

# RÈGLES DU JEU – POULET BBQ

Versión en español ir al sitio web: [danygamecollection.com](http://danygamecollection.com)

## MATÉRIEL :

- 40 Cartes température variées
- 8 cartes de poulet (Prime 350°F)
- 1 « Jeton De Température »
- 1 Mini planchette de jeu
- 12 « Jetons Super Chef »
- 1 Feuillet de règles
- 1 Poulet à flipper



## BUT DU JEU :

Le joueur qui réussit à se débarrasser de ses 9 cartes remporte la manche et gagne un **jetons Super Chef**. Le premier joueur à accumuler **3 jetons Super Chef** devient le **Maître du Grill** et remporte la partie.

## MISE EN PLACE DU JEU :

- Choisir au hasard le Brasseur et il place la **mini-planchette** au centre de la table.
- Il distribue 6 cartes en main (face cachée) et 3 cartes face visible à chaque joueur. Le reste du paquet est placé au centre : c'est la pioche.
- Le « **Jeton de Température** » est placé juste au dessus de la case 350°F de la planchette, celui ci servira de repère tout au long de la partie.



## ÉTAPE 1 : DÉBUT DE LA MANCHE :

- Le joueur situé à gauche du Brasseur commence.
- Il choisit une de ses 9 cartes (de sa main ou de ses cartes visibles) et la pose sur la case correspondante de la planchette.
- Il glisse ensuite le « **Jeton de Température** » au dessus de la case correspondante à sa carte et il place le jeton de façon à indiquer la demande qu'il impose au joueur suivant : **soit + chaud, soit + froid** que la carte déposée.

## ÉTAPE 2 : TOUR DU JOUEUR SUIVANT (sens horaire) :

Celui-ci a 4 options :

### A. Répondre à la demande

- Pose une carte **+ chaud** ou **+ froid** pour répondre à la demande.
- Ensuite, **fait glisser** le « **jeton de température** » selon ta **nouvelle demande destinée au joueur suivant**.
- Si tu ne peux pas → passe à l'option 2.

### C. Carte Frime (350°F)

- Pose une **carte Frime** sur la case **350°F**
- Ensuite, **formule une nouvelle demande pour le joueur suivant** en faisant glisser le « **jeton de température** »
- Si tu ne peux pas → passe à l'option 4.

### B. Carte identique

- Pose une carte de **même température** sur la case correspondante. Par conséquence le « **jeton de température** » **s'inverse automatiquement**, changeant ainsi la demande pour le **joueur suivant**.
- Si tu ne peux pas → passe à l'option 3.

### D. Défi du Poulet

- Flipper le poulet et tenter de l'attraper d'une main :
- Attraper silencieux → **piocher 1 carte**.
- Attraper mais couine → **piocher 2 cartes**.
- Échec → **piocher 3 cartes**.

\* Si une carte piochées te permet de jouer (**options A, B ou C**), tu procèdes. Sinon, tu passes ton tour.

## FIN DE LA MANCHE :

La manche continue : Le premier à finir toutes ses cartes = **gagnant de la manche** et reçoit **1 jeton Super Chef**.

## ASTUCES À RETENIR :

- **Disposition des cartes** : Chaque carte de température jouée doit être déposée sur la planchette à la case correspondante à sa valeur exacte.
- **Frime** : Cette carte répond à toute demande de température. Le joueur enchaîne en demandant + chaud ou + froid. **On ne peut pas finir une manche avec une Frime : si c'est le cas, on la joue et on pioche une carte.**

**Annnonce de la dernière carte** : Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte à jouer, il doit immédiatement faire couiner le poulet pour avertir ses adversaires !  
⚠ S'il oublie, il devra piger 1 carte en guise de pénalité.

## SITUATION RUSÉE :

Vous pouvez tenter de piéger un joueur en déposant une carte de 500°F et en demandant « plus chaud ». Le joueur suivant aura alors peu d'options et devra choisir entre :

**Choix B** : Déposer une carte identique

**Choix C** : Jouer une frime

**Choix D** : Flipper le poulet

( Même situation avec 0°F en demandant + froid )



## EXEMPLE D'UNE MANCHE AVEC 3 JOUEURS

- **Départ de la manche, le Joueur 1 distribue les cartes :**
- **Demande du Joueur 2 au Joueur 3**

• **Joueur 3** joue la carte 325°F, place le jeton flèche bleue vers le bas et demande à Joueur 1 : « **Plus froid que 325°F** ».

• **Joueur 2** joue la carte 400°F, place le jeton flèche bleue vers le bas et demande à Joueur 3 : « **Plus froid que 400°F** ».



• **Joueur 1 (Brasseur)** Joueur 1 n'ayant ni carte de température  $\leq 325^\circ\text{F}$  ni carte frime 350°F, il doit flipper le poulet pour tenter de piocher une carte jouable. \*Voir le résultat plus bas.

\***Résultat joueur 1**, il l'attrape, il doit donc piocher 1 carte. Il pioche la carte 200 °F et la place sur la case 200°F, Il demande au joueur 2 plus chaud que 200°F.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles ainsi de suite jusqu'au vainqueur !



[danygamecollection.com](http://danygamecollection.com)  
Montreal, QC, Canada J6Y 2A6



# RULES OF THE GAME – POULET BBQ

Version en español ir al sitio web: [danygamecollection.com](http://danygamecollection.com)

## GAME EQUIPMENT :

- 40 assorted temperature cards
- 8 chicken cards (Frime 350°F)
- 1 « Temperature Token »
- 1 Mini Game Board
- 12 « Super Chef Tokens »
- 1 Rule Sheet
- 1 Flipper Chicken



## GOAL OF THE GAME :

The player who manages to get rid of all 9 of their cards wins the round and earns a **Super Chef token**. The first player to collect **3 Super Chef tokens** becomes the **Grill Master** and wins the game.

## SETTING UP THE GAME :

- Choose the Brewer at random and place **the mini-board** in the center of the table.
- Deal 6 cards face down and 3 cards face up to each player. Place the rest of the deck in the center : this is the draw pile.
- The « **Temperature Token** » is placed just above the 350°F square on the board; this will serve as a reference point throughout the game.

## STEP 1 : START OF THE ROUND :

- The player to the left of the Brewer starts.
- They choose one of their 9 cards (from their hand or their visible cards) and place it on the corresponding space on the board.
- They then slide the « **Temperature Token** » above the space corresponding to their card and place the token so as to indicate the requirement they are imposing on the next player : **either warmer or colder** than the card they have placed.



## STEP 2 : NEXT PLAYER'S TURN (clockwise) :

He has 4 options :

### A. Respond to the request

- Place a **+ hot** or **+ cold** card to respond to the request.
- Then, **slide the « temperature token » according to your new request for the next player.**
- If you cannot → go to option 2.

### B. Identical card

- Place a card with the **same temperature** on the corresponding square. As a result, **the « temperature token » automatically flips over**, changing the requirement for the next player.
- If you cannot → go to option 3.

### C. Show-off card (350°F)

- Place a **Frime card** on the 350°F square.
- Then, **make a new request for the next player** by sliding the « **temperature token** »
- If you cannot → go to option 4.

### D. Chicken Challenge

- Flip the chicken and try to catch it with one hand :
- Catch it silently → **draw 1 card.**
- Catch it but squeak → **draw 2 cards.**
- Fail → **draw 3 cards.**

\* If a card you draw allows you to play (**options A, B, or C**), you proceed. Otherwise, you skip your turn.

## END OF THE ROUND :

The round continues: The first player to use up all their cards **wins the round** and receives **1 Super Chef token**.

## TIPS TO REMEMBER :

- **Card placement** : Each temperature card played must be placed on the board in the space corresponding to its exact value.
- **Show-off** : This card responds to any temperature request. The player follows up by asking for + hot or + cold. **You cannot end a round with a Show-off card : if this is the case, you play it and draw a card.**

**Announcing the last card** : When a player has only one card left to play, they **must immediately make the chicken squeak to warn their opponents !**

⚠ If they forget, they must draw 1 card as a penalty.

## TRICKY SITUATION :

You can try to trap a player by placing a 500°F card and asking for « hotter ». The next player will then have few options and will have to choose between :

**Option B** : Play an identical card

**Option C** : Play a bluff

**Option D** : Flip the chicken

( Same situation with 0°F by asking for colder )



## EXAMPLE OF A ROUND WITH 3 PLAYERS

- **Start of the round, Player 1 deals the cards :**
- **Request from Player 2 to Player 3**

• **Player 3** plays the 325°F card, places the blue arrow token face down, and asks Player 1, « **Colder than 325°F** ».

• **Player 2** plays the 400°F card, places the blue arrow token face down, and asks Player 3, « **Colder than 400°F** ».



• **Player 1 (Brewer)** Player 1 has neither a temperature card ≤ 325°F nor a 350°F show-off card, so they must flip the chicken to try to draw a playable card. \*See the result below.

\***Result for Player 1**, he catches it, so he must draw 1 card. He draws the 200°F card and places it on the 200°F space. He asks Player 2 if it is hotter than 200°F..

The game continues clockwise until there is a winner !



[danygamecollection.com](http://danygamecollection.com)  
Montreal, QC, Canada J6Y 2A6

