



2 - 4



7 +



20 min

Règles du jeu

Banquet Royal



But du jeu

Qui n'a jamais rêvé de devenir cuisinier royal, et de préparer les mets les plus fins avec les meilleurs ingrédients ? Pour cela, gagnez les faveurs de toute la famille royale en respectant l'ordre des menus du banquet donné en leur honneur.

Aperçu du jeu

Les joueurs vont poser leurs Toques ou des Plats de la Cuisine sur la table du Banquet Royal. Les Toques représentent les différents cuisiniers et leurs manières d'annoncer les Plats. En respectant le bon ordre des combinaisons, les cuisiniers gagneront ainsi des Points Royaux. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie est déclaré cuisinier royal.

Contenu

1 Plateau de jeu de 36 cases

36 Cartes Menu



1 couronne = 1 Point Royal
2 couronnes = 2 Points Royaux
3 couronnes = 3 Points Royaux



Nombre de Points Royaux

Combinaison à respecter pour valider un Menu.



8 Toques de 4 couleurs différentes (2 par joueur)



8 Jetons Commande Royale (recto-verso)



4 Jetons rappel de couleur



2 Jetons Récompense (VARIANTE GOURMET)

40 Plats :

10 Salades Vertes / 10 Salades de fruits / 10 Charlottes / 10 Burgers.



8 Cloches

Avant la première partie



- Une fois les différentes pièces détachées des planches, vous devrez les assembler entre elles.
- Les Plats, les Cloches et les Toques sont tous composés de deux parties, une partie haute et une partie basse.
- Veillez à assembler les parties comme indiqué sur le schéma ci-contre.



- Une fois assemblés, les Plats, les Cloches et les Toques seront prêts à l'utilisation pour toute autre partie.
- Les Commandes Royales sont composées d'une Cloche et d'un jeton Commande Royale. Le jeton Commande Royale est face cachée sous la Cloche.
- Les jetons Commandes Royales sont normalement plus gros que les inserts sous les Cloches, pour qu'ils puissent tenir. Si jamais cela n'était pas le cas, collez-les.



Règles Avancées

Vous trouverez dans les règles des annotations de ce type : **VARIANTE GOURMET**

N'en tenez pas compte lors de votre première partie, ou lorsque vous jouez avec de jeunes cuistots.

Nous vous conseillons de rapidement les intégrer pour pimenter vos parties.



Préparation

Au fond de la boîte, vous trouverez un rappel de mise en place du jeu. Il contient toutes les informations pour la préparation du jeu.

1 Placez le plateau au centre de la table, il représente la table sur laquelle les Plats ou les Toques vont être posés pour le Banquet Royal.

2 Les Plats sont posés à côté du plateau dans une zone appelée la Cuisine. Ils sont à la disposition de tous les joueurs.

3 Triez les Cartes Menu pour former 3 pioches distinctes classées par ordre croissant selon le nombre de Points Royaux indiqués sur les cartes. Mélangez chacune de ces pioches et posez-les côte à côte, face cachée, à proximité du plateau.

4 Tous les joueurs reçoivent une carte Menu provenant de chaque pioche : une à 3 points, une à 2 points et une à 1 point. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 2 Toques correspondantes ainsi que le jeton de rappel de sa couleur.

5 Mélangez les 8 Commandes Royales et placez en 6 choisies au hasard, sur les cases du Plateau indiquées sur le schéma au fond de la boîte. Les 2 Commandes Royales restantes ne seront pas utilisées.

6 Révéléz les 6 Commandes Royales. Tous les joueurs doivent prendre connaissance des Plats représentés dessous.

Laissez un peu de temps à tous les joueurs pour les mémoriser, puis retournez de nouveau les cloches face cachée. Souvenez-vous en, car cela vous permettra peut-être de remporter des points supplémentaires.

Une fois la préparation terminée, vous devriez avoir une mise en place similaire au schéma ci-dessus.

Le joueur le plus gourmand commence. Jouez ensuite dans le sens horaire.



Déroulement du jeu

Le tour d'un joueur est composé des étapes suivantes, dans cet ordre :

- 1) Prendre un élément et le placer sur le plateau ou annoncer une Commande Royale
- 2) Poser devant soi une carte Menu validée
- 3) Défausser une carte (facultatif)
- 4) Avoir 3 cartes Menu en main

1) Prendre un élément et le placer sur le plateau, ou annoncer une Commande Royale



À son tour, le joueur peut prendre un Plat de son choix de la Cuisine ou une Toque (encore disponible de sa couleur et non jouée) et placer l'élément choisi sur une case touchant le bouquet central ou un autre Plat ou Toque (de sa couleur ou non).

Le bouquet central est le point de départ du jeu, mais il est interdit de placer un élément dessus, ainsi que sur les assiettes situées devant chaque personnage de la famille royale. Les Plats et les Toques posés permettent de valider les cartes Menu.

VARIANTE GOURMET

En plus de valider les menus à 3 points, une Toque posée rapporte en fin de partie autant de points que le nombre de Plats identiques autour d'elle.

Quand un joueur a posé ses 2 Toques, il ne peut plus en poser pour le reste de la partie. Si un Plat n'est plus disponible en Cuisine, il est alors impossible d'en poser un nouveau.

Au lieu de poser un Plat ou une Toque, le joueur peut annoncer une Commande Royale.

Il ne peut y avoir que des Plats dans une Commande Royale, jamais de Toques. Pour annoncer une Commande Royale, il faut y avoir accès. Pour cela, il faut que la Cloche se trouve sur une case touchant un Plat ou une Toque.

Si un joueur décide de le faire, il doit annoncer aux autres joueurs le Plat présent sous la Commande Royale visée.



Il retourne la Commande Royale, prend dans la Cuisine le Plat présent sur le jeton et le pose à la place. Si le Plat n'est plus présent en Cuisine, la case reste vide.



S'il avait annoncé le bon Plat, il récupère la Commande Royale devant lui.

Elle rapportera 1 Point Royal en fin de partie.

S'il avait annoncé un autre Plat, il défausse la Commande Royale. Elle ne pourra plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

Le Plat reste sur le plateau, à la place de la Commande Royale.



Exemple : Daphné veut révéler une Commande Royale et annonce une Charlotte. Comme un Plat est posé à côté, elle a le droit de le faire. Elle retourne la Commande Royale et montre aux autres joueurs le Plat indiqué.

C'est en effet une Charlotte ! Elle en récupère une de la Cuisine et la pose sur le Plateau à la place de la Commande Royale, qu'elle récupère. Elle vaudra 1 Point Royal à la fin de la partie.

2) Poser devant soi une carte Menus validée

Si, avec le Plat ou la Toque posé, le joueur réalise la combinaison de trois Plats ou Toques représentée sur une de ses cartes Menu, il montre la carte aux autres joueurs, lesquels vérifient qu'il n'y a pas d'erreur.



- Les combinaisons de Plats ou Toques ne sont valides que si elles sont alignées et dans le même ordre.

Le Menu Burger/Salade verte/Charlotte n'est pas le même que Burger/Charlotte/Salade verte.

- Si la combinaison est valide, le joueur pose la carte devant lui. Elle lui rapportera le nombre de Points Royaux inscrit dessus en fin de partie.

- On ne peut valider qu'un seul Menu dans un même tour et ce, uniquement avec un Plat ou une Toque qu'on vient de poser.

- On peut utiliser dans sa combinaison les Plats et les Toques posés par les autres joueurs ou par soi-même durant les tours précédents.

- Quand le joueur révèle une Commande Royale, le Plat révélé compte également pour valider un Menu.

Exemple : Gaétan pose un Burger, puis annonce avoir validé un Menu. Il montre aux autres joueurs son Menu composé d'un Burger, d'une Salade de fruits et d'une Charlotte. Les trois Plats ont été posés dans l'ordre sur une même ligne. Il pose son Menu devant lui. Il gagnera le nombre de points indiqués sur le Menu à la fin de la partie.

3) Défausser une carte (facultatif)

À la fin de son tour, le joueur peut, s'il n'a pas validé de Menu à son tour, défausser une de ses cartes Menu.

Il pose la carte défaussée à côté de la pioche correspondante, formant la défausse.

Si une pioche venait à être vide, mélangez les cartes de la défausse correspondante et formez une nouvelle pioche.

Si la pioche et la défausse d'un type de Menu sont toutes deux vides, on ne peut plus défausser de sa main une carte Menu de ce type.

4) Avoir 3 cartes Menu en main

Le joueur doit toujours avoir 3 cartes en main.

Le joueur doit reprendre un Menu de même valeur que celui défaussé et/ou validé.

Dans le cas où une pioche serait vide, mélangez la défausse correspondante pour refaire une nouvelle pioche.

Si la défausse venait à manquer, le joueur peut prendre un Menu d'une autre valeur au choix.

S'il n'y a plus de Menu disponible, le joueur n'en pioche tout simplement pas de nouveau.



Fin du jeu

Lorsque toutes les cases sont occupées, la partie prend fin (attention, les Commandes Royales sont des cases libres : une fois leur Plat révélé, elles deviendront occupées). Les joueurs procèdent alors au décompte des Points

VARIANTE GOURMET

En plus du décompte habituel, on marque des points des façons suivantes : les joueurs ayant réalisé le plus de Menus à 1 point gagnent 3 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs gagnent

Exemple de score

Le joueur orange a validé 3 Menus à 3 Couronnes et 1 Menu à 1 Couronne. ①

Il a également récupéré 3 Commandes Royales. ②

Il gagne donc 10 points de Menus et 3 points de Commandes Royales, soit un total de 13 Points.



Variantes stratégiques

Pour donner encore plus de profondeur au jeu, vous pouvez utiliser et combiner ses variantes :

FOLIE EN CUISINE

À la mise en place, chaque joueur place une Commande Royale sur l'emplacement de son choix. Vous pouvez même poser les 8 Commandes Royales, mais jamais directement autour du bouquet.

FARANDOLE DE PLATS

À la fin de la partie, toutes les Commandes Royales différentes récupérées vous rapportent des points : 1, 3, 5, et 8 si vous avez les 4 différents Plats.

vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant récupéré le plus de Commandes Royales gagne la partie. S'il y a encore égalité, les joueurs partagent la victoire.

le bonus. Les joueurs ayant réalisé le plus de Menus à 2 points gagnent 2 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs gagnent le bonus. Aucun point bonus n'est attribué aux joueurs ayant réalisé le plus de Menus à 3 points.

Les joueurs comptent également les points obtenus grâce à leurs Toques. Chaque Toque rapporte autant de points que le plus grand nombre de Plats identiques autour d'elle.

Le joueur rose a validé 3 Menus à 1 Couronne, 2 Menus à 2 Couronnes, ainsi qu'1 Menu à 3 Couronnes. ①

Il a également récupéré 2 Commandes Royales. ②

Cela donne un total de 10 points de Menu, et 2 points de Commandes Royales.

AVEC LA VARIANTE GOURMET :

Il a la majorité de Menus à 1 Couronne, il rajoute donc 3 points à son score, pour un total de 15 points. ③

Le joueur bleu a validé 3 Menus à 2 Couronnes et 1 Menu à 1 Couronne. ①

Cela donne un total de 7 points.

AVEC LA VARIANTE GOURMET :

Il gagne également des points avec ses Toques placées sur le plateau. ②

La première lui rapporte 3 points en fin de partie, car elle est adjacente à 3 Burgers. La deuxième lui rapporte 2 points, car elle est adjacente à 2 Charlottes et 2 Salades de fruits. Il a la majorité de Menus à 2 Couronnes, il gagne donc 2 points de plus. ③

Cela donne un total de 7 points de Menus, 5 points de Toques et 2 points de majorité, pour un total de 14 points.





2 - 4



7 +



20 min

Game Rules

Banquet Royal

Object of the game

Who never dreamt of becoming the royal cook? With that position, you could certainly concoct the finest dishes with the best ingredients, right? To do so, collect the favors of all the royal family by respecting the order of the menus during a banquet thrown in their honor.

Game overview

The players will lay their Toques or Dishes from the kitchen onto the Royal Banquet table. The Toques represent the different cooks and the way they announce the Dishes. If the cooks respect the order of the combinations, they will earn Royal Points. The player with the most points at the end of the game wins, and is appointed as the royal cook.

Content

1 Game board with 36 spaces



36 Menu cards



1 crown: 1 Royal Point
2 crowns: 2 Royal Points
3 crowns: 3 Royal Points



Number of Royal Points

Combination you need to validate a menu



8 Toques from 4 colored suits (2 per player)



8 Royal Order tokens (double-sided)



4 Color reminder tokens



2 Reward tokens (GOURMET VARIANT)

40 Dishes:

10 Salads / 10 Fruit Salads /
10 Puddings / 10 Burgers



8 Cloches

Before the first game



- Once the pieces are removed from the boards, you need to assemble them.
- Each Dish, Cloche and Toque are made up with two parts: an upper part and a lower part.
- Please assemble them as shown in the picture on the left.



- Once assembled, the Dishes and the Cloches will be ready for any further use.
- The Royal Orders are made up with a Cloche and a Royal Order token. The Royal Order token is face-down under the Cloche.
- Royal Order tokens are usually bigger than the Cloches so that they can stay fitted. If the tokens ever go loose, please glue them.



Advanced Rules

In this rulebook, you will find an advanced set of rules which may be added to the game, and noted as follows: **GOURMET VARIANT**.

Please disregard this during your first game, or if you play with younger cooks. We advise you to quickly add those rules to spice up your games.



Setup

At the bottom of the box, you will find a reminder for setting up the game. It has all the needed information for you to ready your game.

- 1 Place the board on the table, between all players. It is the table on which the Dishes or Toques will be placed during the Royal Banquet.
- 2 The Dishes are put beside the game board in an area we will call the Kitchen. They are available for all players.
- 3 Sort the Menu Cards to form 3 decks of cards, sorted by ascending order of Royal Points (crowns on the back of the cards). Shuffle each of those piles and place them next to the game board.
- 4 All players receive a Menu card from each deck: a 3-point card, a 2-point card and a 1-point card. Each player chooses a color and takes the 2 corresponding Toques and the color reminder token.
- 5 Shuffle the 8 Royal Orders and randomly take 6 of them. Put them on the corresponding areas (shown on the illustration above and at the bottom of the box). The remaining 2 Royal Orders will not be used for the remainder of the game.
- 6 Reveal the Royal Orders. All players must acknowledge what Dish is underneath each. Give the players some time to memorize them, then flip them over back on their "hidden" side. Try to remember them all: they will maybe allow you to earn extra points. Once this setup is complete, you should obtain something similar to the above picture. The player who cooks best starts playing, then the game is played clockwise.



Gameplay

A player turn is made up of the following steps, in that order:

- 1/ Take an element and place it on the board, or announce a Royal Order
- 2/ Score a Menu card in front of you
- 3/ (Optional) Discard a card
- 4/ Go back to a hand of 3 cards

1/ Take an element and place it on the board, or announce a Royal Order



On their turn, the active player may take a Dish of their choice from the Kitchen or a Toque (from their color and their own supply), then place the chosen element on a space that touches the center Bouquet or another Dish or Toque (regardless of their color).

The center Bouquet is the starting point of the game, but it is forbidden to put an element on it. It is also impossible to play on plates in front of each member of the royal family. The Dishes and Toques on the board allow players to validate Menu cards.

GOURMET VARIANT

Toques usually allow you to score 3-points Menus. In Gourmet Mode, they also give points at the end of the game: a Toque is worth as many points as the highest number of identical dishes touching it.

When a player has placed their two Toques, it is impossible for that player to place new Toques for the remainder of the game. If a Dish is not available in the Kitchen anymore, it is impossible to choose that dish anymore.

Instead of placing a Toque or a Dish, a player may announce a Royal Order.

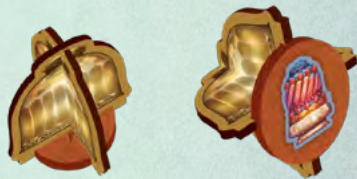
There are only Dishes in Royal Orders - never Toques.

To announce a Royal Order, a player must have access to it. This means the targeted Cloche must touch a Dish or a Toque.

If a player decides to do so, they need to announce what Dish is underneath the targeted Royal Order to the other players.



The active player then flips the Royal Order, takes the corresponding Dish token and places it instead. If that Dish is not available anymore, the spot stays empty.

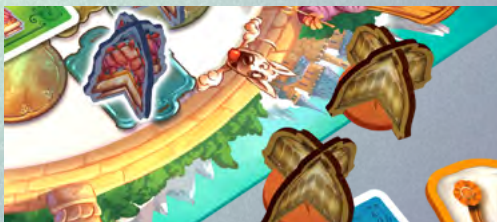


If that player had announced the correct Dish, they collect the Royal Order and place it in front of them.

This will be worth 1 Royal point at the end of the game.

If that player had announced another Dish, they discard the Royal Order. It will not be used anymore in this game.

The Dish that was underneath the Royal Order, however, remains on the board.



Example: Daphne wants to reveal a Royal Order and announces a Pudding. She may do it because a Dish is next to the Royal Order. Then she flips the Royal Order and reveals the Dish it shows. Indeed, it was a Pudding! She gets one from the Kitchen and places it on the board instead of the Royal Order. She takes it for herself, and puts it beside her validated Menus. It will be worth 1 Royal point at the end of the game.

2/Score a Menu card in front of you

If, with the Dish or the Toque that was just played, the active player manages to combine three Dishes or Toques which match a Menu Card they hold, they reveal this card to the other players, who check if there is no mistake.



- The Toques and Dishes combinations are valid only if they are aligned in the same order.

Thus, a Burger/Pudding/Salad menu is not identical to a Burger/Salad/Pudding menu.

- If the combination is valid, the player places the card in front of them, scoring it. It awards the printed number of victory points at the end of the game.

- During a player turn, a single menu card can be validated, and it has to be done only by using a Dish or Toque that has just been played.

- However, you may use Dishes or Toques played during previous turns, either by you or the other players.

- When the active player reveals a Royal Order, the revealed Dish also counts as a Dish played this round for the purposes of scoring a Menu.

Example: Gaetan places a Burger on the board, then announces he has completed a Menu. He shows his card to the other players, and it comprises a Burger, a Fruit Salad and a Pudding. The three Dishes are in line in the right order on a single line. He puts the completed Menu in front of him, and it will be worth the printed number of points at the end of the game.

3/ (Optional) Discard a card

At the end of a turn, the active player may, if they did not complete a Menu on this turn, discard one of their Menu cards.

The active player places the discarded card beside the corresponding deck, in a face-up discard pile.

If a deck should be emptied, shuffle the corresponding discard pile into a new deck.

If the deck and the discard pile of one Menu type are both empty, players may not discard Menu cards of this type.

4/ Go back to a hand of 3 cards

A player must have 3 card in hand.

The active player draws a card with the same point value as the discarded or scored Menu card. If a deck goes empty, shuffle the discard pile into a new face-down deck.

If the discard pile goes empty as well, the active player takes a Menu from another deck of any value.

If there is no available Menu, the active player simply doesn't draw.



Endgame

When all spaces are occupied by a Dish or a Toque, the game ends. (Note: the Royal Orders are considered free space, and become occupied when their content is revealed.) The players

GOURMET VARIANT

In addition to the usual scoring, some points are awarded, following these rules: players who scored the most 1-point Menus gain 3 additional points. (In case of a tie, all tied players win the points.)

Scoring example

The orange player has validated 3 3-points Menus and 11-point Menu. ① They also have 3 Royal Orders. ② They have a total of 10 Menu Points and 3 Royal Orders points, for a grand total of 13 points.



Additional Game Variants

To deepen your experience of the game, you may use and combine the following variants:

PROPER DINING ETIQUETTE

When setting up the game, every player puts a Royal Order on any space. You may even place the eight Royal Orders, but never directly around the central bouquet.

ALL YOU CAN EAT

At the end of the game, gain points for each different Royal Order you have: 1, 3, 5, and 8 if you have all four types of Dish.

HELL'S KITCHEN:

When you make a mistake when announcing the Dish under a Royal Order, after applying the normal rules, you must discard one of your validated Menus.



then add up their Royal Points. Each player adds the Royal Points on their scored Menu cards, plus one point per Royal Order they scored. The player with the most points is declared the winner. Players who scored the most 2-points Menus gain 2 additional points. (In case of a tie, all tied players win the points.) No extra points are awarded to the player who scored the most 3-points Menus.

winner. In case of a tie, the player with the most Royal Orders wins. In case of another tie, players share victory.

The players also add up the points earned through Toques.

Each Toque on the board is worth as many points as the highest number of identical dishes touching it.

The pink player has validated 3 1-point Menus, 2 2-points Menus and 1 3-points Menu. ①

They also have 2 Royal Orders. ② This amounts to 10 menu points, and 2 Royal Orders points.

GOURMET VARIANT:

They have the most 1-point Menus, so they get 3 extra points, for a grand total of 15 points.

The blue player has validated 3 2-points Menus and 11-point Menu. ①

GOURMET VARIANT:

They also gain points for Toques placed on the board. ②

The first grants 3 points because it is adjacent to 3 Burgers. The second grants them 2 points, because it is adjacent to 2 Puddings and 2 Fruit Salads. They have the most 2-points Menus, which is worth 2 points. ③

This amounts to 7 Menu points, 5 Toque points, 2 majority points, for a grand total of 14 points.