

# MOKI MASTER



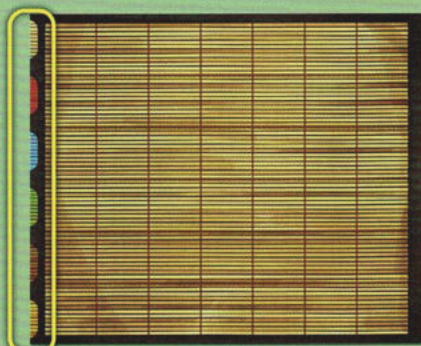
## CONTEXTE

2-4 JOUEURS | 8 ANS ET + | 30'

Vous n'êtes pas le seul chef sushi en cuisine, et le nombre de places est limité ! Mesurez-vous à d'autres chefs en préparant vos succulentes créations sur le plan de travail bondé. La course au dîner parfait se poursuit jusqu'à ce que chaque centimètre carré soit occupé. À la fin de la soirée, celui qui aura obtenu le score le plus élevé (grâce aux Recettes servies et au Wasabi collecté) prouvera qu'il est le meilleur chef !

## MATÉRIEL

### PLATEAU NATTE & PLATEAU ACTIONS



ONGLETS GARDE-MANGER



PLATEAU ACTIONS

### 65 CARTES RECETTE



INGRÉDIENTS

POINTS DE VICTOIRE

BONUS DE STYLE



Le verso de chaque Recette indique le nombre d'ingrédients et les instructions à suivre lorsque vous la piochez

### 16 CARTES ACTION



Lorsque vous placez une tuile, placez-la sur une autre tuile.

EFFET



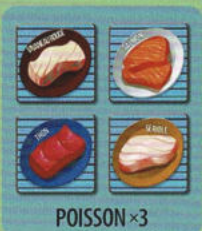
### 68 TUILES INGRÉDIENT Le nom japonais de chaque tuile Ingrédient est indiqué à son verso.



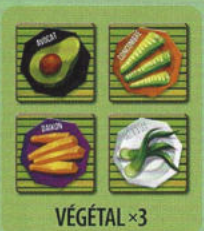
BASE



DIVERS ×3



POISSON ×3



VÉGÉTAL ×3



FRUIT DE MER ×3



SPÉCIAL ×1

### 1 PLATEAU WASABI



### 4 BOLS À WASABI



### 4 MARQUEURS TASSE À THÉ

Appliquez les autocollants avant votre première partie.



### 4 AIDES DE JEU



### MATÉRIEL DU MODE SOLO

Ce matériel ne sert qu'à u Mode Solo. Consultez le livret de règles Mode Solo pour plus de détails.



### CUBES WASABI

Chaque grand cube représente 5 Wasabis. Faites de la « monnaie » si besoin.



×32

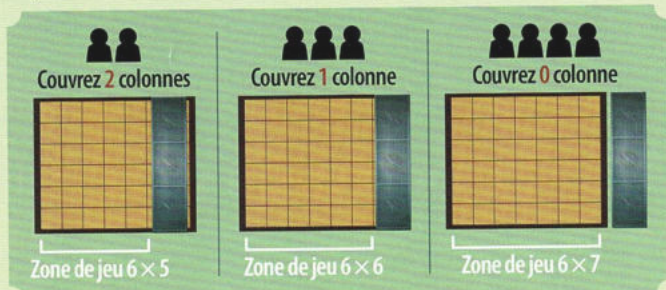


×8



# MISE EN PLACE

- 1 Placez les **plateaux Natte** et **Actions** au centre de la table. La position du plateau Actions dépend du nombre de joueurs et délimite la zone de jeu sur le plateau Natte.



- 2 Triez les **tuiles Ingrédient** par type et disposez-les en piles près du plateau Natte, à côté des onglets à leur couleur afin de former le **Garde-Manger**.
  - Les couleurs associées aux types d'ingrédients vous aideront à retrouver facilement les tuiles au cours de la partie.
- 3 Mélangez les **cartes Action** et formez un paquet face cachée. Piochez 3 cartes et placez-les sur le plateau Actions.

- 4 Triez les **cartes Recette** en fonction de la complexité de la Recette (*chiffre au verso des cartes*) et placez ces quatre paquets, face cachée, au-dessus du plateau Natte.

- 5 Placez le **plateau Wasabi** près des Recettes et formez une réserve de cubes **Wasabi** (*des deux tailles*) à proximité. Placez **1 Wasabi** de la réserve sur le plateau Wasabi.

- 6 Conservez une **tasse à thé** par joueur et rangez les autres dans la boîte. Placez chaque tasse à thé sur une case différente du plateau (*peu importe les cases, elles doivent simplement se trouver dans la zone de jeu*).

- 7 Chaque joueur reçoit un **bol** à Wasabi et pioche **trois Recettes** : **1x des complexités 2, 3 et 4**. Les joueurs conservent leurs Recettes, secrètes, dans leur main.
  - Les joueurs peuvent prendre une carte Aide de jeu.

- 8 Déterminez aléatoirement un premier joueur. Vous voilà prêts à commencer !

## EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS





## DÉROULEMENT

Jouez à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cases vides sur le plateau Nattes (*une case est remplie si elle contient une tuile ou une tasse à thé*). Chaque joueur joue ensuite une dernière fois. Enfin, chacun décompte ses Recettes réalisées et ses cubes Wasabi collectés : le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie !

## À VOTRE TOUR

Votre tour se divise en deux étapes :

**PREMIÈRE ÉTAPE : PLACER UNE TUILE**

**DEUXIÈME ÉTAPE : SERVIR OU PRÉPARER**

- Pendant votre tour, vous pouvez également jouer des **cartes Action**, si vous en avez. Chaque carte Action détaille ses effets.

## PREMIÈRE ÉTAPE : PLACER UNE TUILE

Vous **devez** choisir un ingrédient dans le Garde-Manger et le placer sur une case vide du plateau Nattes.

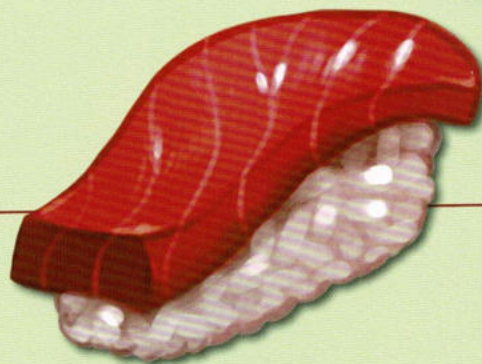
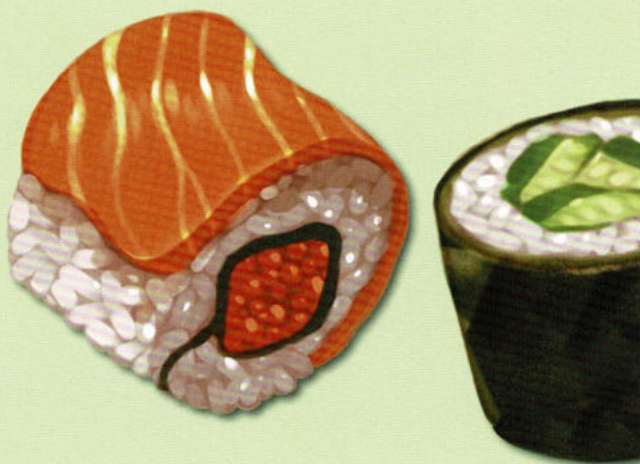
- Vous pouvez le placer **n'importe où** dans la zone de jeu. Il n'est pas nécessaire de le placer à côté d'une case déjà remplie.
- Si vous souhaitez le placer sur une case contenant une **tasse à thé**, **déplacez** d'abord la tasse à thé sur une autre case vide ; les cases contenant des tasses à thé comptent comme étant remplies, mais vous pouvez librement déplacer n'importe quelle tasse à thé sur n'importe quelle case vide lors de votre tour.

### QUEL EST L'INTÉRÊT DES TASSES À THÉ ?



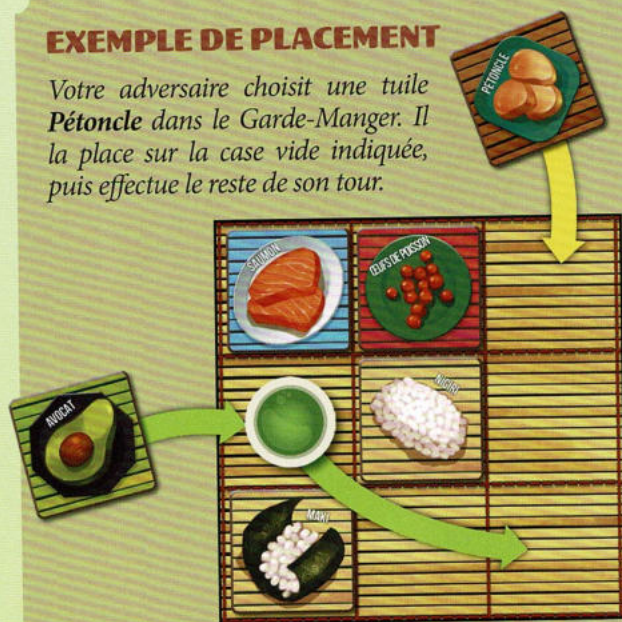
Les tasses à thé garantissent qu'il reste des cases disponibles sur lesquelles jouer en toute fin de partie, alors que le plateau est quasi plein. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, lorsqu'il ne reste qu'une case vide sur le plateau, il y a en fait **cinq** cases potentielles sur lesquelles placer votre ingrédient puisque vous pouvez déplacer n'importe laquelle des quatre tasses à thé avant de le placer.

- S'il n'y a **plus** de case vide (ce qui n'arrivera qu'au dernier tour, à la fin de la partie), vous pouvez ne plus placer de tuile à cette étape, mais vous pouvez toujours jouer des cartes Action, qui elles vous permettront peut-être d'en placer.



### EXEMPLE DE PLACEMENT

Votre adversaire choisit une tuile **Pétoncle** dans le Garde-Manger. Il la place sur la case vide indiquée, puis effectue le reste de son tour.



À votre tour, vous choisissez une tuile **Avocat** dans le Garde-Manger. Vous décidez de déplacer une tasse à thé, puis vous placez votre tuile sur la case ainsi libérée.



## DEUXIÈME ÉTAPE : SERVIR OU PRÉPARER

Vous devez ensuite choisir de **Servir** ou de **Préparer**. Une fois cette étape résolue, votre tour est terminé.

### SERVIR

Vous ne pouvez choisir de servir que si, **pendant ce tour**, vous avez fait quelque chose qui a contribué à la réalisation d'une séquence d'ingrédients sur le plateau Natte correspondant à l'une des Recettes dans votre main.

Dévoilez la Recette réalisée de votre main et tenez-la près de la séquence d'ingrédients afin de montrer à tous les autres joueurs que vous l'avez correctement réalisée.

- La séquence doit être une ligne droite (*pas en diagonale*) sans case vide.
- La séquence peut inclure des tuiles placées par **n'importe** quel joueur.
- Les autres tuiles adjacentes à la séquence n'ont aucune importance.
- Il n'est **pas nécessaire** que la séquence soit exactement dans l'ordre indiqué sur la Recette (*même si cela est préférable, voir Servir avec Style, page suivante*).
- Vous **devez** avoir contribué d'une manière ou d'une autre à la formation de la séquence **pendant ce tour**, généralement en plaçant une tuile. Les effets des cartes Action qui ont un impact sur la disposition des tuiles sur le plateau Natte comptent également.
- Vous **pouvez** servir plusieurs Recettes au cours d'un même tour, en plaçant astucieusement des tuiles et en jouant des cartes Action. N'oubliez pas que vos activités de ce tour doivent avoir contribué d'une manière ou d'une autre à chaque Recette servie. Des ingrédients peuvent servir à plusieurs recettes (quelle que soit leur configuration).
- Vous n'êtes **pas obligé** de Servir même si vous le **pouvez**.

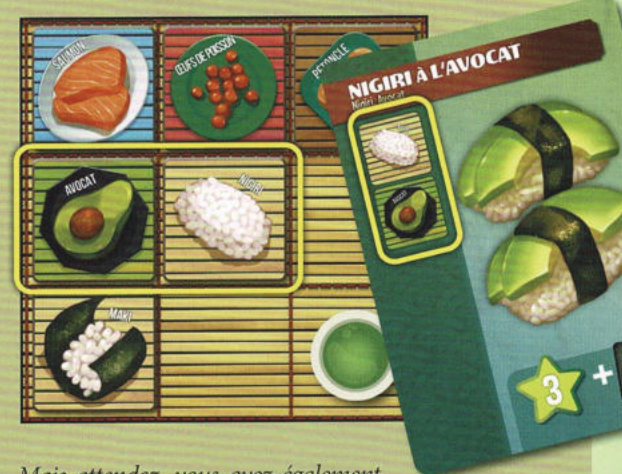
#### EXEMPLE DE SERVICE



Rappel : vous avez placé l'Avocat lors de ce tour.

Vous avez la Recette **Sake-Avo Maki** dans votre main. Votre avocat contribue à sa réalisation sur le plateau Natte, même si les ingrédients ne sont pas dans l'ordre indiqué sur la carte. Vous servez et décomptez cette Recette !

#### EXEMPLE DE SERVICE MULTIPLE



Mais attendez, vous avez également la Recette **Nigiri à l'Avocat** en main...

Votre Avocat contribue **également** à sa réalisation, vous pouvez donc la servir aussi ! Cela fait donc deux Recettes servies avec le placement d'un seul Ingrédient !





## SERVIR AVEC STYLE

### RECETTES AVEC PLUS DE DEUX INGRÉDIENTS

Si la séquence est **exactement** dans l'ordre indiqué sur la carte Recette (*quelle que soit sa direction sur le plateau Natte*), vous l'avez servie **avec style**... prenez du **plateau Wasabi** (et **non** de la réserve de Wasabi) les cubes Wasabi indiqués sur la carte Recette (à côté du nombre de points de victoire) et mettez-les dans votre bol.

### RECETTES À DEUX INGRÉDIENTS

Elles sont toujours servies avec style (puisque *il est impossible d'arranger deux ingrédients dans le désordre*), mais ne vous rapportent jamais de Wasabi. À la place, elles vous rapportent **une carte Action** (voir Cartes Action, p. 6).



En servant cette Recette de **Mirugai**, vous obtenez une carte Action de votre choix du plateau Actions. Ceci est clairement indiqué sur la carte.

## EXEMPLE DE SERVICE AVEC STYLE



Supposons que vous ayez servi la Recette **Dragon Rouge** lors de votre tour. Les ingrédients sont exactement **dans le même ordre** que celui indiqué sur la carte (rappel : vous pouvez lire la séquence dans **n'importe quelle direction** lorsque vous considérez l'ordre des ingrédients). Vous avez servi le Dragon Rouge **avec style**, et lorsque vous décomptez la Recette, la carte vous rappelle que vous ajoutez 2 Wasabis à votre bol !

Conservez vos Recettes décomptées dans une pile personnelle, face cachée.

Puis, piochez autant de Recettes que nécessaire (dans les paquets de votre choix) pour revenir à un total de trois Recettes en main. **Résolvez les instructions indiquées au dos de chaque carte** que vous piochez :



Aucune instruction.



Gagnez 1 Wasabi et ajoutez 1 Wasabi au plateau Wasabi.



Ajoutez 1 Wasabi au plateau Wasabi.



Ajoutez 2 Wasabis au plateau Wasabi.



# PRÉPARER

Pour Préparer, choisissez l'**une** des trois options suivantes :

- 1 Prenez **une** carte Action de votre choix du plateau Actions (voir **cartes Action**, ci-dessous).

- OU -

- 2 Prenez **tout le Wasabi** du plateau Wasabi et mettez-le dans votre bol, puis ajoutez **1 Wasabi** de la **réserve** au plateau Wasabi.

- OU -

- 3 Remettez n'importe quel nombre de Recettes de votre main **en dessous** de leurs paquets respectifs, **puis** piochez autant de Recettes que nécessaire (*dans les paquets de votre choix*) pour avoir à nouveau trois Recettes en main. **Ignorez les instructions indiquées au dos de chaque carte** que vous piochez.

1



2



3



## CARTES ACTION

### COMMENT LES OBTENIR ?

Lorsque vous gagnez une carte Action, choisissez-en une, face visible, sur le plateau Actions et conservez-la, face visible, devant vous. Révélez ensuite une nouvelle carte du parquet pour compléter l'espace vacant du plateau Actions.

- Vous ne pouvez jamais avoir plus de **deux cartes Action en même temps** devant vous. Si vous en gagnez une troisième, vous devez défausser l'une des trois.
- Vous **pouvez** avoir deux cartes Action identiques.
- Si le paquet de cartes Action est épuisé, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

### COMMENT LES JOUER ?

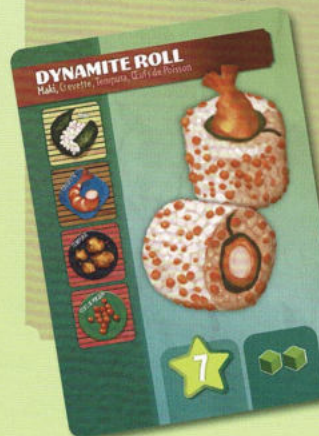
Chaque carte Action précise son fonctionnement. Lorsque vous jouez une carte, appliquez son effet, puis placez-la dans la défausse, à côté du paquet de cartes Action.

- Les cartes Action sont jouées **en plus** du placement obligatoire d'un ingrédient du Garde-Manger.
- Vous ne pouvez **jamais** jouer une carte Action lors du tour au cours duquel vous l'avez gagnée.
- Vous **pouvez** jouer plus d'une carte Action par tour.

### EXEMPLE DE CARTE ACTION



Vous avez la Recette **Dynamite Roll** en main et sa séquence est presque complète sur le plateau Nattes... à l'exception d'un **Concombre** gênant. Vous jouez votre carte **Échange** sur la Crevette voisine pour intervertir les deux tuiles. Séquence réussie !





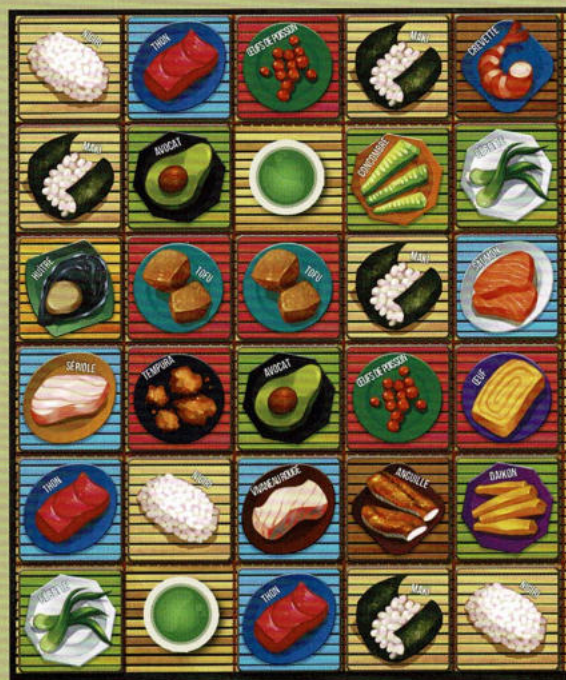
## FIN DE PARTIE

À la fin de votre tour, si **toutes** les cases du plateau Nattes sont remplies (avec des ingrédients ou des tasses à thé), la fin de partie est déclenchée. En poursuivant dans l'ordre du tour, chaque joueur (y compris vous) joue **un dernier tour** complet.

Comme il n'y a plus de case vide à remplir, la seule façon de servir une Recette pendant cet ultime tour est d'avoir une carte Action vous permettant de faire quelque chose qui contribue à une Recette. Par exemple, **Découpe** peut créer une case vide pour y placer une tuile et **Échange** vous permet d'échanger le contenu de deux cases adjacentes.

*N'oubliez pas que tout ce qui affecte le plateau Natte peut vous permettre de servir une Recette et de gagner des PV... Pensez donc à garder une carte Action utile à portée de main pour tirer le meilleur parti de votre dernier tour !*

Lorsque tous les joueurs ont joué leur dernier tour, la partie est terminée. Procédez au *Décompte*.



*Le plateau Natte est rempli dans cette partie à deux joueurs, la fin de partie est donc déclenchée. Chaque joueur joue un dernier tour au cours duquel des cartes Action leur seront nécessaires pour accomplir quoi que ce soit.*

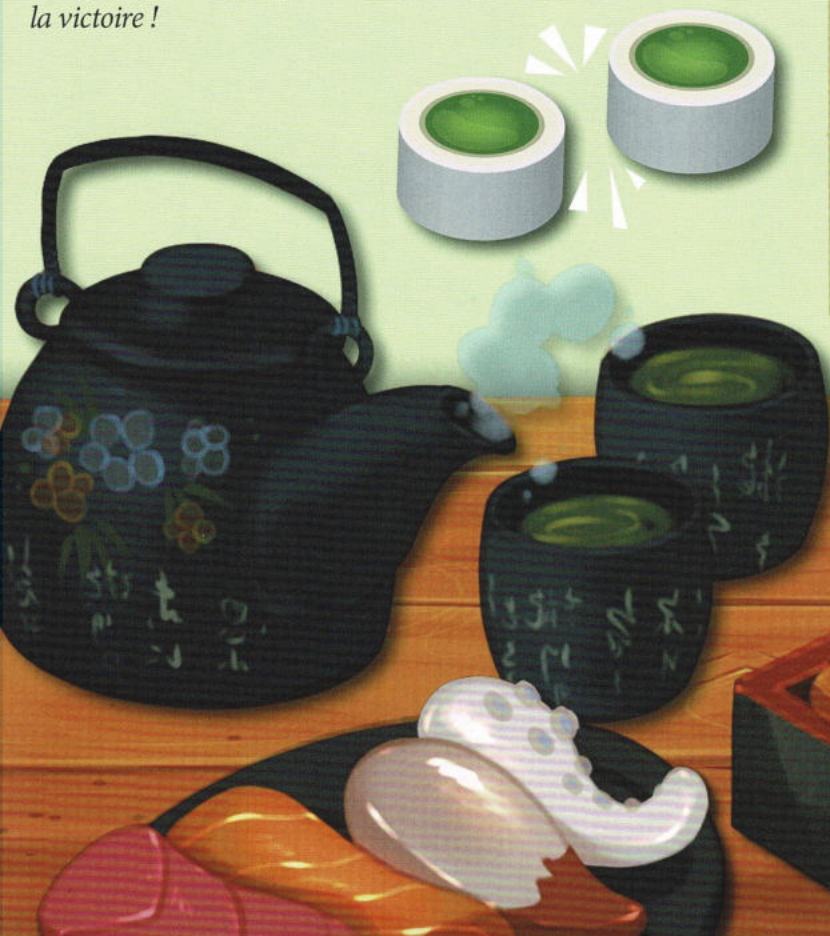




# DÉCOMPTE

Défaussez les Recettes non réalisées restant dans votre main et révélez vos Recettes réalisées. Votre score est la valeur totale de vos Recettes réalisées, plus la quantité de Wasabi dans votre bol (1 PV par petit cube et 5 PV par gros cube). Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie ! **Chaque joueur prend une tasse à thé et porte un toast à la réussite du vainqueur.**

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de Wasabi. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent honorablement la victoire !



Votre score est de 33 PV pour vos Recettes réalisées plus 11 PV pour vos cubes Wasabi cumulés, soit un total de 44 PV... cela sera-t-il suffisant pour l'emporter ?

## CRÉDITS & REMERCIEMENTS

**AUTEURS**  
JOSH CAPPEL & ADAM GERTZBEIN

**ILLUSTRATIONS**  
CLAIRE LIN

**GRAPHISME & LIVRET DE RÈGLES**  
JOSHUA CAPPEL

**CONSULTANT CULTUREL**  
DR. EMMA YASUI

**DIRECTEUR DE LA COMMUNICATION**  
SEAN JACQUEMAIN

**GESTION DE PROJET**  
HELAINA CAPPEL

**TRADUCTION FRANÇAISE ET PAO**  
MEEPLERULES.FR (MARS 2024)

Publié avec amour par KTBG  
[www.kidstablebg.com](http://www.kidstablebg.com)  
©2024 Tous droits réservés



**Gagnants du concours des chefs invités :** *The Maine Course* de Jamie D/Pierre Yves-Campeau, *Pearl Jammed* de Rafael Martínez/Kimberly Marlowe, *Roe-My-Boat* de grizzzlies/Imogen Smid.

**Adam :** Merci à ma famille et notamment à Ivy et Elliot Feldberg-Gertzbein. Je remercie également l'équipe de KTBG et Helaina Cappel pour leur vision et leur persévérance dans le développement et la concrétisation de ce jeu.

**KTBG :** Merci à nos merveilleuses familles d'avoir joué le jeu, particulièrement à Jory Cappel, Ruth Cappel, Dana Cappel et l'équipe Jacquemain ! Claire Lin, pour avoir fourni de délicieuses illustrations à une vitesse incroyable. Emma Yasui, pour ses conseils avisés et sa perspicacité. Zev Shlasinger, pour avoir cru en un petit jeu appelé Wasabi il y a tant d'années. Jon Mietling, pour un nouveau chef-d'œuvre vidéo. Gabriel de Trayforge, pour les incroyables inserts. Daniel Rochi, Kevin Ndife et tous ceux qui travaillent sur nos stands pour leurs inlassables démonstrations et leurs retours fort utiles lors des conventions ! Alex Radcliffe & Professor Meg (Boardgame Co.), Alicia et Dwayne Shearill (BlackBoardGaming), Mark Iradian (Meeple Mountain), Aaron Bradley (Game Enthus), Nick Murphy (BoardGameGeek), Beneeta Kaur, Monique (Before You Play), Mike & Chris (The Full 42), et Amanda Panda, pour avoir aimé ce jeu autant que nous ! Et bien sûr, merci à nos soutiens Kickstarter, incroyablement enthousiastes et solidaires, sans qui rien de tout cela n'aurait été possible.



# MAKI MASTER

## MODE SOLO

UN JEU DE  
JOSH CAPPEL &  
ADAM GERTZBEIN  
GRAPHISME & RÈGLES PAR  
JOSH CAPPEL  
Publié par KTBG  
©2024 Tous droits réservés



## MISE EN PLACE

Nous vous recommandons de jouer au Mode Solo *sans* les extensions.

Procédez à la mise en place pour 2 joueurs avec les ajustements suivants :

- 1 Dans le Garde-Manger, prenez 1 ingrédient Végétal, 1 Poisson, 1 Fruit de Mer, 1 Divers de chaque type et 2 ingrédients de Base de chaque type. Mélangez-les et formez une pile : la **pile du Rival**.
- 2 Placez le **marqueur Rival** dans la 6<sup>e</sup> colonne de la ligne du haut du plateau Nattes, pointant vers la gauche. Décalez légèrement le plateau Actions vers la droite afin de laisser de la place au marqueur.
- 3 Choisissez une **carte Défi** pour votre partie. Pour votre première partie, utilisez la carte **Novice**. Rangez les autres dans la boîte.
- 4 Placez le **dé du Rival**, la **carte Préparation du Rival**, la **carte Défi** choisie et le **marqueur Cible** dans la zone de jeu.

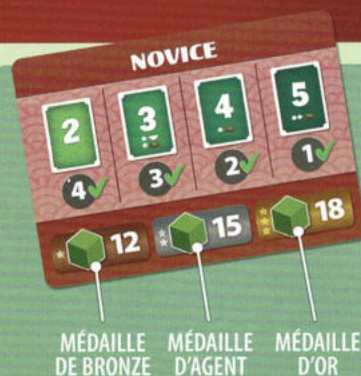


## COMMENT L'EMPORTER ?

Votre objectif est de servir la quantité de recettes indiquée sur votre carte Défi et d'accumuler suffisamment de cubes Wasabi pour obtenir au moins une **médaille de bronze** en fin de partie.

**Vous pouvez** servir des Recettes *en plus* de celles requises pour votre défi.

Vous alternez les tours avec un **Rival** automatisé ! Votre Rival ne gagne pas de points de victoire pour lui-même, mais ça ne l'empêchera pas de perturber vos plans.



La carte Défi **Novice** indique que vous devez servir quatre Recettes 2, trois 3, deux 4 et une 5.

Vous devez également accumuler au moins 12 Wasabis pour obtenir la médaille de bronze. 15 ou 18 Wasabis vous permettraient d'obtenir une médaille d'argent ou une médaille d'or, respectivement !

## À VOTRE TOUR

La partie se déroule normalement. Vous êtes le premier joueur. Toutes les règles normales s'appliquent à votre tour. La seule chose qui change durant celui-ci est que lorsque vous placez votre tuile (votre *placement principal obligatoire, pas les tuiles placées via une carte Action*), placez le **marqueur Cible** dessus afin de vous en souvenir pendant le tour de votre Rival.



Par exemple, si vous avez placé cet ingrédient Anguille, placez le **marqueur Cible** dessus pour vous en souvenir.



# LE TOUR DU RIVAL

- 1 Lancez le dé. Le résultat est un chiffre de 1 à 6, que nous appellerons **X** dans les étapes suivantes.
- 2 Déplacez les **X** premières tuiles de la pile du Rival dans la défausse de votre Rival, puis prenez la tuile **suivante** de la pile du Rival : c'est **la tuile** que le Rival place.

*Si la pile du Rival est épuisée, il vous suffit de **retourner la pile de défausse** pour créer la nouvelle pile du Rival.*

- 3 Descendez le **marqueur Rival** de **X** rangées (**sauter les rangées qui n'ont pas de cases vides ou de tasses à thé**). Si le marqueur dépasse la rangée du bas, remplacez-le en haut et continuez à le déplacer.

*Astuce : Placez un cube Wasabi à la fin de chaque rangée «à sauter» pour vous en souvenir.*



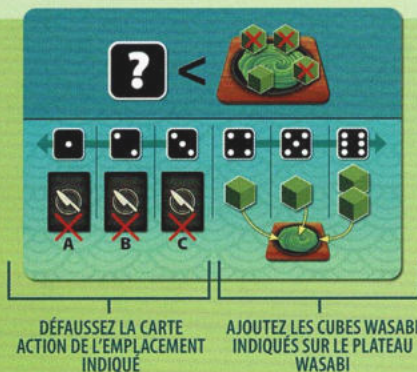
La rangée sur laquelle le marqueur Rival termine son déplacement est celle sur laquelle vous placez la tuile du Rival.

- 4 Placez la tuile dans la rangée (*dans une case vide ou contenant une tasse à thé après l'avoir déplacée*) **dans la même colonne que le marqueur Cible**. Si cette case n'est pas vide, placez-la aussi près que possible de la **colonne du marqueur Cible**.

*En cas d'égalité pour la case la plus proche, privilégiez la **gauche** si **X** vaut 1-3 ou la **droite** si **X** vaut 4-6. Astuce : Reportez-vous aux flèches de rappel sur la carte Préparation du Rival pour déterminer la direction à privilégier.*



- 5 Vérifiez la **carte Préparation du Rival**. Si **X** est inférieur au nombre de cubes Wasabi sur le plateau Wasabi, remettez dans la réserve **tous** les cubes sur le plateau Wasabi, **sauf un**. Sinon, suivez les instructions de la moitié inférieure de la carte Préparation qui correspond à **X**.



DÉFAUSSEZ LA CARTE ACTION DE L'EMPLACEMENT INDICÉ

AJOUTEZ LES CUBES WASABI INDICÉS SUR LE PLATEAU WASABI

LES EMBLEMES DES CARTES ACTIONS SONT A-B-C DU HAUT VERS LE BAS

- 1 Par exemple, si vous obtenez un 3, **X = trois** pour ce tour.



- 2 DÉPLACER X TUILES SUR LA DÉFAUSSE  
LE RIVAL PLACE CELLE DU DESSUS

Vous déplacez donc **trois** (3) tuiles de la pile du Rival vers la pile de défausse, révélant ainsi un Thon. Le Rival place ce Thon.

- 3

Pour cela, descendez de **trois** (3) cases le marqueur Rival (après le premier déplacement, il sort du plateau, il revient donc sur la rangée supérieure et continue son déplacement vers le bas). Le Rival place donc son thon dans **la rangée indiquée**.

- 4

Le Rival doit placer le Thon le plus près possible de la colonne Cible. Comme il y a **deux cases aussi proches**, elles sont départagées en fonction du **X** (3) : il place donc le Thon sur la case de **gauche**.

- 5



Il n'y a que deux cubes Wasabi dans la réserve, ce qui est inférieur à **X** (3).

Vous suivez donc les instructions du 5 au bas de la carte Préparation du Rival qui vous indiquent de défausser la carte Action de l'emplacement C (remplacez la carte défaussée en piochant une nouvelle carte du paquet, comme toujours).



## FIN DE PARTIE

Continuez à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que le plateau soit rempli. Ensuite, vous êtes le seul à effectuer un dernier tour : votre Rival ne joue pas de dernier tour. Si vous avez réalisé toutes les Recettes requises sur votre carte Défi et que vous avez obtenu au moins une médaille de bronze, vous remportez la partie. La prochaine fois, essayez d'obtenir une plus belle médaille ou confrontez-vous à un défi de niveau supérieur !



### MISE EN PLACE

Mélangez les 20 jetons *Mise en Bouche* et formez deux piles de même hauteur près du plateau Natte. Les jetons peuvent être placés sur **n'importe quelle face** au sein de chaque pile.

### REVENDIQUER UNE MISE EN BOUCHE

Si l'ingrédient que vous avez placé à votre tour (votre placement obligatoire, pas une tuile placée ou déplacée par une carte Action) a contribué à au moins une Recette que vous avez servie lors de ce tour, vous pouvez revendiquer **une** Mise en Bouche visible (la première de l'une des piles).

La Mise en Bouche que vous revendiquez **doit** être du **même type** que l'Ingrédient que vous avez placé. Si **aucune** ne correspond, vous ne pouvez pas en revendiquer une.

- Si une pile est épuisée, divisez la pile restante en deux piles aussi équitablement que possible.



Par exemple, si vous avez joué un **Thon** lors de votre tour et qu'il a contribué à une Recette que vous avez servie, vous pouvez revendiquer la **Soupe Miso** ou le **Gyoza**, parce qu'ils contiennent tous deux du **Poisson**.



Si vous aviez placé une **Crevette** à la place, vous n'auriez pu revendiquer aucune des Mises en Bouche, car aucune d'elles ne contient de **Fruit de Mer**.





DÉCOMPTE DES MISES EN BOUCHE (FIN DE PARTIE)

Placez vos Mises en Bouche en grille, en vous assurant de former une ligne pour chaque type : *Edamame*, *Gyoza*, *Soupe Miso* et *Salade Wakame*. Au sein de chaque ligne, placez les jetons de gauche à droite en partant de la première colonne.

Chaque Mise en Bouche de la 1<sup>re</sup> colonne vous rapporte 1, de la 2<sup>e</sup> colonne rapporte 2, de la 3<sup>e</sup> rapporte 3, en augmentant de 1 PV à chaque colonne. De plus, chaque série de 4 Mises en Bouche différentes vous rapporte un bonus de 5 !

Exemple de décompte : Votre collection de Mises en Bouche vous rapporte 6 PV pour la ligne Edamame, 3 PV pour la ligne Gyoza, 1 PV pour la ligne Soupe Miso et 3 PV pour la ligne Salade Wakame.

De plus, vous avez une série de 4 Mises en Bouche différentes, vous rapportant 5 PV supplémentaires !

Au final, vos Mises en Bouche vous rapportent un total de 18 PV... pas trop mal comme « entrée » en matière !

