez votre mauvais coup ! Ensuite, la carte va dans la défausse.

3. Jouer une carte d'action, de type « Liquidités » : si vous avez besoin d'argent, n'hésitez pas à jouer ce type de carte : cela vous permettra de vous « remplumer » ! Ensuite, la carte va dans la défausse.

4. Vendre un plat aux autres joueurs : Choisissez depuis votre main le plat que vous souhaitez vendre, montrez-le aux autres joueurs et demandez leur simplement s'ils sont intéressés pour vous l'acheter. Si un ou plusieurs joueurs sont intéressés, tant mieux ! Faites grimper les enchères ! De toute façon, au final, c'est vous qui choisirez à qui vous vendrez la carte (rien ne vous oblige à vendre au plus offrant). Ce joueur doit vous payer immédiatement et peut poser cette carte sur son plateau sans attendre son tour. Si aucun joueur ne souhaite l'acheter, aucune importance ! Vous avez le droit de proposer plusieurs plats à chaque tour, car seul le fait de conclure la vente est considéré comme une action accomplie !

5. Proposer à l'échange un plat de votre main contre un plat de la main d'un autre joueur : en cas d'échange conclu, chaque joueur peut poser immédiatement sur son plateau le plat qu'il vient d'obtenir.

6. Payer votre menu ! C'est possible uniquement s'il est complet ET qu'il vous reste au moins une action à accomplir.

### **Troisième phase : fin du tour**

A la fin de son tour, le joueur pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main, ou se défausse jusqu'à n'avoir plus que 5 cartes en main (il n'a rien à faire s'il a exactement 5 cartes en main).

## **Les Cartes Flash**



La particularité de ces cartes, facilement identifiables par leur logo, est que vous pouvez les jouer à tout moment ! Elles permettent soit d'annuler la dernière carte jouée, soit de créer un rebondissement à votre avantage.



*ATTENTION : vous devez les jouer au moment de l'action, sinon c'est trop tard (vous ne pouvez pas jouer une carte flash au tour suivant pour annuler une action précédente).*

*1- Si vous utilisez une carte flash pour annuler la pose d'un plat sur un plateau, le plat va dans la défausse*

*2- Si un joueur joue une carte flash pendant votre tour et que vous annulez sa carte, ceci n'est pas considéré comme une action que vous avez jouée ; en revanche, jouer une carte flash pendant votre tour (« de votre propre initiative ») est considéré comme une action jouée.*

## **Fin de partie**

Dès qu'un joueur a réussi à compléter et à payer son menu, il est déclaré vainqueur : les plats sur son plateau sont intouchables ; en revanche, il mélange les cartes de sa main dans la pioche et donne son argent à la banque. Le jeu continue ensuite, jusqu'à l'attribution de la deuxième et de la troisième place.

*Le dernier est privé de dessert*

**Voilà, vous savez tout !  
Bon appétit... et bonne chance !**

*Malgré les apparences, ce jeu n'est nullement un produit publicitaire ; aucune participation financière n'a été demandée aux partenaires. Ils ont cependant tous accepté gracieusement que leur nom, produit ou marque y apparaisse. On peut s'amuser en vantant les mérites et les talents de sa région.*

#### Avec l'aimable accord des producteurs

Association pour le renouveau de la chèvre cou clair du Berry  
Isagroupe (macarons aux haricots barangeonniers) - Aubigny  
Cibèle (lentille verte du Berry) - Saint Georges sur Arnon  
SAFA distribution (Berry cola et capricieuse) - Issoudun  
Chèvrerie du Bois Cherriot (le p'tit Vierzon) - Vierzon  
Syndicat des producteurs du Pouligny saint-pierre  
Syndicat de gestion des vins de Châteaumeillant  
Le Club Français de la Poule Noire du Berry

Les Sablés de Nançay  
Syndicat AOP Valençay  
La spiruline du Berry - Vornay  
Syndicat du crottin de Chavignol  
Daniel Mercier, chocolatier - Baugy  
Les pâtes Gourmandes BIO - Feux  
Micro brasserie la porcupine - Bêlâbre  
Jacques Guyard (masepain) - Issoudun  
T compagny (pisse mémé) - Montipouret

**illustration** : Patrick Soulat (BOURGES)  
**communication** : Big Berry (BRIANTES)  
**conception** : Thierry Leclerc (ARGENTON)  
**impression des cartes** : Color 36 (VILLEDIEU)  
**impression des coffrets** : Fablab (ISSOUDUN)  
**composition du coffret** : Rosobren (LE BLANC)  
**impression de la couverture** : Matarese (DEOLS)  
**impression notice et billets** : Imprimerie Rapide (VIERZON)  
**impression des menus** : Clerc (SAINT-AMAND-MONTROND)  
**infographie et distribution** : Alice Lyner éditions - (ISSOUDUN)  
**prototypage 3D du coffret** : Z23 concept (AUBIGNY SUR NERE)

#### avec le concours de

- l'URGC trésors vivants (La Châtre)
- l'association MLCCB La Lignière

Recyclage des coffrets : Avec Rosobren, La Bouchure s'engage à échanger et recycler vos coffrets si ces derniers venaient à être endommagés.