

Règles du jeu



CONTENU :

48 cartes Ingrédient + 42 cartes Ustensile + 6 compteurs + 1 livret avec 32 présentations de pâtisseries (ne pas lire avant de jouer !).

BUT DU JEU (3 à 6 joueurs) :

Être élu Meilleur Pâtissier en remportant la finale ! Pour accéder à la finale, il faut - à quatre reprises - faire partie des vainqueurs d'un tour de jeu en convainquant le jury...

PRÉPARATION :

Étalez, au centre, les cartes Ingrédient et les cartes Ustensile, faces visibles, en **deux tas séparés**.

Chacun reçoit 1 carte score et la place devant lui, face cachée.

Le joueur le plus doué en pâtisserie devient meneur.



TOUR DE JEU :

Le meneur prend le livret, **lit l'avant-propos** et choisit dans le sommaire une présentation de pâtisserie, **sans la révéler**. Il annonce s'il propose une **Revisite** ou une **Épreuve technique**.

Dans une Revisite, les autres joueurs cherchent des **ingrédients**.

Dans l'Épreuve technique, ils cherchent des **ustensiles**.

« 3, 2, 1... Top ! » : le meneur commence **la lecture - à voix haute et claire** - de l'intégralité du texte présentant la pâtisserie qu'il a choisie.

Dès le « Top ! », chacun des autres joueurs peut récupérer, au centre du jeu, des cartes Ingrédient (si c'est une Revisite) ou des cartes Ustensile (si c'est une Épreuve technique), mais, attention... c'est **premier arrivé, premier servi**, et **chaque carte prise en main doit être conservée par le joueur**, car elle est considérée comme cuisinée !



La présentation lue par le meneur mentionne des ingrédients et ustensiles pertinents pour réaliser la pâtisserie choisie. Ainsi, les autres joueurs, doivent à la fois écouter et chercher **rapidement** les cartes mentionnées.

Il est bien sûr possible de prendre des ingrédients ou ustensiles avant qu'ils soient mentionnés dans la présentation, mais si, au final, ceux-ci n'apparaissent pas dans la présentation, le joueur qui les a pris devra **expliquer pourquoi**...

Il y a deux cas particuliers d'ingrédient et ustensile :

- La **poule** peut, dans une **Revisite**, remplacer les **œufs entiers**, les **jaunes** ou les **blancs**. Si elle sert à autre chose, à vous d'expliquer !
- **Le thermomètre n'est jamais mentionné directement**, mais, en cas d'**Épreuve technique**, prenez-le si les mots **sirop** ou **caramel** sont prononcés.

Dès que le meneur a fini de lire, plus personne ne récupère de carte !

Le tour du meneur se termine avec une devinette bonus, qu'il choisit parmi les deux proposées sous la présentation de sa pâtisserie.

La réponse est toujours chiffrée. Chacun des autres joueurs donne son estimation et le meneur révèle la bonne réponse. La qualité des estimations peut influencer le jury...

DÉLIBÉRATIONS DU JURY :

Le meneur devient le jury. L'un après l'autre, chaque joueur lui montre les cartes qu'il a récupérées et explique **comment il réalise ou revisite la pâtisserie présentée.**

Enfin, **le jury désigne le joueur qui a proposé la pire pâtisserie**, en s'appuyant sur son **goût personnel** et **deux critères objectifs** : Qui a le plus de cartes citées dans le texte ? Qui a bien répondu à la devinette ?

→ Dans une **Revisite**, les joueurs sont invités à interpréter la recette. Ils peuvent expliquer pourquoi leurs ingrédients sont différents. Le jury donnera **priorité à l'originalité...** et à son goût !

Un joueur qui propose un Tiramisu sans cacao, mais avec du citron peut tout à fait présenter cela comme sa touche spéciale !

→ Dans une **Épreuve technique**, les joueurs peuvent se débrouiller avec des outils différents, mais c'est souvent plus dur de se justifier, donc le jury sera plutôt sensible au **respect des critères** objectifs !

Un joueur qui met son Tiramisu au placard au lieu de le mettre au réfrigérateur n'a pas vraiment d'excuse..

Bien entendu, la décision du jury est irrévocable.

FIN DU TOUR :

Le joueur qui a la pire pâtisserie est **le seul à ne pas marquer de point**, mais il choisit le prochain meneur parmi les vainqueurs du tour !

Les vainqueurs du tour, quant à eux, peuvent **retourner leur carte score**, en pointant la case **Amateur** vers eux.



Lorsqu'un joueur fait de nouveau partie des vainqueurs d'un tour, **il tourne cette carte de 90°C vers la droite** et passe au niveau *Apprenti*. Et ainsi de suite... À chaque nouvelle victoire, un joueur avance d'un niveau jusqu'au **Tablier bleu** !



FINALE :

Dès qu'un joueur décroche le Tablier bleu, il **accède à la finale et choisit un adversaire** parmi ses meilleurs poursuivants. Si plusieurs joueurs décrochent le Tablier bleu en même temps, ils participent tous à la finale ! Les autres joueurs forment le public.

Lors de la finale, un joueur du public lit une présentation de pâtisserie. Les tas Ingrédients et Ustensile sont regroupés. Les finalistes doivent chercher les deux à la fois ! Puis chaque finaliste présente sa pâtisserie et...

Le public désigne Le Meilleur Pâtissier !



VARIANTES :

- Lisez les textes de présentation en accéléré pour corser la difficulté !
- Faites des épreuves créatives en récupérant les yeux fermés des cartes Ingrédients et Ustensile, puis présentez vos pâtisseries !
- **À 2 joueurs**, le jeu fonctionne sous forme de défi : un joueur lit la présentation d'une pâtisserie, tandis que l'autre joueur tente de rassembler exactement tous les ingrédients et ustensiles mentionnés. Puis, les rôles sont inversés. Le joueur à qui il manquait le moins de cartes l'emporte.

« Le Meilleur Pâtissier » est une marque détenue par BBC STUDIOS France / Métropole Télévision 2019.

« © BBC STUDIOS France » adapté du format original de LOVE PRODUCTIONS intitulé « The Great British Bake Off ».

Adaptation en jeu de société / Conception/Rédaction : Franz LeJeune –
Graphisme : Benoit Peaumier – Illustration : Stew Patrikian.