

**2-4**  
Players

*L'hiver vient et il est temps de mettre en commun vos récoltes pour préparer le traditionnel ragoût communautaire !*

**15**  
Minutes

*Méfiance toutefois, des nuisibles affamés cherchent à faire des provisions avant l'arrivée de la neige. Éloignez ces sales bêtes, remplissez la marmite et préparez-vous à manger un bon bol de cailloux ... je veux dire de Ragoût !*

Ages  
**8+**

## MATÉRIEL

12 cartes Ingrédient  
6 cartes Nuisible

## MISE EN PLACE

Séparez les cartes Ingrédient des cartes Nuisible. Placez les cartes Nuisible en une rangée face visible à portée de tous les joueurs. Mélangez les cartes Ingrédient et créez une pioche face cachée à côté des cartes Nuisible. Le dernier joueur à avoir mangé un ragoût commence la partie. Pour les manches suivantes, c'est le joueur qui a annoncé « Ragoût ! » lors de la manche précédente qui joue en premier.

## IDÉE GÉNÉRALE DU JEU

Les joueurs sont des fermiers qui regroupent leurs ingrédients pour préparer un bon ragoût. Lorsqu'un joueur a une carte Ingrédient en main, il doit soit l'ajouter à la marmite, soit nourrir un nuisible. Dès qu'un fermier pense qu'il y a 12 points ou plus dans la marmite, il doit annoncer « Ragoût ! ».

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre ou dépasser 5PV (Points de Victoire).

## DÉROULEMENT DU JEU

À tour de rôle, chaque joueur pioche une carte Ingrédient, en prend connaissance, puis effectue l'une des trois actions suivantes :



### L'ajouter à la marmite

La marmite est une pile de cartes face cachée créée par le premier joueur à placer un ingrédient dans la marmite.

### Nourrir un nuisible affamé

Placer une carte Ingrédient face cachée sur un nuisible. Un nuisible rassasié n'a plus faim,



vous ne pouvez plus y placer d'ingrédient. Les nuisibles sont des animaux qui volent des ingrédients dans la marmite lorsqu'un joueur annonce « Ragoût ! » s'ils n'ont pas été nourris avant.

### VAGABOND

Le Vagabond est un « nuisible » particulier. S'il n'est pas rassasié lorsqu'un « Ragoût ! » est annoncé, il peut soit enlever des points comme les autres nuisibles, soit rapporter un bonus.



### Annoncer « Ragoût ! »

Lorsqu'un joueur annonce « Ragoût ! », la manche s'arrête immédiatement.

## ANNONCER « RAGOÛT ! » ENTRE LES TOURS

Une fois qu'un joueur a placé sa carte Ingrédient ET avant que le joueur suivant ne pioche sa carte, n'importe quel joueur peut annoncer « Ragoût ! ». Cela met aussi fin à la manche en cours.

## COMMENT AIMEZ-VOUS VOTRE RAGOÛT ?

**Version facile :** Si vous annoncez « Ragoût ! » lors de votre tour, vous pouvez quand même jouer votre carte avant que la manche ne s'arrête (à vous d'en tirer profit).

**Version avancée :** Si vous annoncez « Ragoût ! » lors de votre tour, votre carte est retirée du jeu et la manche s'arrête (ainsi vous tirez moins avantage de votre carte, les joueurs auront donc plus tendance à annoncer « Ragoût ! » en dehors de leur tour de jeu).

## FIN DE MANCHE

Le joueur qui annonce « Ragoût ! » prend toutes les cartes Ingrédient de la marmite et les révèle.

- 1) **Les animaux mangent :** tous les animaux nuisibles non rassasiés mangent leur ingrédient préféré (s'il est présent dans la marmite, sinon ils ne mangent pas)
- 2) **Le Vagabond regarde ce qu'il y a dans la marmite :** si le Vagabond n'est pas rassasié, il risque de manger une part de votre ragoût.

**Une marmite avec du poulet** vaut 3 points de moins car vous devrez la partager avec le Vagabond.

**Une marmite sans poulet** vaut 3 points de plus, le Vagabond n'est pas intéressé.

## DÉCOMPTE

Ajoutez les valeurs des cartes Ingrédient qui sont encore dans la marmite puis vérifiez si le joueur qui a annoncé « Ragoût ! » remporte son pari.

### Si le total est de 12 points ou plus

Le joueur qui a annoncé « Ragoût ! » remporte la manche et marque 2PV.

### Si le total est de 11 points ou moins

Le joueur qui a annoncé « Ragoût ! » perd la manche et tous les autres joueurs marquent 1PV.

*(Suivez les scores avec une feuille et un crayon ou toute autre méthode créative que vous pourriez trouver.)*

## FIN DE PARTIE

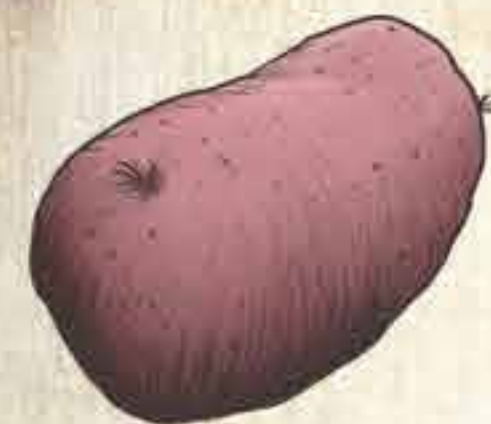
Le premier joueur qui atteint 5PV remporte la partie !

Tant qu'aucun joueur n'a atteint les 5PV, jouez une nouvelle manche.



## NOTES

Si aucun joueur n'a annoncé « Ragoût ! » avant que la pioche ne soit épuisée, la manche prend fin et le joueur qui le plus de PV en perd 1. En cas d'égalité, personne ne perd de PV.



**Patates** – 1 patate vaut 1 point, 2 patates valent 2 points chacune (soit 4 points au total) et 3 patates valent 3 points chacune (soit 9 points au total).



**Ail** – 1 gousse d'ail vaut 6 points mais si les 2 sont présentes, elles ne valent plus qu'1 point à elles deux.



**Pierre** – vous pouvez ajouter la pierre à la marmite pour baisser sa valeur. Vous pouvez aussi la placer sur un nuisible pour l'effrayer (il ne viendra pas piquer dans la marmite en fin de manche).

## AIDE DE JEU

À votre tour, piochez une carte puis effectuez l'une des actions suivantes :

**AJOUTEZ-LA DANS LA MARMITE**

**NOURRISSEZ UN NUISIBLE**

**ANNONCEZ « RAGOÛT ! » (Vous pouvez aussi le faire dehors de votre tour !)**

Dès qu'un joueur annonce « Ragoût ! », nourrissez les nuisibles et éventuellement le vagabond.

Puis vérifiez si le total des ingrédients contenus de la marmite fait **12 POINTS** ou plus.

Si c'est le cas, le joueur marque **2PV**.

Sinon, tous les autres joueurs marquent **1PV**.

Jouez jusqu'à **5PV**.

Auteur : Jason Glover

Couverture : Loïc Billiau

Cartes : Jason Glover

Traduction : Bruno Larochette

2019 Quined Games



**QUINED  
GAMES**

# JASON GLOVER'S STEW

