

Sacrée tambouille !

LE JEU • 2 À 8 JOUEURS

Le but : marquer le plus de points en 9 tours !

• Le matériel



231
ALIMENTS



27
MISSIONS



8
ARDOISES



1
CHRONO

+ des feutres effaçables. À prendre chez vous : un témoin (un fruit ou un objet de cuisine). Le chrono est en ligne (carte « Chrono ») ou sur un téléphone.

• La mise en place

Pose au centre les 2 pioches, faces cachées : Aliments et Missions. Chacun prend une ardoise, côté store, et un feutre. Le plus jeune commence : il devient le premier lecteur et garde le témoin devant lui.

• Un tour de jeu

- 1 Le lecteur pioche et lit une carte Mission : elle dit comment jouer et quelle mission suivre. Puis il retourne une carte Aliment au centre : tout le monde la découvre en même temps, sauf si la mission dit autre chose.
- 2 Chacun écrit sa réponse, lecteur compris, et pose son feutre.
- 3 Le premier qui finit tape dans ses mains : +1 bonus (étoile) si c'est juste. Plus de la moitié des feutres posés : STOP ! Retardataires : 1 point maxi.
- 4 Le lecteur relit la mission et interroge tout le monde. On montre ses ardoises. Juste : 2 points. Même réponse qu'un autre : 1 point chacun. Fausse ou vide : 0.
- 5 Note tes points dans la case du tour. Bonus ? Colorie l'étoile. Le témoin passe à gauche : nouveau lecteur.

Comment jouer ?

1



Le plus jeune commence : il devient le premier lecteur et **pioche la première carte Mission**. Il garde aussi le **témoin**, qu'il passe à sa gauche à la fin du tour : on sait ainsi toujours qui pioche la prochaine mission !

2



Il lit la mission, puis retourne une carte Aliment au centre : tout le monde la découvre en même temps.

3

On joue, le plus vite possible !

TOUS EN MÊME TEMPS

1 tour



STOP

**Plus de la moitié des feutres posés ?
On arrête !**

Tout le monde écrit sa réponse sur son ardoise, puis on les retourne ensemble.

CHACUN SON TOUR

1 tour par joueur



Le lecteur fait passer chaque joueur à son tour, jusqu'à ce que tout le monde soit passé.

4



On marque des points sur son ardoise !

Juste : 2 • Même réponse qu'un autre : 1 chacun.

1er fini ? Tape dans tes mains ! Juste : étoile du tour (+1).

9 tours • 9 cases + 1 point par étoile = TOTAL

Égalité sur le podium ? Une carte Qui suis-je ? vous départage

Les missions

TOUS EN MÊME TEMPS • 1 TOUR

Chacun écrit sa réponse sur son ardoise. Juste : 2 points.
Même réponse qu'un autre : 1 chacun. Premier à finir et juste : +1 bonus.

• Mots de l'univers de la cuisine

Plats, ustensiles, gestes, métiers... pas que des aliments !
Même lettre (carotte → confiture), même syllabe (poireau → poivrière), même fin (citron → poêlon), même syllabe de fin (citron → mitron), rime (poireau → couteau).

• Aliments, Bouge ! et Langues

Même couleur (tomate → fraise), même famille (citron → orange), même saison (potiron → châtaigne).

- **Lettres en vrac** : 1 min, un max de mots avec ses lettres (TOMATE → mot). 1 point par mot.
- **Liste chrono** : 1 min, un max d'aliments de la même famille. 1 point par aliment.
- **Bouge !** : ramène un objet de la même lettre (pomme → peigne) ou couleur (kiwi → stylo vert). 2 points par objet, +1 au premier revenu.
- **Langues** : au choix, pomme → apple, manzana...

• Cuisine et créativité

- **Recette star** : tomate → gaspacho. Juste : 2 points. Identique à un autre joueur : 1. Rien : 0.
- **Chef étoilé** : plus c'est exagéré, mieux c'est ! « Nuage soyeux de carotte, larmes de cumin tombées du ciel »
- **Association savoureuse** : fraise + basilic · ou dégoûtante : banane + cornichon, beurk !
- **Slogan** : brocoli, « le petit arbre qui rend grand ! » · Expression : « Ne pas avoir un brocoli de patience ! »
- **Discours sérieux** : « Mes chers compatriotes, l'avenir passe par la courgette ! »

Missions créatives : le groupe vote, 2 points à la plus drôle. 1 point aux autres s'ils ont trouvé et que ce n'est pas jugé trop simple.

Les missions

CHACUN SON TOUR • 1 TOUR PAR JOUEUR

Tour de table jusqu'à ce que tout le monde soit passé : un bâton par point dans la case du tour. Premier à trouver ? Colorie l'étoile (+1, une maxi par tour). Le témoin reste chez le lecteur jusqu'au bout, puis passe à gauche.

• Marchand

Même aliment pour tous, vendu à tour de rôle en criant, sans répéter : « Elle est belle ma tomate du Sud, 1 € ! ». 2 points chacun, +1 au plus drôle.

• Devine

À son voisin de gauche ou à toute la tablée (à décider au début). Trouvé ? 2 points pour celui qui fait deviner ; 1 point + l'étoile pour le premier qui tape des mains et trouve.

5 mots (banane → jaune, courbée, singe, peau, glisse), dessin de mémoire, mime extraterrestre, charade ou rébus, conte (« Il était une fois... »). Chrono : 30 secondes pour faire deviner, 1 minute pour le dessin. Oui ou non : annonce sa famille, puis questions jusqu'à la fin du chrono. Pas trouvé : 0 point.

• Fin de partie

Désaccord ? Vote à main levée. Fin : 9 cases + 1 point par étoile = TOTAL. Le plus gros gagne !

Égalité sur le podium (1re, 2e ou 3e place) ? Mort subite : un joueur hors égalité lit une carte Qui suis-je ?, indice par indice. Les ex æquo tapent des mains pour répondre (faux : on ne rejoue plus). Le premier qui trouve prend la meilleure place !

- **À 2 :** chacun lit une carte à l'autre ; le moins d'indices gagne.

• Joue aux variantes !

Vide ton panier ! et Pois chiche ou pas chiche ? : leur règle est dans la boîte, leurs scores au dos de l'ardoise.

Aller plus loin



Le chrono
30 s ou 1 min



Amusez-vous bien ! Bénédicte

Les aliments en
9 langues, à écouter