



Un jeu pour 2-6 joueurs

Âges 11+

Bût : Submerger vos ennemies de piments, pour les faire exploser sur l'échelle de Scoville.

Symboles

Piments



Ramen



Argent



Joker



Configuration

Chaque joueur commence avec un deck de 10 dés, composé de :

6x Dés Blancs	1x Dé Jaune
2x Dés Verts	1x Dé Rouge

Pige 5 dés de la Bourse commune, et place-les dans le Marché.

Place 1 Dé Joker par joueur dans le Marché. Les Dés Joker ne comptent pas dans le maximum de dés du Marché.

Chaque joueur commence avec 20 points de vie.

Bourse Commune

La Bourse Commune est composée en début de partie, et contient les dés suivants **Multipliés par le nombre de joueurs** :

2x dés Verts	3x dés Jaunes	3x dés Rouges
2x dés Bleus	2x dés Oranges	

Qui joue en premier?

Chaque joueur lance tous les dés non-blanc de leur Bourse, et celui avec le plus de piments commence.

Comment jouer?

Chaque tour est séparé en 2 phases, Cuisine et Service.
Commençant par le premier joueur, résout ces 2 phases en ordre.

Phase de Cuisine

1. Déplace tous les dés de ta Zone Ramen Frais vers ta Zone Ramen Restants.
2. Jette 1 dé de ta Zone Ramen Restants dans la Poubelle.
3. Au premier tour, le premier joueur *pige seulement 4 dés*. Tous les tours suivants les 2 joueurs pigent 5 dés.
4. Roule les dés pigés, et choisis un des symboles disponibles. Les symboles Piment et Ramen peuvent seulement être choisis s'il n'y a pas de dé dans la zone correspondante.. Cette limitation ne s'applique pas aux symboles d'Argent ou de Joker.
5. Une fois un symbole choisi, s'il reste au moins un dé non-placé, tu peux relancer tous les dés restants jusqu'à ce qu'il ne reste plus de dés, ou qu'il soit impossible de choisir un des symboles.
6. Quand tu décides que tu n'as plus rien à faire, la phase de Cuisine est terminée, et tu commences le Service..

Phase de Service

1. Inflige 1 point de dégât à chaque ennemi par Piment dans ta Zone Piment, ensuite jette tous ces dés dans la Poubelle.
2. Chaque joueur absorbe 1 point de dommage par Ramen dans leurs Zones Ramen, et jette ces dés dans la Poubelle.
3. Jette tous les dés restants dans la Poubelle, sauf ceux dans les Zones Ramen..
4. Quand le Service est terminé, on passe au prochain joueur.
Si un joueur doit piger et sa Bourse est vide, il retourne tous les dés de la Poubelle dans sa Bourse, et pige les dés restants à piger. S'il n'y a toujours pas assez de dés dans sa Bourse, tant pis.

À tout moment pendant son tour, un joueur peut dépenser des dés de sa Zone Argent pour résoudre des Actions Payantes.

Zones et Plateau de Joueur

Pepper Zone 	Fresh Ramen Zone 	Money Zone \$\$	Trash
	Leftover Ramen Zone 		

Dés Joker

Le symbole Multi (X) doit être choisi en combinaison avec au moins 1 autre dé, et placé dans la zone correspondante.

Ex.: Je roule tous mes dés, un d'entre eux montre un multi "X", et un autre montre le symbole Piment. Je prends le Dé Joker et tous les dés montrant un symbole Piment, et les place dans la Zone Piment.

L'effet multiplicateur est seulement appliqué aux dés choisis en même temps que le Dé Joker.

Les Dés Joker sont additifs. Si j'ai 3 symboles 2x dans la Zone Piment, le total est 6x.

Les Dés Joker ont un effet à usage unique! Quand le dé devrait être jeté dans la poubelle, il est retourné dans le Marché.

3-6 Joueurs

Les mêmes règles s'appliquent, sauf 2 exceptions :

- Chaque joueur commence la partie avec 30 points de vie.
- Chaque joueur commence avec 2\$ par joueur jouant avant.
 - Ex.: Si t'es le 4ème joueur, il y a 3 joueurs avant toi, donc tu commences la partie avec $3 \times 2 = 6\$$ (Max 6\$).

Comment gagner?

Sois le dernier joueur avec encore des points de vie!

Actions Payantes

- 2\$: Acheter
 - Achète un dé du Marché, et jette le dans ta Poubelle.
- 2\$: Détruire
 - Détruis un de tes dés de n'importe où sauf ta Bourse.
- 2\$: Piger
 - Pige un dé additionnel de ta Bourse.
- 2\$: Relancer
 - Relance un de tes dés en jeu.
- 2\$: Soigner
 - Soigne 1 point de vie.
- 2\$: Recycler
 - Remplace tous les dés du Marché par de nouveaux dés à partir de la Bourse Commune, et ensuite remet les vieux dés dans la Bourse Commune.
- 3\$: Dés Joker
 - Prends un Dé Joker du Marché et place le directement dans ta bourse.

Un jeu par François Boivin aka Lurk3D

