

# Le roi de la galette

Vous aspirez à devenir le roi de la galette. Pour cela, confectionnez de délicieuses galettes à la frangipane, aux pommes et au chocolat ; glissez-y quelques fèves ; faites goûter ... Dégustez également les réalisations des autres joueurs : tâchez de vous faire plaisir en découvrant des fèves et en choisissant les parts qui correspondent à vos préférences. Mais attention aux calories et à l'indigestion ...

## Nombre de joueurs et âge indicatif

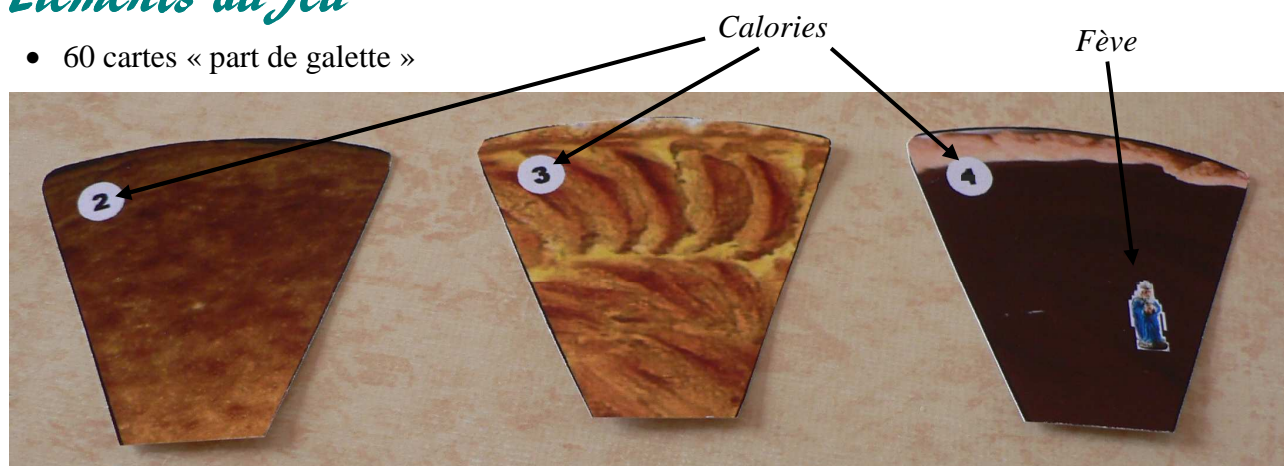
De 3 à 5 joueurs âgés de 6 ans ou plus.

## Durée d'une partie

30 mn

## Éléments du jeu

- 60 cartes « part de galette »



Une part de galette à la frangipane

Une part de galette aux pommes

Une part de galette au chocolat avec une fève

- 6 cartes « préférence » carrées représentant les 3 parfums : frangipane, pommes et chocolat

## Déroulement de la partie

- Chaque joueur pioche une carte « préférence » pour connaître ses préférences en matière de galette (frangipane, pommes ou chocolat). Il la garde secrète.
- On détermine un premier joueur (par exemple, le plus gourmand).
- La partie se déroule en 3 manches.

## Mise en place d'une manche

- Distribuer à chaque joueur le nombre de parts de galette suivant :
  - 8 parts pour 3 joueurs,
  - 7 parts pour 4 joueurs,
  - 6 parts pour 5 joueurs.

Lorsqu'il n'y a plus assez de parts, on reprend les parts défaussées lors des manches précédentes, on les mélange, et on continue la distribution.

S'il n'y a pas assez de parts lors de la 3<sup>ème</sup> manche, on répartit les parts entre les différents joueurs, de telle sorte qu'ils en aient tous le même nombre.

- Chaque joueur donne une information sur sa future galette concernant le nombre de parts à la framigane ou bien le nombre de parts aux pommes ou bien le nombre de parts au chocolat ou bien le nombre de parts contenant une fève.

*Exemples* : Bertrand annonce « 3 parts au chocolat » ; Laura annonce « 2 fèves »

- Chaque joueur pose l'ensemble de ses parts, face cachée, devant lui.
- Chaque joueur mélange les parts de son voisin de droite.
- Chaque joueur reconstitue une galette en positionnant ses parts en rond (sans les regarder).

### *Déroulement d'une manche*

Chaque joueur à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, effectue une et une seule des actions suivantes :

- Il regarde une part de la galette de l'un de ses adversaires ou de sa propre galette. Si elle lui convient, il la garde, sinon, il la repose à sa place et en prend une autre chez le même joueur. Il est alors obligé de conserver cette deuxième part.  
NB : les 2 parts sont forcément chez le même joueur. S'il ne reste qu'une seule part à cet endroit, le joueur est obligé de prendre cette unique part ... il n'a qu'à prendre une part ailleurs s'il craint de ne pas aimer l'unique part de ce joueur-là.
- Il décide de s'arrêter. Il ne pourra alors plus prendre de part de galette lors de cette manche.

Chaque fois qu'un joueur prend une part, on vérifie qu'il ne fait pas une indigestion. Pour cela, on compte le nombre de calories qu'il a ingérées en faisant la somme des calories de toutes les parts de galette qu'il a dégustées au cours de cette manche. Si le total vaut 8 ou moins, tout va bien, mais s'il dépasse 8, le joueur fait une indigestion et doit donc défausser toutes les cartes qu'il a acquises au cours de cette manche. Il est également obligé de s'arrêter. Il ne pourra plus prendre de part de galette lors de cette manche.

On continue ainsi tant qu'il reste encore des parts et qu'au moins un joueur n'a pas décidé d'arrêter.

### *Fin d'une manche*

Dès que tous les joueurs ont décidé d'arrêter, ou s'il ne reste plus de part de galette, la fin de la manche est déclarée. Alors :

- On défausse toutes les parts de galette qui n'ont pas été choisies.
- Les joueurs conservent toutes les parts qu'ils ont acquises au cours de cette manche sous leur carte « préférence ».
- Le joueur à la gauche du premier joueur devient premier joueur pour la manche suivante.

### *Fin de partie / Décompte des points*

A l'issue des 3 manches, les joueurs révèlent leur préférence et on comptabilise les points de la manière suivante :

- Chaque part qui correspond à la préférence du joueur lui rapporte 1 point.
- Chaque part avec une fève rapporte 2 points.

Ainsi une part correspondant à la préférence du joueur et ayant une fève rapporte 3 points.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le moins de calories qui l'emporte.