

Règles du jeu

BUURN



QUELQUE PART EN AMÉRIQUE LATINE...

VOUS AVEZ LA
MARCHANDISE ?

SI.

ET VOUS ?

SI.



LE QUARTIER DE LAS PICANTES FAIT PARTIE DU TERRITOIRE DE EL GOBERNADOR, UN ANCIEN INDUSTRIEL AU PASSÉ MYSTÉRIEUR QUI A FAIT FORTUNE DANS L'IMPORT-EXPORT DE... MARCHANDISES.



IL VIT AUJOURD'HUI ISOLÉ, JUSTE ENTOURÉ DE SA FAMILLE, DE GARDES DU CORPS, DE SES COMPTABLES, CHAUFFEURS, CUISINIERS, PROFS DE GYM ET D'UN GARDIEN QUI S'OCCUPE DE SON ZOO PRIVÉ.

MAIS EL GOBERNADOR S'ENNUIE FERME. TOUJOURS À LA RECHERCHE DE NOUVEAUX DÉFIS ET DE SENSATIONS FORTES, IL DÉCIDE D'ORGANISER UN ÉVÉNEMENT INOUBLIABLE PENDANT LA "FIESTA NACIONAL". UN CONCOURS OUVERT À TOUS LES APPRENTIS CUISINIERS DU MONDE, POUR LUI CONCOCTER LA SAUCE PIQUANTE LA PLUS INTENSE POSSIBLE. IL ASSURE QUE LE GAGNANT DE CE CONCOURS SE VERRA FINANCER L'OUVERTURE DE SON PROPRE RESTAURANT !





MAIS LA COMPÉTITION EST RUDE, ET LES PARTICIPANTS VONT DEVOIR METTRE LA MAIN SUR LES MEILLEURS INGRÉDIENTS LORS D'UNE REDOUTABLE ENCHÈRE, LE "TOP-DOWN"... LES JOUEURS VONT RÉCUPÉRER DIFFÉRENTS INGRÉDIENTS VENDUS AUX ENCHÈRES, AFIN DE CUISINER UNE SAUCE LA PLUS ÉPICÉE POSSIBLE.

TOUS LES COUPS SONT PERMIS DANS CETTE FÉROCE COMPÉTITION, NE L'OUBLIEZ PAS ! S'ATTIRER LES BONNES GRÂCES DE L'ORGANISATION POUR RÉCUPÉRER DES INGRÉDIENTS OU VOLER CEUX DES AUTRES CUISINIERS SONT DES COUPS CLASSIQUES POUR LES PRÉTENDANTS AU TITRE.





À LA FIN DE LA PARTIE, LA SAUCE PIQUANTE DES CUISINIERS EST GOÛTÉE PAR LE JURY D'EL GOBERNADOR. LES JOUEURS CALCULENT ALORS LEURS POINTS DE VICTOIRE EN FONCTION DES INGRÉDIENTS EN LEUR POSSESSION ET DES BONUS DONT ILS DISPOSENT. LE JOUEUR AVEC LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE REMPORTE LA PARTIE ET LE RESTAURANT OFFERT PAR EL GOBERNADOR.

COMMENT JOUER ?



Dollars!



Points!



Les cartes Ingrédient te font gagner des points, les cartes Organisation offrent différents bonus et l'argent ouvre toutes les portes!

1. attrape le Totem qui t'intéresse avant les autres joueurs pour pouvoir acheter des ingrédients, gagner une carte Organisation ou des dollars!

2.

Crée la meilleure collection d'ingrédients et récupère les bonnes cartes

3.



Organisation pour avoir le plus de points à la fin de la partie!



Bonus!

4.



Garde certaines de tes cartes Ingrédient face cachée pour surprendre tes adversaires au moment de compter les points et les coiffer sur le poteau!

MISE EN PLACE

1.

Distribue 12 dollars à chaque joueur.



2.

Choisis 6 familles de cartes Ingrédient et mélange-les.



Choisis 7 familles pour 5 joueurs.



Mélange la carte "Fin de partie" avec les 3 dernières cartes du paquet de cartes Ingrédient et remets ces 4 cartes sous le paquet de cartes Ingrédient.



4.1



Mélange les cartes
Organisation séparément
selon le nombre sur leur
dos (12, 15, 18).
Enlève 2 cartes 12
et 2 cartes 15.



4.2



Forme une
pioche en
empilant les
cartes,
de manière à
d'abord tirer
les 12, puis
les 15 et
finalement
les 18.



5.

Place le tapis
de jeu au
centre de la
table,
accessible
à tous.





TAXE
(4/5 joueurs)



6.

Place les
totems sur
le tapis de jeu
selon le nombre
de joueurs
(3, 4 ou 5).

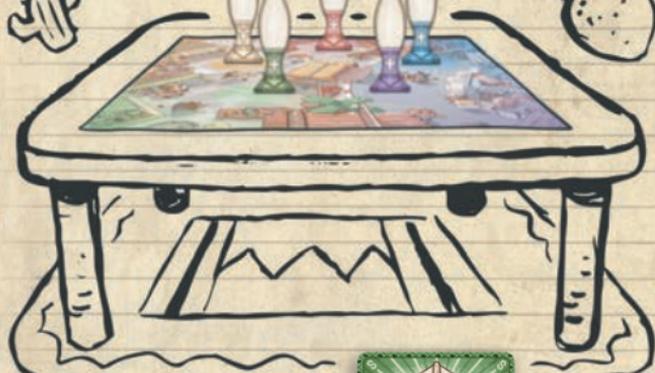


**MARCHÉ
SECONDAIRE**
(5 joueurs)

ACHAT

ORGANISATION

**MARCHÉ
NOIR**



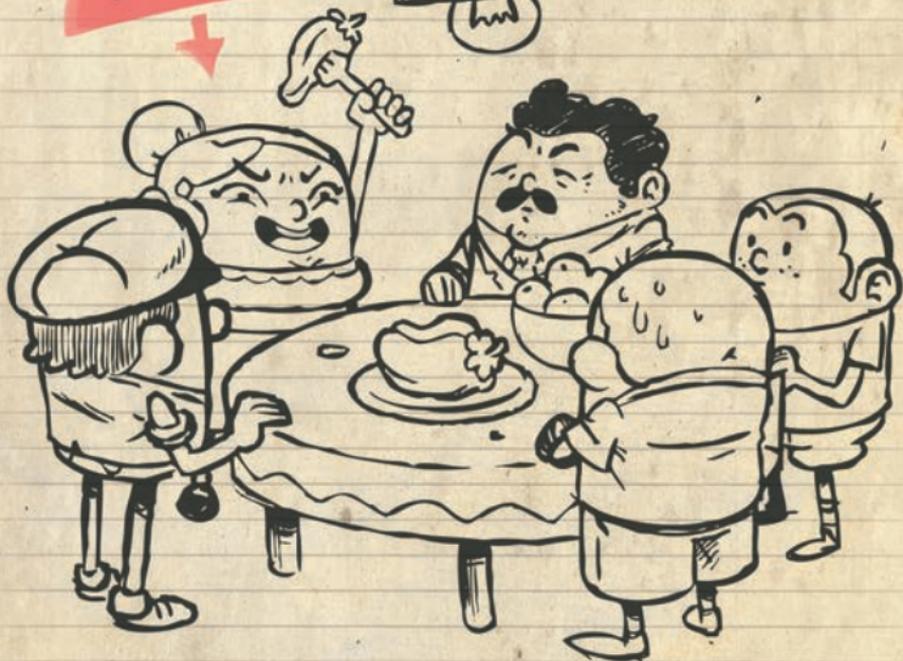
7.

Place la carte Banque
proche du tapis de jeu et
met 1 dollar dessus.



1^{ER}
JOUEUR

La dernière personne
à avoir mangé épicé
commence à jouer.



TOUR DE JEU

1. DÉBUT

Cartes Ingrédient $\times 2$

Carte Organisation $\times 1$



Révélez 2 cartes Ingrédient et 1 carte Organisation proches du tapis de jeu.



À 5 joueurs, tirez
3 cartes Ingrédient et
1 carte Organisation.

Cartes Ingrédient $\times 3$



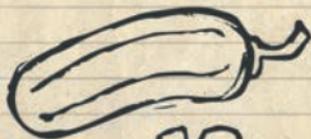
Carte Organisation $\times 1$



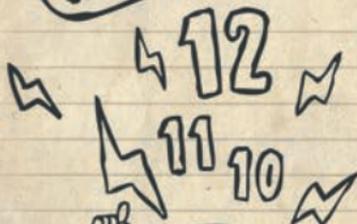
2. ENCHÈRES

Pariez pour gagner les 2 cartes
Ingrédient de ce tour avant vos
adversaires.

Cartes Ingrédient



2.1.



Le premier joueur fait un
décompte à voix haute à
partir du nombre écrit au
dos de la première carte
Organisation du paquet.
Ce compte à rebours
représente l'argent qu'il
faudra dépenser pour
gagner l'enchère.

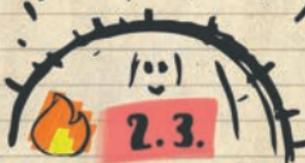




2.2.

Le premier joueur à attraper le totem d'Achat gagne l'enchère et arrête le compte à rebours (ce peut être le joueur qui fait le décompte).

Le prix de cette enchère est le dernier nombre qui a été dit.



2.3.

Les autres joueurs attrapent alors un des totems restants chacun, aussi vite que possible. Tant qu'un totem n'est pas dans la main d'un joueur, il peut être récupéré par tout le monde, qu'il soit tombé ou encore sur la table !



Si le compte à rebours atteint zéro, les cartes Ingrédient et Organisation sont défaussées et de nouvelles sont tirées pour recommencer un tour.





Attention !

Si un joueur attrape un totem alors que le totem Achat n'a pas encore été attrapé ou s'il n'a pas assez d'argent pour payer l'enchère, il doit mettre 2 dollars sur la carte Banque et tous les joueurs recommencent la même enchère depuis le début.

Tu ne peux avoir qu'un totem à la fois !

Si le joueur n'a pas 2 dollars, il place l'argent qu'il possède sur la carte Banque et ne participe plus à l'enchère de ce tour.





3. RÉOLUTION

Selon les totems en leur possession, les joueurs résolvent les actions suivantes dans cet ordre.



Ordre	1	2	3	4	5
Action	Achat	Taxe	Organisation	Marché Noir	Marché Secondaire
Joueurs	3.4.5	4.5	3.4.5	3.4.5	5



3.1. L'ACHAT

Tu achètes les 2 ingrédients de ce tour, pour toi ou quelqu'un d'autre. Ton argent est distribué équitablement entre les autres joueurs. S'il y a un surplus, il est placé sur la carte Banque.

 Avec 5 joueurs, l'acheteur choisit 2 ingrédients parmi les 3 disponibles.





3.2. TAXE



(Seulement à partir de 4 joueurs)



Avant la redistribution de l'argent, ce joueur reçoit la moitié de l'enchère arrondie à l'unité supérieure.

Joueur 4 (Taxe)

Joueur 3



Joueur 2



Le joueur 1 gagne une enchère à \$6



L'effet « Permanent » est activé au prochain tour et dure toute la partie.



L'effet « Instantané » est activé immédiatement.



L'effet « Endgame » s'active au moment de compter les Points de Victoire.



3.3. ORGANISATION

Tu prends la carte Organisation de ce tour et tu la poses devant toi.



3.4. MARCHÉ NOIR

Tu choisis l'action «Marché Noir»
ou «Banque» :

- 1 «Marché Noir» :
Paye 5 dollars sur la carte
Banque, tire 2 cartes Ingrédient
du paquet, mets-en une face
cachée devant toi, et remets l'autre
au-dessus ou en dessous
du paquet.



OU

- 2 «Banque» :
Prends tout l'argent posé
sur la carte Banque.



Si tu n'as pas assez
d'argent pour payer,
tu dois choisir l'option
«Banque».

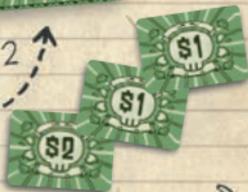
Si la Banque est
vide, alors tu payes
ce que tu peux et tu
fais l'action «Marché
Noir».





3.5. MARCHÉ SECONDAIRE

(Seulement pour 5 joueurs)



1
JOUEUR

Tu choisis l'action «Marché Secondaire» ou «Banque» :

1

«Marché Secondaire» : Paye \$4 sur la carte Banque pour avoir la 3^e carte Ingrédient de l'enchère, pour toi ou pour quelqu'un d'autre.

OU

2

«Banque» :

Prends tout l'argent posé sur la carte Banque.



Si tu n'as pas assez d'argent pour payer, tu dois choisir l'option «Banque». Si la Banque est vide, alors tu payes ce que tu peux et tu fais l'action «Marché Secondaire».



JOUEUR



Une fois la phase 3 complétée, le joueur à gauche du premier joueur devient à son tour premier joueur, le plateau est tourné de 45 degrés et vous recommencez à partir de la Phase 1.



FIN de LA PARTIE

Si l'un des joueurs tire la carte
«End Game», cela signifie qu'il ne
reste plus qu'un tour de jeu.
Tirez assez de cartes Ingrédient pour jouer
et faites le dernier tour avant de compter
les points.



SCORE



1. Regroupe tes cartes Ingrédient par famille et calcule tes Points de Victoire.



$$1 + 2 = 3$$

En cas d'égalité,
les joueurs concernés
perdent ou gagnent
autant de points.

2.

Ajoute les points
de tes cartes
Organisation.





1 PV

3. Chaque joueur gagne
1 Point de Victoire par
tranche de 5 dollars
en sa possession.

4. Le joueur avec le plus de
points gagne la partie et
satisfait le palais exigeant
d'El Gobernador.



En cas d'égalité, le joueur
avec le plus de cartes Ingrédient
devant lui gagne. S'il y a
encore égalité, c'est le joueur
avec le plus d'argent qui gagne.
S'il y a toujours égalité, les
joueurs concernés doivent
partager la victoire et ouvrir
leur restaurant ensemble!



LES CARTES INGRÉDIENT



Tu gagnes 1 Point de Victoire (PV) pour chaque tranche de \$5 en ta possession à la fin de la partie.



Tu perds ou gagnes des PV en fonction du nombre de Carolina Reaper en ta possession : 1 = -3 PV, 2 = 0 PV, 3 = 7 PV, 4 = 15 PV et 5 = 20 PV.



Chaque carte Moutarde te fait gagner 1 PV pour chaque autre famille d'ingrédient que tu possèdes (la moutarde ne compte pas).

Tu gagnes 3 PV par Citron en ta possession, mais tu ne gagnes aucun PV si c'est toi qui as le plus de cartes Citron.





Tu gagnes des PV en fonction du nombre de joueurs qui ont cette famille dans leur collection :

1 joueur = 6 PV/carte, 2 joueurs = 4 PV/carte,
3 joueurs = 2 PV/carte, 4 joueurs = 0 PV/carte.

Tu perds 2 PV si tu as le plus de Vinaigre et tu perds 5 PV si tu n'en as pas.
Sinon, tu gagnes 1 PV par carte Vinaigre.



Tu gagnes 1 PV par carte Organisation en ta possession (pour chaque carte Explosif).

Le joueur avec le plus de Fuel en sa possession gagne 12 PV, le 2^e gagne 8 PV et le 3^e gagne 4 PV.



Tu gagnes des PV en fonction du nombre de Ghost Pepper en ta possession : 1 = 1 PV, 2 = 3 PV, 3 = 6 PV, 4 = 10 PV et 5 = 15 PV.







Auteurs : Pierre Voye & David Simiand
Art : Gorobei

Distribué par MAD

Si vous souhaitez entrer en contact avec nous pour nous faire découvrir vos projets ou juste pour nous parler de Buurn n'hésitez pas à nous contacter sur morning-games.com ou directement à l'adresse contact@morning.us



Web : dontpanicgames.com

Mail : contact@dontpanicgames.com

Et n'oubliez pas de nous suivre sur les réseaux sociaux !



Copyright 2021 - Morning Group SAS - 26 rue Marie Magné 31300 Toulouse, FRANCE

CONTENU DU JEU

Cartes Ingrédient

x 50



Cartes Organisation 12

x 7



Cartes Organisation 15

x 6



Cartes Organisation 18

x 7



Carte Fin de partie

x 1



Jetons Dollars

x 60



x 1 Tapis de Jeu



Carte Banque

x 1



Totems

x 5

