

8+



## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Au volant de votre Food Truck, bousculez la concurrence.  
 En matière de street food, une seule règle compte : si vous servez le même plat qu'un adversaire, vous êtes grillé !  
 Alors programmez bien votre service, le titre de meilleur Food Truck est à portée de spatule !

## CONTENU



65 cartes Plat  
 (dont 5 cartes Dessert)



25 cartes Compagnie



Pion 1<sup>er</sup> joueur



9 points de Victoire

## MISE EN PLACE

- 1 Distribuez 1 carte Dessert (*fond rose*) à chaque joueur puis rangez les cartes Dessert non utilisées dans la boîte.
- 2 Distribuez une main de départ de 5 cartes Plat (*fond bleu*) à chaque joueur comme indiqué ci dessous :



2



1



1



1

- 3 Mélangez les cartes Plat restantes (*fond bleu et vert*) pour former la pioche du marché. Puis, placez au centre de la table autant de cartes Plat que de joueurs. Ces cartes constituent le marché.
- 4 Chaque joueur choisit ensuite sa compagnie de Food Truck, mélange les 5 cartes correspondantes et les pose face-cachée devant lui. Rangez les cartes Compagnie non utilisées dans la boîte.
- 5 Placez les points de Victoire à portée de tous les joueurs.
- 6 Le dernier joueur à avoir mangé dans un Food Truck place le pion 1<sup>er</sup> joueur devant lui.



*Les fonds de couleur servent à trier les cartes plus facilement lors de la mise en place.*

*Les cartes Plat qui constituent les mains de départ sont sur fond bleu.*

*Les cartes Desserts sont sur fond rose.*



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs enchaînent des manches jusqu'à ce qu'un joueur possède 3 points de Victoire (ou 2 points de Victoire à 5 joueurs). Dans ce cas, il remporte la partie et obtient le titre de meilleur Food Truck.

Une manche est constituée de 3 étapes :

- 1 Préparation
- 2 Service
- 3 Fin du service

### PRÉPARATION

Chaque joueur dévoile la première carte Compagnie de son paquet et indique son effet aux autres joueurs (*voir page 8*).

Puis, chaque joueur regarde sa main de cartes Plat (*Dessert compris*) et les trie comme il le souhaite.

Le but est de programmer l'ordre dans lequel ses cartes seront jouées. Chaque joueur constitue ainsi sa pioche qu'il pose face cachée devant lui. La première carte jouée correspond à la carte du haut de sa pioche.

Nombre de cartes de ce type dans le paquet

Icône



Illustration

## SERVICE

En commençant par le joueur qui possède le pion 1<sup>er</sup> joueur, à tour de rôle et dans le sens horaire, chaque joueur retourne la carte Plat du haut de sa pioche et applique l'un des deux cas suivants :

### ★ **Aucun adversaire n'a servi ce Plat.**

Le joueur pose sa carte Plat devant lui.

Si ce joueur possède déjà cette carte, il la pose par-dessus et constitue ainsi **une pile**.

**Note :** les cartes Dessert sont des jokers. Il est toujours possible de les servir.

### ★ **Un joueur a déjà servi ce Plat.**

Le joueur ne peut pas jouer sa carte Plat et est **éliminé de la manche**. En compensation, il choisit une des cartes disponibles dans le marché et l'ajoute à son paquet de cartes Plat. Si ce joueur est en plus le **premier à être éliminé**, il prend le pion 1<sup>er</sup> Joueur.

## IMPORTANT

Les cartes Plat déjà jouées des joueurs éliminés restent en jeu pour les autres joueurs.

## UTILISER SA CARTE COMPAGNIE

Un joueur peut, à tout moment durant son tour, jouer sa carte Compagnie. Il applique l'effet de sa carte (*voir page 8*), puis la défausse.

**Note :** à tout moment, un joueur peut regarder la première carte de sa pioche.

## FIN DE SERVICE

- ★ Dès qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu, celui-ci remporte la manche. Il gagne un point de Victoire et prend la dernière carte du marché.
- ★ Toutes les cartes Compagnie qui n'ont pas été utilisées, sont défaussées.
- ★ Si les joueurs ont utilisé toutes leurs cartes Compagnie, ils remélangent leur défausse respective pour former une nouvelle pioche.
- ★ Puis, piochez autant de cartes Plat que le nombre de joueurs dans la pioche du marché et placez-les face visible au centre de la table. Si à la fin du service, un joueur totalise 3 points de Victoire (ou 2 à 5 joueurs), il remporte la partie.

## EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

*Delphine pioche une carte Pizza. Heureusement pour elle, Joseph et Alain n'ont pas encore servi ce plat. Delphine ajoute sa carte à son service* 1.



*Joseph pioche un Hot Dog mais Alain a déjà joué cette carte, c'est le drame* 2. Joseph est grillé !

Il choisit une carte du marché et l'ajoute à son paquet de cartes pour la manche suivante 3. Sa carte Burger reste en jeu.



Enfin, Alain pioche un Burger. Il devrait être éliminé puisque la carte Burger de Joseph reste en jeu. Mais Alain a plus d'un tour dans son sac et utilise sa carte Compagnie 4. Elle lui permet de placer sa carte Burger sous sa pioche et de piocher la carte Plat suivante.



C'est un Hot Dog ! Personne n'a joué cette carte sauf lui, il l'ajoute donc à son premier Hot Dog pour former une pile 5.



Florian Fay



Jérémie Cansado

ATTENTION! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 06-2022



© & © 2022 Gigamic  
ZAL Les Garennes  
F 62930  
WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

## LES CARTES COMPAGNIE



Réarrangez les 5 premières cartes Plat de votre pioche.



Le joueur de votre choix place une de ses cartes Plat visibles, **hors pile**, sous sa pioche.



Échangez la carte Plat que vous devez jouer avec l'une des cartes disponibles dans le marché. Puis, jouez la carte échangée.



Placez la carte Plat que vous devez jouer sous votre pioche. Puis, jouez la suivante.



Vous pouvez jouer votre carte Plat même si un SEUL autre joueur a déjà joué cette carte **et qu'il n'a pas constitué une pile.**