

EVENT CARDS

1. When using the Troll's ability, move up to 2 Ingredients instead of 1.
2. When using the Pixies' ability, move up to 2 Helpers instead of 1 (but one of those 2 Helpers can be used for taking an Ingredient before you move him).
3. When using the Magician's ability, additionally steal 1 Ingredient from a player of your choice.
4. You may take Ingredients of different colours in the Grocery Store (1 per Helper, allowing you to take more than 3 Ingredients).
5. When using the Elf's ability, trade with another player's supply instead of the general supply.
6. When preparing a Dish in the Cooking Phase, you may use Ingredients of different colours for the additional Ingredient, including the colour for the main ingredient.
7. Take all Ingredients from the Characters' Market spaces and mix them together. Place 1 of the mixed Ingredients back on each Market space, from left to right, and repeat this until all Ingredients are placed.
8. In the Cooking Phase, pay 1 fewer Ingredient when preparing Dishes.
9. In the Shopping Phase, players must place 3 Helpers in their 1st turn and 3 in their 2nd turn. Skip the 1st die roll.
10. Before the 2nd die roll, each player places 1 Ingredient from the general supply on a Market space of their choice.
11. After resolving the Grocery Store, all players gain 1 VP for each type of Ingredient of which they have at least 2.
12. Immediately place a 2 VP token in each Market space. These VP tokens may be acquired in the same way as Ingredients.
13. Immediately place a 2 VP token on each Dish of the first column of the Dishes Area.
14. At the end of this round, every player gains 1 VP for each different Dish type they have.

Game design Arve D. Fühler

Game development Rudy Seuntjens, Seb Van Deun

Illustrations Michel Verdu

Art direction and graphic design Rafaël Theunis

Proofreaders François Landry Corbin, Dave Moser

CARTES ÉVÉNEMENT

1. Lorsque vous utilisez le pouvoir du Troll, vous pouvez transférer jusqu'à 2 Ingrédients au lieu d'un.
2. Lorsque vous utilisez le pouvoir des Pixies, vous pouvez transférer jusqu'à deux Commis au lieu d'un.
3. Lorsque vous utilisez le pouvoir du Magicien, en plus de l'action principale, dérobez 1 Ingrédient au joueur de votre choix.
4. Vous pouvez prendre des Ingrédients de couleurs différentes dans l'Épicerie (1 par Commis, ce qui permet d'obtenir plus de trois Ingrédients).
5. Lorsque vous utilisez le pouvoir de l'Elfe, échangez les Ingrédients avec la réserve d'un joueur au lieu de la réserve principale.
6. Lorsque vous préparez un Plat lors de la phase de cuisine, vous pouvez utiliser des Ingrédients de couleurs différentes pour les Ingrédients supplémentaires, y compris la couleur de l'Ingrédient principal.
7. Prenez tous les Ingrédients disponibles sur les Marchés des personnages, et mélangez-les. Remplacez-les un par un et de gauche à droite jusqu'à ce qu'ils soient tous sur un Marché.
8. Lors de la phase de cuisine, payez un Ingrédient de moins.
9. Lors de la phase d'achats, tous les joueurs doivent placer 3 Commis lors des tours 1 et 2. Vous n'avez pas à effectuer le premier lancé de dés.
10. Avant d'effectuer le second lancé de dés, chaque joueur transfère un Ingrédient de la réserve principale vers un Marché de leur choix.
11. Après avoir effectué les actions relatives à l'Épicerie, tous les joueurs gagnent 1 point de victoire par Ingrédient qu'il possède au moins en deux exemplaires.
12. Placez immédiatement un jeton « 2 points de victoire » sur chaque Marché. Ces jetons pourront être acquis de la même manière que les Ingrédients.
13. Placez immédiatement un jeton « 2 points de victoire » sur chaque plat de la première colonne des plats.
14. À la fin de ce tour, chaque joueur gagne 1 point de victoire pour chaque plat différent en leur possession.

Auteur Arve D. Fühler

Développement Rudy Seuntjens, Seb Van Deun

Illustrations Michel Verdu

Direction artistique et infographie Rafaël Theunis

Traducteur Stéphane Dhailly