

Soupe & Gertrude

**UN JEU DE JEAN-MARC COURTIÉ,
ILLUSTRÉ PAR ARNÜ WEST
ET MIS EN COULEUR PAR ALBERTINE RALENTI**

MATÉRIEL

8 CARTES "LÉGUME" AVEC :

- 2 cartes "Tomate"
d'une valeur de 2 points
- 2 cartes "Carotte"
d'une valeur de 4 points
- 2 cartes "Poireau"
d'une valeur de 6 points
- 2 cartes "Patate"
d'une valeur de 8 points

27 CARTES "OSEILLE" AVEC :

- 6 cartes d'une valeur de 1 point
- 12 cartes d'une valeur de 3 points
- 6 cartes d'une valeur de 4 points
- 3 cartes d'une valeur de 5 points

9 CARTES SPÉCIALES AVEC :

- 4 cartes "Souris"
d'une valeur de 5 points
 - 3 cartes "Gertrude"
d'une valeur de 5 points
 - 1 carte "Navet"
d'une valeur de 5 points
 - 1 carte "Mouche"
d'une valeur de 0 point
- Ces 2 dernières cartes sont utilisées que pour la variante.

BUT DU JEU

Terminer avant les autres joueurs sa soupe en ayant en main 3 cartes "Légume" différentes.

PRÉPARATION

- Enlevez du jeu la carte "Mouche" et la carte "Navet" qui ne seront utilisées que pour la Variante "Navet & Mouche".
- Séparez les 27 cartes "Oseille" (cartes à fond blanc avec des pièces) des autres cartes.
- Mélangez les cartes "Oseille", puis distribuez en 4 à chacun des joueurs. Celles-ci représentent votre pécule de départ pour participer aux enchères.
- Les cartes "Oseille" non distribuées sont mélangées avec toutes les autres cartes. La pile ainsi formée est posée face cachée au centre de la table et servira de pioche.



LE JEU

Le joueur qui cuisine le mieux commence la partie.

- 1 Il prend les 3 cartes du dessus de la pioche et les regarde secrètement sans les mélanger avec les cartes déjà dans sa main. Si les 3 cartes tirées sont des cartes "Légume", il les montre aux autres joueurs, puis les remélange dans la pioche et tire 3 nouvelles cartes.
- 2 Il pose ensuite ces 3 cartes au milieu de la table en en mettant une de son choix face visible. Il y aura donc deux cartes faces cachées et une carte face visible. Ce lot de cartes va être mis en vente aux enchères.
- 3 Il lance l'enchère en proposant un prix de son choix, puis chaque joueur, lui inclus, sans ordre particulier, peut alors proposer un prix plus élevé.

- 4** S'il estime qu'il y a un temps mort dans les enchères, il prononce lentement "1...2...3... Adjugé !". Les enchères sont closes.

PAIEMENT DE L'ENCHÈRE :

Chaque carte a une valeur marchande (comprise entre 0 et 8) inscrite en haut à gauche. Le gagnant de l'enchère distribue, comme il le souhaite, les cartes "Oseille", "Légume", "Souris" ou "Gertrude" aux autres joueurs pour le montant de son enchère. Il est obligé de donner au moins une carte à chacun des autres joueurs sauf s'il n'en a pas assez. Après le paiement, le gagnant dévoile les cartes achetées et les ajoute à celles qu'il a déjà en main.



ATTENTION :

- 1** Si un joueur a fait une enchère qu'il ne peut pas payer, il est éliminé de la partie et ses cartes sont mises de côté.
- 2** Il n'y a pas de monnaie rendue lors d'un achat ; on doit toujours payer au moins le prix annoncé. Ce prix peut être d'ailleurs plus bas que la valeur des cartes achetées.
- 3** À 2 joueurs, le joueur adverse reçoit une seule carte : la carte mise la plus forte ; les autres cartes sont mises de côté et ne seront plus jouées jusqu'à la fin de la partie.

Une fois l'enchère attribuée et payée, le tour de jeu reprend à gauche de celui qui a pioché les cartes et une nouvelle enchère démarre sur trois nouvelles cartes.

CARTES SPÉCIALES :

Une carte spéciale ("Souris" ou "Gertrude") peut être utilisée :

- Soit immédiatement par le joueur qui vient de la gagner aux enchères ;
- Soit à son tour de jeu (avant d'avoir pioché les 3 cartes proposées à l'enchère).

Un joueur ne peut jouer qu' **UNE SEULE** carte spéciale à la fois. Ensuite, celle-ci est mise de côté définitivement.

CARTE "SOURIS" :

Jouer une carte "Souris" permet de demander (en le nommant) un type de "Légume" (carotte, pomme de terre, tomate ou poireau)



au joueur de son choix. Si le joueur possède le légume demandé, il :

- donne la carte concernée,
- reçoit en échange une carte du jeu du "demandeur" (choisie par ce dernier).

Si le joueur ne possède pas le légume demandé, il doit montrer au demandeur son jeu pour prouver ses dires et la carte "Souris" est mise de côté.

Si le joueur possède une carte "Gertrude", il peut décider de la jouer ou non pour annuler l'effet de la carte "Souris". Les 2 cartes concernées seront mises de côté.

CARTE "GERTRUDE" :

Jouer une carte "Gertrude" permet de piocher 3 cartes dans le jeu du joueur de son choix pour, après les avoir regardées, n'en conserver qu'une et lui restituer

les deux autres.

Cette carte peut être annulée si le joueur ciblé joue lui aussi une carte "Gertrude".



LE GAGNANT

Quand un joueur se retrouve avec 3 cartes "Légume" différentes, il crie "A la soupe !", montre ses cartes aux autres joueurs et gagne immédiatement la partie. Dans le cas rare où la pioche est épuisée avant que l'un des joueurs n'ait réussi à réunir 3 légumes différents, le jeu s'arrête et l'on comptabilise la valeur des légumes **différents** de chacun. Celui qui a le total le plus élevé gagne la partie.



VARIANTES

En 3 manches....

À chaque fin de manche, chacun additionne le nombre de cartes "Légume" différentes. Le gagnant de la manche précédente démarre la nouvelle. À l'issue de la troisième manche, le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

En cas d'égalité, les ex-aequos offrent un repas aux autres joueurs.

Navet et Mouche...

Les 2 cartes "Navet" et "Mouche" sont mélangées en début de partie avec les autres cartes.

La carte "Navet" est jouée uniquement quand un joueur annonce qu'il va gagner en criant "A la soupe !".

Le joueur qui possède la carte "Navet" annonce le légume qu'il souhaite pourrir dans le jeu du gagnant, avant que celui-ci ne montre ses 3 cartes "Légume". La carte "Navet" et la carte "Légume" concernée sont défaussées.

La partie se poursuit si, suite à cette action, le joueur ciblé n'a plus 3 légumes différents en main. Si le joueur sollicité ne possède pas le légume demandé, il gagne la partie.

Attention : Le navet ne fait pas partie des 4 légumes (carotte, pomme de terre, poireau et tomate) qui permettent de gagner.

La carte "Mouche" empêche le joueur qui la possède de gagner même s'il a dans son jeu 3 cartes "Légume" différentes. Pour espérer gagner, ce dernier devra s'en débarrasser (en la donnant lors du paiement d'une enchère).



Plus d'infos sur le site
de l'éditeur :

www.cocktailgames.com

Remerciements de l'auteur
Pour Chrystèle, Manu, Léa et Quentin.
Merci à vous d'être là