

Objectif

- Avoir le + de points dès qu'un joueur n'a plus aucun point.

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur

- 1 pion bois sur piste score
- 1 pierre en verre devant lui
- 10 cartes « **Ingrédient** » au hasard

Commun

- Plateau à l'intérieur de la boîte (⚠ 3 trous)
- Cartes « **Recette** » en pioche
- Carte « **Éclair magique** » au hasard parmi les 3 dernières recettes

Déroulement d'un tour

Retourner une recette

- Points à marquer en fonction de la position du tour



Commerce

- Commerce oral honnête
- Échange de cartes de même couleur contre cartes de même couleur. On indique :
 - Le nombre et l'ingrédient proposé
 - Le nombre et l'ingrédient recherché
- Si erreur durant l'échange : annulation de l'échange
- Lorsqu'un joueur ne veut plus commercer, il place sa pierre sur le plateau



Fin d'un tour

Condition

- À 4 joueurs : dès que 2 pierres sont placées ; à partir de 5 joueurs : dès 3 pierres placées
- Chaque joueur montre obligatoirement 1 ou 2 collections
- Si pas de collection dans la main, dévoile sa main pour prouver qu'il n'a pas de collection
- L'ingrédient « **Schwarzes Etwas** » est un joker : remplace n'importe quel ingrédient
- On regarde la valeur de chaque collection montrée (valeur notée sur la carte en fonction du nombre d'occurrence)
- Si 2 collections montrées : on additionne le score des 2 collections
- On classe les joueurs suivant leur score

Décompte du tour

- Les 3 premiers joueurs avancent du nombre de points de la carte « **Recette** ». Le dernier joueur recule du nombre indiqué.
 - Si égalité : départage suivant le nombre de cartes posées
- Le joueur qui a placé sa bague sur l'anneau de la main
 - Gagne 2 points s'il est parmi les 3 meilleurs scores à 4 ou 5 joueurs **OU** parmi les 4 meilleurs à 6 joueurs ou +
 - Perd 2 points dans le cas contraire

Préparation du tour suivant

- Les collections montrées sont mélangées et placées sous la pioche.
- Les autres cartes sont conservées dans la main.
- Les joueurs reprennent leur pierre.
- Distribution de 5 cartes à chaque joueur

Fin de partie

Condition

- Dès que la carte « **Éclair magique** » est piochée
- Dès qu'un joueur atteint la dernière case de la piste de score

Décompte

- Vainqueur = joueur ayant le plus de points
- Égalité possible

Aide de jeu : répartition des cartes

- | | | | |
|--------------------|----------------------|-----------------|---------------------|
| • 27 Blaue schlums | • 19 Giraextrakt | • 11 Silbergras | • 5 Goldrose |
| • 23 Grunwurz | • 16 Trollhaare | • 9 Weissbeeren | • 4 Schwarzes Etwas |
| • 21 Bleierde | • 14 Gelber Schlumes | • 6 Faranblatt | |

