

Ar Seizh Bigoudenn

LES 7 BIGOUDÈNES

CONTENU

- 35 cartes "Ingrédients", au verso bleu, qui servent à composer les Galettes et les Crêpes.
- 7 cartes "Bigoudenn", au verso violet, qui indiquent les spécialités salées et sucrées de chaque bigoudenn.
- 7 cartes "Ustensiles", au verso gris, qui permettent de s'approprier les ingrédients.
- 5 cartes "Galettes/Crêpes", qui indiquent si le joueur doit cuisiner une galette ou une crêpe, selon la face visible de la carte.
- 1 carte "Menu" commune à tous les joueurs.



Conseil de Katell : lire la règle une fois entièrement avant de commencer la première partie.

BUT DU JEU

Chaque joueur incarne une bigoudène, qui doit réussir au cours de la partie à préparer les meilleures crêpes de blé noir (appelées galettes ailleurs qu'en pays bigouden) et crêpes de froment (appelées crêpes). Pour cela, il va devoir s'emparer d'ingrédients nécessaires à la confection des galettes et des crêpes grâce à 7 ustensiles, que les joueurs vont se dérober au centre de la table.

MISE EN PLACE

• Attribution des Bigoudènes

On distribue à chaque joueur une carte bigoudène, qui la place face visible devant lui. Sur la carte sont indiquées sa spécialité salée et sa spécialité sucrée (voir le menu pour le détail des combinaisons).

• Distribution des cartes Galettes/Crêpes

On donne à chaque joueur une carte Galette/Crêpe. Chacun la place devant lui, face "Galette" visible.

• Préparation du tas d'ingrédients

On mélange bien le tas des cartes ingrédients (verso bleu), puis on le place au centre de la table. On retourne ensuite face visible un nombre de cartes égal au nombre de joueurs.

• Choix du premier joueur

On détermine au hasard le joueur qui jouera le premier.

• Distribution des ustensiles

On distribue les sept ustensiles un par un à chaque joueur.

Note : à 3 joueurs, le dernier des sept ustensiles n'est pas distribué, mais est laissé au centre de la table. A 4 et 5 joueurs, on les distribue tous, certains joueurs ne reçoivent donc qu'un seul ustensile.

La partie peut maintenant commencer. Le joueur qui a été désigné joue le premier tour. Chaque joueur joue ensuite, dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

Lorsque c'est à son tour de jouer, un joueur suit dans l'ordre les phases suivantes :

1. Phase de pioche

Il retourne deux ingrédients de la pioche, et les place au centre de la table.

2. Phase d'actions

C'est le moment où le joueur peut s'emparer des ingrédients nécessaires à la confection des crêpes et des galettes, et les cuisiner. **On ne peut pas s'emparer de plus de deux ingrédients par tour.**

• Pour s'emparer d'un ingrédient au centre de la table, un joueur doit l'échanger contre l'ustensile adéquat : par exemple, si l'ingrédient comporte une fourchette, le joueur devra posséder la



fourchette, et la poser au centre de la table pour prendre l'ingrédient souhaité.

- Pour s'emparer d'un ingrédient ne spécifiant aucun ustensile, le joueur doit poser au centre de la table n'importe quel ustensile.
- Le joueur peut également essayer de s'emparer d'un ingrédient possédé par un autre joueur grâce à l'Araignée - dans ce cas, il doit poser l'Araignée au centre de la table. Le joueur ciblé peut se protéger grâce au Couvercle (voir "Les Ustensiles").
- S'il dispose des ingrédients nécessaires, il peut cuisiner une crêpe ou une galette (voir "composer une galette/crêpe" plus loin). Les ingrédients nécessaires à sa composition sont alors placés face cachée sous sa carte Galette/Crêpe, et sont considérés comme retirés de la partie. Lorsque sa galette ou sa crêpe est validée, le joueur retourne sa carte Galette/Crêpe; sa nouvelle face visible lui indique son nouvel objectif : cuisiner une galette ou une crêpe. Un joueur peut cuisiner plusieurs galettes ou crêpes pendant son tour.

Note : il n'y a pas de limite au nombre d'ingrédients qu'un joueur peut poser devant lui.

LES INGRÉDIENTS

Il existe deux types d'ingrédients : les ingrédients salés (sur fond sable), et les ingrédients sucrés (sur fond bleu clair). On y retrouve les mêmes éléments :

- En haut, le nom de l'ingrédient.
- En haut à gauche, la valeur en points de l'ingrédient.
- Sur le côté gauche, l'ustensile qui doit être utilisé pour s'emparer (s'il n'y en a pas, n'importe quel ustensile peut être utilisé).
- En dessous de l'illustration, la combinaison du menu à laquelle il appartient.

COMPOSER UNE GALETTE/CRÊPE

Une bonne **galette** doit être composée de **trois ingrédients**, et doit valoir **7 points, ni plus ni moins**. Une bonne **crêpe** doit être composée de **deux ingrédients** et doit valoir **3 points, ni plus ni moins**. **On peut composer une galette avec n'importe quels ingrédients salés, ou une crêpe avec n'importe quel ingrédient sucré, du moment que les règles ci-dessus sont respectées** : rien n'oblige à suivre les combinaisons données dans le menu. Seulement, si une galette est composée comme indiqué dans le menu, elle vaudra plus de points en fin de partie (voir "Fin de la partie").

LES USTENSILES

- Le Couteau, la Fourchette, la Cuillère et la Spatule permettent de se saisir d'un ingrédient pendant son tour.
- L'Araignée : grâce à elle, un joueur peut voler un ingrédient possédé par un autre joueur, toujours pendant son tour.
- Le Couvercle : il sert à se protéger d'un vol par Araignée. Lorsqu'il est utilisé, il est défaussé au centre de la table. Lorsqu'un joueur vous cible avec l'Araignée et que vous possédez le couvercle, vous êtes obligé de l'utiliser.
- La Passoire : il s'agit d'un ustensile "Joker", qui peut remplacer le Couteau, la Fourchette, la Cuillère ou la Spatule.

LA VALSE DES USTENSILES

Lorsqu'un ustensile est utilisé, il est défaussé par le joueur au centre de la table. A ce moment, un autre joueur peut vouloir s'en emparer. Puisqu'on ne peut posséder que deux ustensiles,

le joueur devra peut être préalablement se défausser d'un ustensile qu'il possédait déjà... que d'autres joueurs vont vouloir s'approprier à leur tour, et ainsi de suite. Les joueurs vont donc lâcher et s'emparer d'ingrédients à la suite, ce qui peut donner un joyeux chaos.

NB : Un joueur peut prendre et/ou lâcher un ustensile autant de fois qu'il le souhaite, et ce à n'importe quel moment. La seule exception à cette règle est la suivante : un joueur ne peut pas reprendre en main un ustensile qu'il vient d'utiliser pour s'emparer d'un ingrédient, il devra attendre le tour du joueur suivant.

Exemple d'un tour de jeu

Rozenn, Soazig, Tyfenn et Katell font une partie. C'est à Rozenn de jouer, qui tient dans sa main la fourchette et la cuillère. Elle commence donc par retourner deux cartes ingrédients, et les place au centre de la table. Puis elle observe les ingrédients posés en vrac au centre de la table : elle choisit d'abord de s'emparer d'une saucisse en défaussant la Fourchette. Soazig s'empare alors soudainement de la Fourchette, et lâche donc l'Araignée qu'elle tenait dans sa main. Tyfenn s'empare de l'Araignée, et lâche la Passoire. Rozenn continue son tour et souhaite s'emparer d'un second ingrédient : elle utilise la Cuillère pour prendre le sucre. Elle s'est emparé de deux ingrédients, elle ne peut plus en prendre davantage. Elle regarde si elle peut valider une galette ou un crêpe, puis passe la main au joueur suivant.

RETOURNER LA CARTE GALETTE/CRÊPE

Cette carte indique selon sa face visible si le joueur doit composer une galette ou une crêpe. Elle se retourne automatiquement lorsqu'un joueur valide une galette ou une crêpe. Toutefois, si un joueur souhaite changer d'objectif, il peut, une seule fois pendant son tour, tenter de retourner cette carte. Pour ce faire, il la prend dans une main, la lève à hauteur d'épaule, puis la jette en l'air en s'écriant "Amen, bigoudenn !" (pour se porter chance). La face visible indiquée lors de sa chute indique le nouvel objectif du joueur.

Note : la carte doit avoir fait au moins un tour complet sur elle-même pour que le retournement soit "validé".

FIN DE LA PARTIE

Si au début du tour d'un joueur, il n'y a plus d'ingrédients au centre de la table, et que la pile d'ingrédients est vide, on fait un dernier tour de jeu, et la partie est finie. Chaque joueur fait le décompte de ses points, en tenant compte des combinaisons du menu qu'il a effectué, et des spécialités de sa bigoudène :

Chaque galette rapporte **7 points** ; si elle a été composée comme indiqué sur le menu, elle rapporte **5 points supplémentaires** ; s'il s'agissait d'une spécialité de la bigoudène, elle rapporte encore **5 points supplémentaires**. Chaque crêpe rapporte **3 points**. Si une crêpe a été composée comme indiqué sur le menu, elle rapporte **3 points supplémentaires**, et s'il s'agissait d'une des spécialités de la bigoudène, de nouveau **3 points supplémentaires**. Le joueur dont le total est le plus élevé l'emporte.

Pour toute question concernant le jeu ou les règles, rendez-vous sur le site <http://ar7bigoudenn.hod-factory.net/>. Pour les amateurs, une version des règles en breton y est disponible en PDF.