

# Macaron

**Joueurs :** 1 à 5 . **Durée :** 30 min . **Âge :** 10 ans et plus

## Résumé

Pour célébrer l'anniversaire du roi Louis, les pâtisseries royales s'affairent à préparer des coffrets cadeaux de Macaron pour la famille royale et leurs invités. À l'issue de la fête, le pâtissier qui a réalisé le plus grand nombre de coffrets gagne et devient le plus prestigieux pâtissier de France. Mais attention, derrière la joie des pâtisseries et les macarons colorés, un allergène pourrait se glisser dans votre boîte et ruiner les pâtisseries. Êtes-vous prêt à faire des macarons?

## But du Jeu

Macaron est un jeu de cartes sur le thème des pâtisseries pour un à cinq joueurs. Dans ce jeu, les joueurs sont des boulangers de la France médiévale qui essaient de devenir le boulanger royal le plus apprécié du roi et de sa famille. Au cours de la partie, les joueurs recevront des points de victoire à la fin de chaque manche, en fonction du nombre de boîtes préparées. La partie se termine à la fin d'une manche lorsqu'un joueur a accumulé 10 points de victoire ou plus. Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



*Certains joueurs ont suggéré que le vainqueur prépare une boîte de macarons pour chacun des autres joueurs pour qu'ils les ramènent chez eux. N'oubliez pas d'en envoyer une boîte à l'auteur du jeu. - Ta-Te :)*

Contenu

**2**

Mise en place : le jeu

**4**

Mise en place : une manche

**6**

Manches et plis

**11**

Aide de jeu pour Emma

**13**

Rempporter un pli

**14**

Fin de la manche

**15**

Fin de la partie et victoire

**16**

## Contenu

Plateau des groupes x 4. Il y a quatre groupes. Le groupe A amande et pistache, le groupe B fraise et myrtille, le groupe C thé vert et Earl Grey, et le groupe D n'a qu'un seul goût : le chocolat.



Plateau de score x 1



*Standard*



*Avancé*

Cartes Macaron x 52. Il existe sept goûts. Six d'entre eux ont des cartes allant de 1 à 7, et seul le chocolat a des cartes allant de 1 à 10.



Jeton vote x 12



Marqueur  
du premier joueur  
x 1



Marqueur  
royal  
x 1



Marqueur  
d'allergène  
x 1



Livret de règles x 2  
*Anglais*  
*Français*

Jeton score x 5



Jeton boîte x 5



Jeton pari x 5



Macaron est un jeu pour 1 à 5 joueurs. Veuillez utiliser les règles qui correspondent au nombre de vos joueurs. Présentation des indications, [à 3] est spécifique pour une partie à trois joueurs. [à 3+] est pour trois joueurs ou plus. [à 2V2] est pour une partie en équipe à quatre joueurs. [à 4+] comprend les parties à 4 joueurs, 2V2 et 5 joueurs.



## Mise en Place : Le Jeu

1. Placez les plateaux des groupes au milieu de la table.

- [**Parties Solo, à 2, à 3**] Utilisez les plateaux des groupes A, B et C. Retournez le plateau de groupe C sur le côté avec deux goûts dans une partie à trois joueurs ou plus.
- [**à 4+**] Ajoutez le plateau du groupe D au jeu.



*Mise en place pour les parties solo et à 2 joueurs*

2. Placez le plateau de score à côté des plateaux des groupes. Utilisez le côté standard si les joueurs ont l'intention de jouer jusqu'à 10 ou 20 points. Utilisez le côté avancé pour jouer jusqu'à 10, 20 ou 30 points avec la piste avancée des boîtes cadeaux.

3. Préparez les cartes macaron et retirez les cartes non utilisées du jeu.

- [**Solo, à 2**] Utilisez les goûts amande, pistache, fraise, myrtille et thé vert.
- [**à 3**] Ajoutez l'Earl Grey aux cinq goûts ci-dessus.
- [**à 4+**] Utilisez les sept goûts.

4. Les joueurs choisissent une couleur et prennent le jeton score, le jeton boîte et le jeton pari de cette couleur.

- [**à 2V2**] Les joueurs assis en face les uns des autres font partie de la même équipe. Cette version est destinée aux joueurs avancés qui ont déjà joué plusieurs fois à Macaron.



a. Tous les joueurs placent leurs jetons de score sur la case zéro de la piste de score. [**à 2V2**] Chaque équipe choisit un jeton pour le décompte des scores.



b. Tous les joueurs placent leurs jetons boîte sur la case zéro de la piste des boîtes cadeaux.

c. Tous les joueurs mettent de côté leurs jetons pari.

5. Jetons vote

- [**Solo, à 2, à 3**] Retirez les jetons vote du jeu.
- [**à 4, à 2V2**] Placez les 12 jetons vote sur le côté de la zone de jeu.
- [**à 5**] Retirez deux jetons vote « 3 » du jeu et placez les 10 jetons vote restants sur le côté de la zone de jeu.



6. Placez le marqueur royal et le marqueur allergène sur le côté.

7. Premier joueur

- [**Solo**] Le joueur humain est toujours le premier joueur.
- [**à 2+**] Le joueur qui a mangé le plus récemment un macaron ou une pâtisserie est le premier joueur de la première manche. Ce joueur prend le marqueur de premier joueur.

Retirez les éléments non utilisés du jeu.



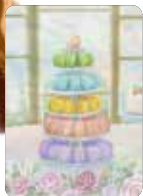
## Mise en Place : Une Manche

Chaque partie se déroule en plusieurs manches. Utilisez les instructions suivantes pour préparer une nouvelle manche :

- 1. Cartes de la main de départ.** Mélangez toutes les cartes macaron face cachée et distribuez le nombre de cartes indiqué à chaque joueur.
  - [**Solo**] Distribuez 13 cartes au joueur humain. Formez une pioche avec les cartes restantes.
  - [**à 2, à 3, à 4, à 2V2**] Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
  - [**à 5**] Distribuez 10 cartes à chaque joueur. Lorsque vous jouez avec des extensions, distribuez les cartes de façon égale à tous les joueurs.
- 2. Passer/défausser des cartes.**
  - [**Solo**] Défaussez une ou deux cartes de la main, puis prenez autant de cartes que nécessaire dans la pioche.
  - [**à 2+**] Chaque joueur passe deux cartes, face cachée, au joueur situé à sa gauche à la première manche, puis à sa droite à la deuxième manche. Continuez à alterner à chaque manche.

3. **[Solo] Les cartes de la main d'Emma.** Dans le jeu solo, vous jouez avec une adversaire, nommée Emma. La main d'Emma est organisée en cinq goûts de macaron qui correspondent aux goûts du jeu solo.

- À partir de la pioche, vous distribuez, **AU HASARD** une carte face cachée pour chacun des cinq goûts. La carte piochée au hasard dans le goût est comptée comme une carte de ce goût, quel que soit le goût imprimé sur la carte. Son nombre et sa capacité restent les mêmes.
- À partir de la pioche, distribuez huit cartes à Emma, en fonction du **GOÛT** indiqué **SUR CHAQUE CARTE**, puis retournez-les face cachée.
- Mélangez les cartes de chaque goût, face cachée.



## Mise en place : une manche (suite)

### 4. Marqueurs Royal et Allergène.



- **Royal.** Dans Macaron, « royal » est ce qu'on appelle communément « l'atout » dans les jeux de plis. Une fois qu'un groupe royal est décidé, placez le marqueur royal sur le plateau du groupe concerné. Le groupe Royal peut être le groupe A, B, ou C, mais ne peut pas être le groupe D (chocolat).
  - [**Solo**] Dans la main d'Emma, le groupe dans lequel il y a le plus de cartes est le groupe royal. En cas d'égalité, le groupe de gauche remporte l'égalité. *Par exemple, dans la main d'Emma, le groupe A a six cartes (2 amandes et 4 pistaches), le groupe B a six cartes (3 fraises et 3 myrtilles) et le groupe C a une carte (1 chocolat). Les groupes A et B sont à égalité pour le plus grand nombre de cartes, mais le groupe A est à gauche du groupe B et remporte l'égalité. Le groupe A est le groupe royal pour la manche, donc les deux goûts royaux sont amande et pistache.*
  - [**à 2, à 3**] Le joueur à gauche du premier joueur choisit un groupe qui sera le groupe royal.
  - [**à 4+**] Le groupe qui a obtenu le plus grand nombre de votes est le groupe royal. Voir les jetons vote ci-dessous.
- **Allergène.** Une fois le goût d'allergène choisi, placez le marqueur d'allergène sous le goût sur le plateau du groupe. Un goût royal peut aussi être un allergène, mais le chocolat ne peut pas être l'allergène.
  - [**Solo**] Dévoilez au hasard une carte de la pioche. Le goût de la carte détermine le goût allergène.





- [à 2] Le premier joueur choisit le goût allergène.
- [à 3] Le troisième joueur choisit le goût allergène.
- [à 4+] Le **GOÛT** qui a obtenu le plus petit nombre de votes est le goût allergène. Voir les jetons vote ci-dessous.

5. [à 4+] **Jetons vote.** Les jetons vote sont utilisés dans les parties à quatre joueurs, les équipes/ partenariats à quatre joueurs et les parties à cinq joueurs. Cette partie des règles décrit comment déterminer quel groupe est le groupe royal et quel goût est le goût allergène.

- Distribuez au hasard des jetons vote face cachée de manière à ce que tous les joueurs en aient le même nombre. Ils peuvent regarder leurs propres jetons.
- **Voter.** En commençant par le premier joueur, tous les joueurs placent à tour de rôle un jeton vote face cachée au-dessus ou au-dessous d'un GOÛT de macaron sur le plateau, jusqu'à ce que tous les jetons vote soient placés. **CHAQUE GOÛT peut avoir jusqu'à trois jetons vote.**



- Un jeton à un seul chiffre (3, 4 ou 5) est un nombre positif lorsqu'il est placé au-dessus d'un goût, et un nombre négatif lorsqu'il est placé en dessous.
- Pour le jeton à deux chiffres, utilisez le nombre positif lorsque le jeton est placé au-dessus d'un goût, ou le nombre négatif lorsqu'il est placé en dessous d'un goût.



## Mise en place : une manche (suite)

- Résolutions des votes.
  - a. Révélez tous les jetons vote.

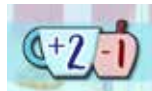


**b. Groupe royal (atout).** Le groupe qui a le plus grand nombre de votes est le groupe royal. Les deux goûts du groupe royal sont tous deux des goûts royaux. Placez le marqueur royal en haut du plateau du groupe royal, puis retirez tous les jetons vote. Si deux groupes (ou plus) sont à égalité, le groupe le plus à gauche gagne, et devient le groupe royal.



**c. Allergène.** Le **GOÛT** qui a obtenu le plus petit nombre de votes est le goût allergène. Le total le plus bas peut être zéro ou un nombre négatif. Placez le marqueur allergène sous le goût allergène. Le goût allergène peut également être un goût royal. En cas d'égalité des votes pour le goût allergène, le goût le plus à gauche l'emporte.

**6. Pari.** En commençant par le premier joueur, les joueurs peuvent placer leur jeton pari sur le café à côté de la piste des boîtes cadeaux, en pariant qu'ils recevront autant de boîtes cadeaux à la fin de la manche.



Les joueurs recevront des points bonus s'ils parient correctement ou perdront des points s'ils manquent leur pari. Du côté standard, il y a quatre niveaux de paris. Du côté avancé, il y a six niveaux.

- [**Solo**] Emma ne peut pas parier, mais le joueur humain est tenu de le faire. Si vous pariez correctement, il ne se passe rien. Cependant, si vous perdez le pari, Emma obtient 2 points supplémentaires. En ce qui concerne le niveau standard, vous pouvez parier sur le niveau 8+.
- [**à 2+**] Le pari est facultatif.



## Manches et Plis

Le premier joueur (le meneur) joue pour le premier pli. Ensuite, le joueur qui remporte le pli mènera (jouera en premier) le pli suivant. La manche se poursuit jusqu'à ce que 13 plis aient été joués, ou qu'un joueur ait reçu 8 boîtes cadeaux ou plus.

### JOUER UN PLI

- Le premier joueur (le meneur) peut jouer n'importe quelle carte de sa main. Dans le sens horaire, les autres joueurs **DOIVENT** jouer une carte en suivant le goût (la couleur) joué par le meneur. Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, le pli est terminé. La carte avec le plus grand nombre dans le goût joué par le meneur remporte le pli.
- Si les joueurs ne peuvent pas suivre la couleur demandée par le meneur, ils peuvent jouer n'importe quelle carte d'un goût différent.
  - Si le goût joué par le meneur est non-royal.
    - Jouez une carte non royale d'un goût différent. C'est une carte morte - elle ne peut pas gagner le tour.
    - Jouez **N'IMPORTE QUELLE** carte royale (même un nombre inférieur à celui de la carte jouée par le meneur). Cette carte remporte le pli. Si plusieurs cartes royales sont jouées, la carte royale la plus forte gagne le pli. En cas d'égalité dans la valeur la plus élevée des cartes royales jouées, celle qui est jouée en premier gagne le pli.
  - Si le goût joué par le meneur est royal.
    - Jouez toute autre carte d'un goût différent (royale ou non royale). Il s'agit d'une carte morte.

## Manches et plis (suite)

[Solo] Emma est votre adversaire IA dans le jeu solo.

- Emma joue à partir de ses cinq piles de goûts. La carte distribuée au hasard à chaque pile de saveurs est considérée comme ayant le même goût que la pile.
- Emma dispose d'un ensemble d'instructions pour déterminer la carte à jouer. Voir l'aide de jeu pour le jeu solo à droite. Par exemple.
  - Quand Emma mène, si le goût principal du dernier pli est un allergène, Emma jouera une carte de goût non royal. S'il y a plus d'une option possible, jouez la carte goût la plus à gauche.
  - Quand Emma suit, elle joue une carte qui suit le goût joué par le meneur. Si elle ne peut pas suivre et que la carte jouée par le meneur est un goût royal, elle jouera une carte du goût allergène. Si elle n'a pas de carte allergène, elle jouera une carte d'un goût non royal.
- Lorsqu'il y a plusieurs goûts à choisir, Emma joue toujours le goût le plus à gauche. Par exemple, Emma joue en premier, elle mène, et elle va jouer une carte d'un goût non royal et non allergène. Comme le groupe B est le groupe royal et que l'allergène est l'amande, elle jouera une carte de la pistache, un goût non royal et non allergène du groupe A.
- Dans tous les cas où les deux joueurs jouent le même nombre du même goût, celui qui a joué en premier gagne le pli.

Quo



Quo



# and Emma MÈNE



Si le dernier goût gagnant est ...



/



Emma ouvre avec...



Même goût



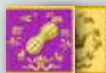
# and Emma SUIT



Si Emma ne peut  
suivre ce goût ...



/



Emma suit avec ...



autre



## Remporter le pli

Le joueur qui gagne le pli gagne une boîte cadeau et mène (joue en premier) le tour suivant.

Si le tour est gagné avec une carte « 1 », le vainqueur gagne trois boîtes au lieu d'une. Le joueur déplace son jeton boîte sur la piste des boîtes cadeaux.



Standard



Avancé

Si un pli comporte un ou plusieurs allergènes, le joueur gagnant continue à mener le tour suivant, mais ne gagne aucune boîte.

- Un allergène n'affecte pas le gain d'un pli. Il empêche seulement le joueur gagnant de gagner des boîtes cadeaux.
- Si un pli comporte une ou plusieurs cartes « 2 » (même un « 2 » au goût allergène), l'allergène est annulé et le tour est sans allergène. Le joueur qui gagne le pli recevra des boîtes comme d'habitude.



Fin du Pli

1. Vérifiez la condition de fin de manche.
2. Déplacez le pli sur le côté, face cachée. Personne ne peut regarder les plis qui ont été joués.

## fin de la Manche

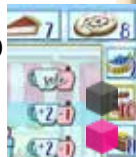
La manche se termine après 13 plis ou lorsqu'un joueur reçoit 8 boîtes ou plus.

1. En utilisant la piste des boîtes cadeaux, les joueurs reçoivent des points de victoire comme indiqué à côté du jeton de la boîte cadeau.
  - [à 2v2] Les membres de l'équipe combinent leurs scores sur le même jeton de score.
2. Parier. Pour les joueurs qui ont placé leur jeton pari, si leur jeton pari est sur la même rangée que leur meeples (sur la piste des boîtes cadeaux) à la fin de la manche, ils reçoivent deux points de victoire supplémentaires. Dans le cas contraire, ils perdent un point de victoire.
  - a. En utilisant le côté avancé, si leur jeton pari se trouve dans la même colonne que leur meeples (sur la piste des boîtes cadeaux) à la fin de la manche, ils reçoivent des points de victoire en fonction du nombre + en bas. S'ils perdent, ils utilisent le nombre - en bas pour perdre des points de leur score.
  - b. [Solo] Si vous manquez votre pari, vous ne perdrez aucun point, mais Emma recevra 2 points supplémentaires.
3. Vérifiez la condition de fin de partie. Si la partie ne se termine pas, commencez une nouvelle manche.



## Fin de la Partie et Victoire

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs/équipes ont atteint la condition de fin de partie (10/20/30 points de victoire ou plus) à la fin d'une manche, la partie se termine. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



## Crédits

**AUTEUR** Ta-Te Wu . tatewu@gmail.com

**ILLUSTRATION** Holly Chiu . hollychiuart.com  
Rachel Kim . racheljk.com

**RÈGLES** Ian Klinck

**TRADUCTION FRANÇAISE**

Stéphane Athimon

**RELECTURE DES RÈGLES FRANÇAISE**

Natacha Athimon-Constant

**ÉDITEUR**

Sunrise Tornado Game Studio  
SunriseTornado.com

**DISTRIBUTEUR**

**TBD** TAIWAN  
BOARDGAME  
DESIGN

**TESTEURS**

Myke Tree, Steve Ehrensperger, Imani Dean, Diane Hart, Rich Malena, Diane Wang, Samir Shah, Jeff Citron, Johnathan Laursen, Joshua Sison, Eddie Wong, Dale Llorens, Nathan Long, Nick Weber, Jun Baik, Rui Guo, Chris Lawrence, Kyle Chud Bingham, Angelica Magno, Michelle Ridge, Ben O'Steen, Amelie Le-Roche, Marcus Chavez, Valerie Pober, Steph Hodge, Derek Jonson, Shrey Purohit, Ruo-Ting Liao, FootFoot, Alexei Menardo, et Tora Pandora.