



MasterChef

RÈGLE DU JEU

Passion, gourmandise et compétition, retrouvez tout l'univers de MasterChef dans le jeu officiel de l'émission télé ! Avec ce jeu multi-activités et convivial, mettez sur la table toute votre inventivité dans une multitude d'épreuves plus délirantes les unes que les autres et cuisinez les autres joueurs sur leurs connaissances des recettes !

Un zeste de challenge, une pincée de fou rire, n'ayez pas peur d'avoir les yeux plus gros que le ventre pour devenir LE MasterChef de la partie !

**3 JOUEURS ET +
À PARTIR DE 8 ANS**

MATÉRIEL

- 1 toque de Chef et son sticker
- 1 œuf en plastique
- 1 cuillère en plastique
- 132 cartes
- 1 plateau de jeu
- 6 pions de couleur
- 1 dé
- 3 planches « assiettes »
- 26 tuiles rondes (22 « Ingrédients » et 4 « Menus »)
- 4 petits socles plastiques
- 1 « table de cuisson »
- 1 sablier
- 1 planche des scores effaçable
- 1 feutre effaçable
- 1 bloc-notes et son crayon

BUT DU JEU

ÊTRE LE JOUEUR QUI A LE + DE POINTS LORSQUE LA CASE « ARRIVÉE » DU PLATEAU DE JEU, EST ATTEINTE PAR L'UN DES JOUEURS.

PRÉPARATION DU JEU

Sortir les éléments de leurs emballages respectifs. Détacher les éléments des planches cartonnées. Coller le sticker MasterChef sur le devant de la toque. Chaque joueur choisit un pion.

Disposer les cartes « Épreuve », faces cachées et par catégorie, aux emplacements prévus sur le plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus gourmand lance le dé (si les joueurs n'arrivent pas à se départager, alors le dernier joueur à avoir cuisiné commence !).

Le joueur qui a lancé le dé tire la carte correspondant à la couleur de sa case.

Chaque épreuve permet aux joueurs de gagner des points.

L'épreuve terminée, le joueur à gauche de celui qui vient de lancer le dé, prend la main et joue.

LES CASES DU PLATEAU

Le plateau est composé de cases « Épreuve » et de cases « Journaliste gastronomique » : les joueurs doivent tirer la carte correspondant à la case sur laquelle ils sont arrivés.

Les Épreuves sont des défis qui se jouent seul, en équipe, ou tous ensemble (en collectif).

Le joueur qui a lancé le dé tire la carte correspondante.

Il existe 5 types d'épreuves, composées elles-mêmes de plusieurs défis différents.

- **Le test de goût**
- **La boîte mystère**
- **L'épreuve collective**
- **L'épreuve sous pression**
- **Le test d'invention**

Les cartes « Journaliste gastronomique » sont des cartes « bonus », « malus », ou des quiz donnés aux joueurs. Attention : sur chaque carte est indiqué si c'est au joueur de tirer sa carte ou à son voisin (dans le cas d'une carte quiz, ce sera au voisin du joueur de tirer la carte afin de lui poser la question).

LA TOQUE DU CHEF

Lorsqu'un joueur remporte une épreuve où la photo de la toque est présente, il met la toque du Chef sur sa tête. **Les autres joueurs doivent alors l'appeler « Chef » !** Cette toque lui permet de doubler ses points lors des prochaines épreuves.

LE JOUEUR DOUBLE SES POINTS UNIQUEMENT LORSQU'IL A LA MAIN : DONC LORSQU'IL A LANCÉ LE DÉ.

Attention, un joueur peut perdre sa toque alors qu'il n'a pas encore joué.

Si l'épreuve est collective, celui qui gagne le plus de points remporte alors la toque.

LA CASE ARRIVÉE

Le premier joueur à atteindre la case « Arrivée » peut gagner un bonus de 10 points ! Pour cela, il doit mettre la Toque du Chef sur sa tête et se munir de la cuillère et de l'œuf, pour faire une photo souvenir avec le participant de son choix !

S'il refuse, il ne perd pas de points.

Une fois la case Arrivée atteinte par l'un des joueurs, la partie s'arrête et chacun fait le total de ses points. Celui qui a le plus de points remporte la partie.

LES ÉPREUVES

1) ÉPREUVE DE LA BOÎTE MYSTÈRE

••• MasterArtiste

Le joueur qui a tiré la carte est le dessinateur, il se munit du bloc et du crayon.

L'épreuve est collective, seul le joueur qui a la main est le dessinateur. Les autres joueurs doivent deviner !

BUT DU DÉFI : faire deviner aux autres joueurs des ingrédients en les dessinant, afin de découvrir la recette qui se cache derrière.

Les joueurs peuvent proposer des noms de recette dès qu'un 3ème ingrédient écrit sur la carte a été deviné !

À chaque ingrédient deviné par un joueur, le dessinateur doit le dire à voix haute ! Il dispose du temps indiqué sur la carte.

Attention ! Le dessinateur ne peut ni parler, ni mimer, ni écrire des lettres, chiffres ou symboles. L'intitulé exact de la recette doit être trouvé par les autres joueurs.

Points pour les joueurs ET le dessinateur :

+1 par ingrédient deviné

+2 quand la recette est trouvée

••• MasterInterdit

Le joueur qui a tiré la carte est celui qui doit faire deviner la recette aux autres joueurs. Il désigne un arbitre, qui a la mission de veiller au fait que les mots inscrits sur la carte ne soient pas prononcés pendant l'épreuve.

BUT DU DÉFI : faire deviner aux autres joueurs le nom d'une recette, sans citer les ingrédients écrits sur la carte.

Les joueurs disposent de 30 secondes. L'intitulé exact de la recette doit être trouvé.

Points à attribuer :

+2 pour celui qui a trouvé la recette et celui qui l'a fait deviner

+1 pour l'arbitre si un mot interdit est cité

2) TEST DE GOÛT

Le joueur qui a tiré la carte ne doit pas la lire ! Son voisin de gauche animera l'épreuve.

Il lit à voix haute le thème de la carte.

BUT DU DÉFI : faire deviner quels sont les ingrédients qui composent la recette.

Le joueur qui a la main énonce un par un les ingrédients qu'il pense trouver dans la recette. Le joueur a le droit de faire une erreur, mais à la 2ème, l'épreuve s'arrête et le calcul des points est effectué.

Points pour le joueur :

+1 par ingrédient deviné

3) TEST D'INVENTION

••• MasterMémo

Un voisin du joueur tire la carte et la lit.

BUT DU DÉFI : le joueur doit répéter dans l'ordre et sans se tromper, les noms énoncés par le joueur qui anime l'épreuve.

Pour cela, l'animateur lit la carte une première fois, en énonçant la recette en entier. Puis il répète avec calme, uniquement les mots soulignés, et dans l'ordre de la recette.

Le joueur n'a pas le droit à l'erreur, sinon l'épreuve s'arrête !

Points pour le joueur :

+1 par mot souligné répété. Le joueur remporte la toque du Chef s'il mémorise tous les mots.

••• MasteRecette

Tous les joueurs jouent. Le joueur qui a la main choisit un des 3 ingrédients de la carte.

BUT DU DÉFI : être le joueur qui a le plus de recettes non répétées, en lien avec le thème.

Pour cela, le joueur qui a la main tire une carte, et lit à voix haute l'ingrédient principal qu'il a choisi.

Les joueurs disposent alors de 30 secondes (tournez le sablier), pour trouver un maximum de recettes composées avec cet ingrédient principal.

Ils écrivent leurs réponses secrètement sur une feuille du bloc-notes (munissez-vous de crayons ou stylos).

Précision : les différents modes de cuisson sont acceptés. (Pommes de terre sautées, pommes de terre vapeur...)

En cas de désaccord, c'est la majorité qui l'emporte.

Une fois le temps écoulé, les réponses de chacun sont dévoilées, en commençant par celui qui a la main. Toutes les réponses en commun avec un autre joueur au minimum, sont éliminées.

Points pour les joueurs :

+1 par recette unique

Le joueur qui a marqué le + de points, remporte automatiquement la Toque du Chef !

En cas d'égalité, le joueur qui a la main tranche, en choisissant le joueur de son choix.

4) ÉPREUVE SOUS PRESSION

••• MasterKiwi

Le joueur qui a la main choisit 2 autres joueurs de son choix.

BUT DU DÉFI : être le premier à compléter sa recette.

Pour cela, les joueurs disposent les tuiles « Ingrédients » mélangées devant eux, faces cachées. Chacun se munit d'une « assiette », et le joueur qui a la main répartit les 3 recettes inscrites sur sa carte entre les joueurs.

Les joueurs placent une main dans le dos, et doivent retourner le plus vite possible les tuiles de leur recette avec l'autre main.

Attention : tous les ingrédients sont uniques !

Les tuiles doivent être retournées une à une, sans les montrer aux autres : si elles correspondent à la recette, alors elles sont placées dans « l'assiette ». Si elles ne correspondent pas, alors elles doivent être reposées faces cachées.

Si un des joueurs tombe sur la tuile Kiwi, il doit alors crier « Kiwiiiiii » puis il a le droit de chiper l'ingrédient de son choix sur « l'assiette » de l'un de ses adversaires ! La carte Kiwi est ensuite remise immédiatement en jeu, en remélangeant l'ensemble des tuiles.

Points pour les joueurs à la fin du timer :

+1 par ingrédient trouvé

+2 pour celui qui a complété la recette

••• MasterLancer

Seul le joueur qui a la main, participe.

BUT DU DÉFI : faire tomber à l'aide de l'œuf toutes les tuiles.

Pour cela, le joueur qui a la main tire une carte recette, choisit une des deux recettes, et lit à voix haute les ingrédients.

Toutes les tuiles « Ingrédients » de sa recette sont placées, faces visibles, à environ 2 mètres du joueur, posées sur les petits socles plastiques noirs (par terre ou sur la table, au choix).

Le sablier est retourné, le joueur dispose de 30 secondes.

Le joueur doit alors viser correctement pour faire tomber les tuiles qui correspondent à sa recette à l'aide de l'œuf. Les autres joueurs doivent tenter de le déconcentrer, mais sans le toucher, ni le gêner dans ses lancers.

Le joueur remporte alors **+1 point** par tuile renversée, et **+2 points bonus** s'il fait tomber toutes ses tuiles.

5) ÉPREUVE COLLECTIVE

••• MasterCache

Le joueur qui a la main forme 2 équipes, les bleus et les rouges.

Chaque équipe choisit un observateur, qui les guidera dans l'épreuve (si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, priorité au joueur le + âgé !)

Les 2 équipes jouent tour à tour.

BUT DU DÉFI : être l'équipe qui retrouve son repas dans l'ordre (apéritif, entrée, plat, dessert), caché dans la pièce par l'équipe adverse.

Pour cela, une première équipe sort de la pièce sauf celui qui a été désigné « observateur » par les autres joueurs de son équipe. L'équipe adverse cache dans la pièce le « Menu » composé de 4 tuiles : l'apéritif, une entrée, un plat et un dessert.

L'observateur doit savoir où est caché le « Menu » de son équipe.

L'équipe sortie revient, et l'observateur doit guider son équipe vers les tuiles du « Menu », en ne disant seulement que les expressions suivantes :

- **Tu refroidis**

- **Tu chauffes**

- **Tu bous**

- **Tu brûles**

- **Tu et autres verbes de cuisine**

L'équipe dispose de 2 minutes au maximum pour trouver son menu complet (utilisez la table de cuisson pour mesurer le temps).

Chaque élément du « Menu » permet de remporter 1 point pour chacun des membres de l'équipe. Si le « Menu » est trouvé dans sa totalité, un bonus additionnel de 2 points s'ajoute aux 4 points du « Menu » pour chacun.

À 3 joueurs la règle diffère quelque peu :

Le joueur qui a la main va jouer 2 fois : une fois en tant qu'observateur avec l'un des 2 joueurs et une deuxième fois dans le rôle de celui qui doit trouver le « menu ».

Attention, on ne peut pas cacher les éléments du menu sur les individus.

NB : si vous jouez avec des enfants, vous pouvez utiliser seulement 2 ou 3 tuiles « Menu ».

••• MasterŒuf

Le joueur qui a la main forme 2 équipes, les bleus et les rouges. Si le nombre de joueurs est impair, le joueur qui a la main désigne un arbitre (il compte les allers-retours, mais ne participe pas).

Les 2 équipes jouent tour à tour.

La première équipe se met en file indienne. Le premier joueur se munit de la cuillère et de l'œuf en plastique posé dedans, le tout maintenu en équilibre dans la cuillère (dans sa bouche ou à bout de bras, comme vous préférez). Si c'est à bout de bras, le joueur doit avoir le bras tendu et tenir la cuillère au bout du manche. Déterminez un parcours, d'un bout à l'autre de la pièce.

BUT DU DÉFI : être l'équipe qui fait le plus d'aller-retour d'un bout à l'autre de la pièce en 30 secondes.

Pour cela, les joueurs doivent aller le plus vite possible au bout de la pièce sans faire tomber la cuillère et/ou son œuf, et revenir taper dans la main de son coéquipier pour lui passer la cuillère-œuf.

Attention ! Si l'œuf et/ou la cuillère tombent pendant le trajet, le joueur doit alors repartir du début de son trajet pour faire valider son aller ou son retour !

Si l'aller ou le retour n'est pas complet, alors l'aller-retour n'est pas validé.

Les joueurs doivent impérativement se relayer, un même joueur ne peut pas faire 2 allers-retours à la suite.

Chaque joueur de l'équipe remporte **1 point par aller-retour** réalisé par l'ensemble de l'équipe. Par exemple, si une équipe de 3 personnes fait 2 allers-retours complets, alors chacun des 3 joueurs remporte 2 points.

L'équipe qui a fait le plus d'allers-retours gagne l'épreuve. Les vainqueurs remportent **un bonus de 2 points** chacun.

Masterchef est un format créé par Franc Roddam et Shine TV, produit par Shine France. © 2010 SHINE France / © 2010 TF1 Entreprises.

Un jeu distribué par DUJARDIN - Parcolog - Z.A. du Pot au Pin - Hangar A4 - 33612 Cestas - France. sav.dujardin@tf1.fr.
Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. TF1 Games est une marque de TF1 Entreprises. www.tf1games.fr
Fabriqué en U.E.



SHINE FRANCE

TF1 Entreprises adhère au programme Eco-emballages.

Informations à conserver pour toute référence ultérieure.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.