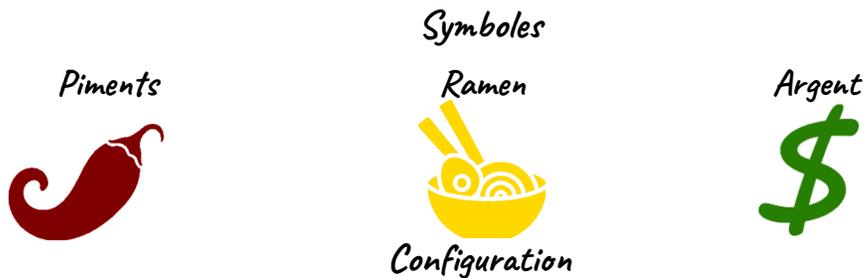




Un jeu pour 2+ joueurs

Âges 8+

Bût : Survivre au repas le plus épicé de votre vie, en ressortant avec les poches pleines d'argent!



Symboles

Piments



Ramen



Argent



Configuration

La bourse commune compte 20 dés, décomposés comme ceci :

- 8x Dés Blancs
- 4x Dés Verts
- 4x Dé Jaune
- 4x Dé Rouge

Qui joue en premier?

Chaque joueur lance 4 dés blancs, et celui avec le plus de piments commence.

Un jeu par François Boivin aka Lurk3D



Comment jouer?

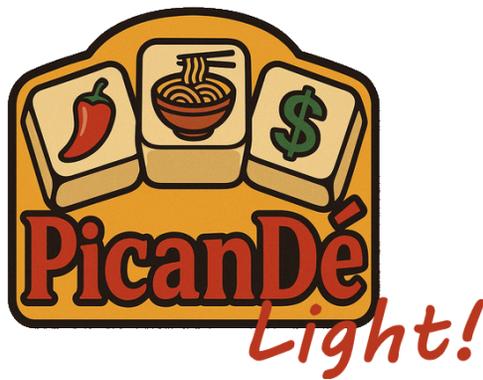
1. On place tous les dés dans la poche commune.
2. Sans regarder, le joueur pige 5 dés.
3. Le joueur lance ces dés.
4. Le joueur est *obligé* de prendre *tous* les dés montrant le symbole de Piment, et les met de côté.
5. Ensuite, le joueur doit absolument, si possible, choisir un des symboles restants, et prendre *tous les dés* montrant ce symbole, et les mettre de côté.
6. Le joueur décide ensuite s'il continue, ou s'il arrête là.
 - a. S'il continue, le joueur prend les dés qui n'ont pas été mis de côté, et ensuite pige dans la poche commune jusqu'à ce qu'il ait un total de 5 dés, et ensuite recommence à l'étape # 3.
 - b. S'il arrête là, on compte les points, et on passe au tour du prochain joueur.
7. S'il n'y a plus de dés à piger dans la bourse commune, le joueur passe à l'étape 3 pour la dernière fois avec les dés restants, et son tour se termine.

Compter les points

1. Chaque symbole de Piment doit être couvert par un symbole de Ramen. Si ce n'est pas le cas, *le joueur ne fait aucun point ce tour-ci.*
2. Si le joueur a mis de côté au moins 1 symbole de Ramen pour chaque symbole de Piment, le joueur compte le nombre de symboles d'Argent qu'il a mis de côté, et c'est le nombre de points qu'il fait ce tour-ci.

Comment gagner?

Le premier joueur à atteindre 20 points déclenche le dernier tour. Chaque joueur qui n'a pas encore joué cette ronde-ci joue un dernier tour, et le joueur avec le plus de points gagne la partie!



A game for 2+ players

Goal : Survive the spiciest meal of your life, and leave with your pockets full of money!

Ages 8+

Symbols

Pepper



Ramen



Configuration

Money



The common pouch has 20 dice, decomposed as followed :

- 8x White die
- 4x Green die
- 4x Yellow die
- 4x Red die

Who plays first?

Each player throws 4 white dice, and the player with the most Pepper symbols plays first.

A game by François Boivin aka Lurk3D



How to play?

1. Place all dice in the common pouch.
2. Without looking, the player draws 5 dice.
3. The player throws these dice.
4. The player has to set aside every die showing the Pepper symbol.
5. The player then has to pick one of the remaining visible symbols, and set aside every die showing that symbol.
6. The player then decides if they continue, or end their turn.
 - a. If they keep playing, they take the remaining die that weren't set aside, then draw from the common pouch until they have 5 dice.
 - b. If they end their turn, we count the points, and it's the next player's turn..
7. If there isn't anymore die in the common pouch, the player goes directly to step #3 for the last time with their remaining dice, and then the turn ends..

Counting points

- Each Pepper symbol has to be covered by a Ramen symbol. *If it isn't the case, the player scores no point at all this turn.*
- If the player has set aside at least 1 Ramen symbol for every Pepper symbol, we count the number of Money symbols they set aside, and it's the amount of points they score this turn.

How to win?

The first player to reach 20 points triggers the last turn. Each player who hasn't played this round plays a last turn, and the player with the most points wins!