

**Auteurs : Marie Blondel, Frédéric Bonjour, Guillaume Debouzy,
Florine Génin, Florian Meyer - Graphisme : Marie Blondel**



3 à 5 joueurs à partir de 8 ans 30'

*Au Japon, la légende raconte qu'Amaterasu la déesse du soleil vivait aux cieux auprès de son frère **Tsukuyomi**, le dieu de la Lune. Un jour, **Tsukuyomi** décida de rendre visite à **Ukemochi** la déesse de la nourriture à forme de renard. **Ukemochi** le reçut avec un grand festin confectionné à partir d'aliments qu'elle fit jaillir de son corps (on ne vous donnera pas plus de détails). Cela ne fut pas du tout du goût de **Tsukuyomi** qui tua **Ukemochi** en représailles. La colère d'Amaterasu fut telle qu'elle décida de déménager dans une autre partie du ciel. C'est pourquoi le jour et la nuit ne sont désormais plus jamais ensemble.*

Dans **Tsuku-yummy**, vous incarnez les descendants d'**Ukemochi** et vous souhaitez laver la réputation de votre famille. Pour cela, vous avez décidé d'inviter **Tsukuyomi** à votre table et de lui confectionner un festin avec ses aliments préférés. Mais votre hôte a déjà prouvé son impatience... Le temps presse et c'est la panique en cuisine !

Règles du jeu

But du jeu

Vous devez coopérer pour servir les 6 Aliments dont **Tsukuyomi** raffole afin de réconcilier votre famille avec le dieu de la Lune. Si vous n'arrivez pas à le satisfaire, **Tsukuyomi** n'aura aucune pitié pour vous, et vous tuera comme il l'a fait avec votre ancêtre.

Sans voir les Aliments posés devant vous, vous allez devoir choisir de les servir ou de les jeter en vous basant sur les indices donnés par vos partenaires.

Matériel

48 chevalets Aliment	2 jetons Compost
48 cartes Festin	1 jauge d'impatience
4 jetons Indice	1 jeton Tsukuyomi

Mise en place

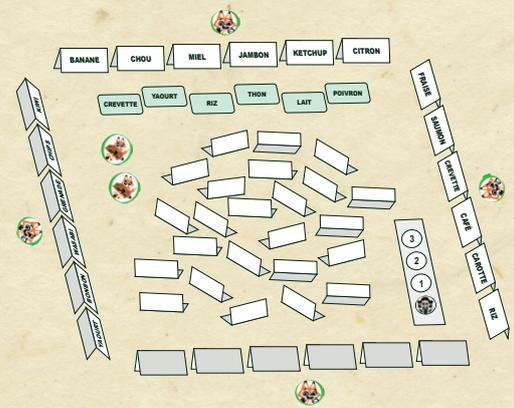
Disposez tous les chevalets Aliments face cachée au centre de la table. Chaque joueur en pioche 6, sans les regarder, et les positionne devant lui afin que tous les autres joueurs puissent correctement les voir. Piochez ensuite 6 cartes Festin qui sont les Aliments préférés de Tsukuyomi et qu'il faut retrouver parmi les Aliments des joueurs afin de les lui servir.

Chaque joueur prend un jeton Indice et le positionne face verte visible.

Placez les 2 jetons Compost sur la table, face verte visible.

C'est le joueur qui a mangé des sushis le plus récemment qui commence.

Placez la jauge d'impatience devant le premier joueur et le jeton Tsukuyomi sur sa première case.



Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour doit choisir d'effectuer une action parmi quatre possibles :

- communiquer une information à un joueur, si son jeton Indice est actif (face verte visible)
- défausser un Aliment
- recycler tous ses Aliments au Compost
- servir un Aliment à Tsukuyomi

Après cette action, c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Lorsqu'un tour complet de jeu a été effectué, le premier joueur doit avancer le jeton Tsukuyomi sur la jauge d'impatience qui est devant lui. Si Tsukuyomi arrive sur la dernière case, il entre furieux en cuisine ! Défaussez immédiatement un Aliment de la pioche. **Si cet Aliment fait partie du Festin, alors la partie s'arrête immédiatement sur une défaite.**

Lorsque débute le tour du premier joueur, si Tsukuyomi est sur la dernière case de la jauge d'impatience, défaussez immédiatement un Aliment de la pioche, au hasard.

A) Communiquer

L'action Communiquer permet au joueur actif de donner une information à un autre joueur concernant les Aliments que cet autre joueur a devant lui (et qu'il ne voit pas). Cette information est composée d'un seul mot et doit porter sur au moins deux des Aliments du joueur en question. Le joueur actif montre alors du doigt au moins deux Aliments et prononce son mot indice à voix haute.

Il retourne ensuite son jeton Indice sur sa face rouge : il ne pourra plus utiliser cette action lors de son prochain tour de jeu.

Règles concernant les mots indices :

- Un seul mot (mots avec un trait d'union autorisés).
- Pas de mot de la même famille.
- Pas de traduction directe depuis une autre langue (même le japonais !).
- Pas de nom d'Aliment visible par le joueur qui donne l'indice.
- Pour un indice donné, le joueur doit toujours montrer tous les Aliments qui correspondent à cet indice, sans en omettre.

Cette action est le seul moyen de communiquer dans le jeu : à aucun moment les joueurs ne peuvent parler autrement que par ce moyen.

Remarque : les joueurs ne peuvent ni réorganiser ni déplacer les Aliments qu'ils ont devant eux, à aucun moment de la partie.

B) Défausser un Aliment

À son tour de jeu, un joueur peut défausser un de ses Aliments qu'il pense ne pas faire partie du Festin.

Si l'Aliment défaussé ne fait pas partie du Festin, le joueur pioche un nouvel Aliment afin d'en avoir toujours 6 devant lui puis positionne son jeton Indice sur sa face verte. S'il ne reste pas assez d'Aliments dans la pioche, le joueur continue de jouer avec moins d'Aliments.

Si un Aliment défaussé fait partie du Festin, alors la partie s'arrête immédiatement sur une défaite.

C) Recycler tous ses Aliments

S'il reste un jeton Compost disponible (face verte) et si la pioche contient au moins 6 Aliments, un joueur peut décider de recycler tous ses Aliments au compost : il défausse ainsi tous ses Aliments et en pioche 6. On retourne alors un jeton Compost (face rouge) pour indiquer que cette action ne sera plus possible durant tout le reste de la partie. Le joueur qui a effectué cette action retourne son jeton Indice sur la face verte.

Si un Aliment défaussé fait partie du Festin, alors la partie s'arrête immédiatement sur une défaite.

D) Servir un Aliment à Tsukuyomi

À son tour de jeu, un joueur peut choisir de servir un Aliment parmi ceux qu'il a devant lui, sans le regarder et en le nommant.

Si cet Aliment ne fait pas partie du Festin ou si le joueur se trompe en le nommant, la partie s'arrête immédiatement sur une défaite.

Si l'Aliment servi fait partie du festin, l'impatience de Tsukuyomi retombe : placez le jeton Tsukuyomi sur la case 0 de la jauge d'impatience. Le joueur pioche alors un nouvel Aliment afin d'en avoir toujours 6 devant lui puis tous les joueurs positionnent leur jeton Indice sur sa face verte. S'il ne reste pas assez d'Aliments dans la pioche, le joueur continue de jouer avec moins d'Aliments.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand une des trois conditions suivantes est remplie :

- Les joueurs ont réussi à servir les 6 Aliments constituant le Festin de Tsukuyomi, et c'est une victoire ! Yummy !
- Un joueur a servi un Aliment qui ne fait pas partie du Festin, et c'est une défaite.
- Un joueur a jeté un des Aliments du Festin, et c'est une défaite.

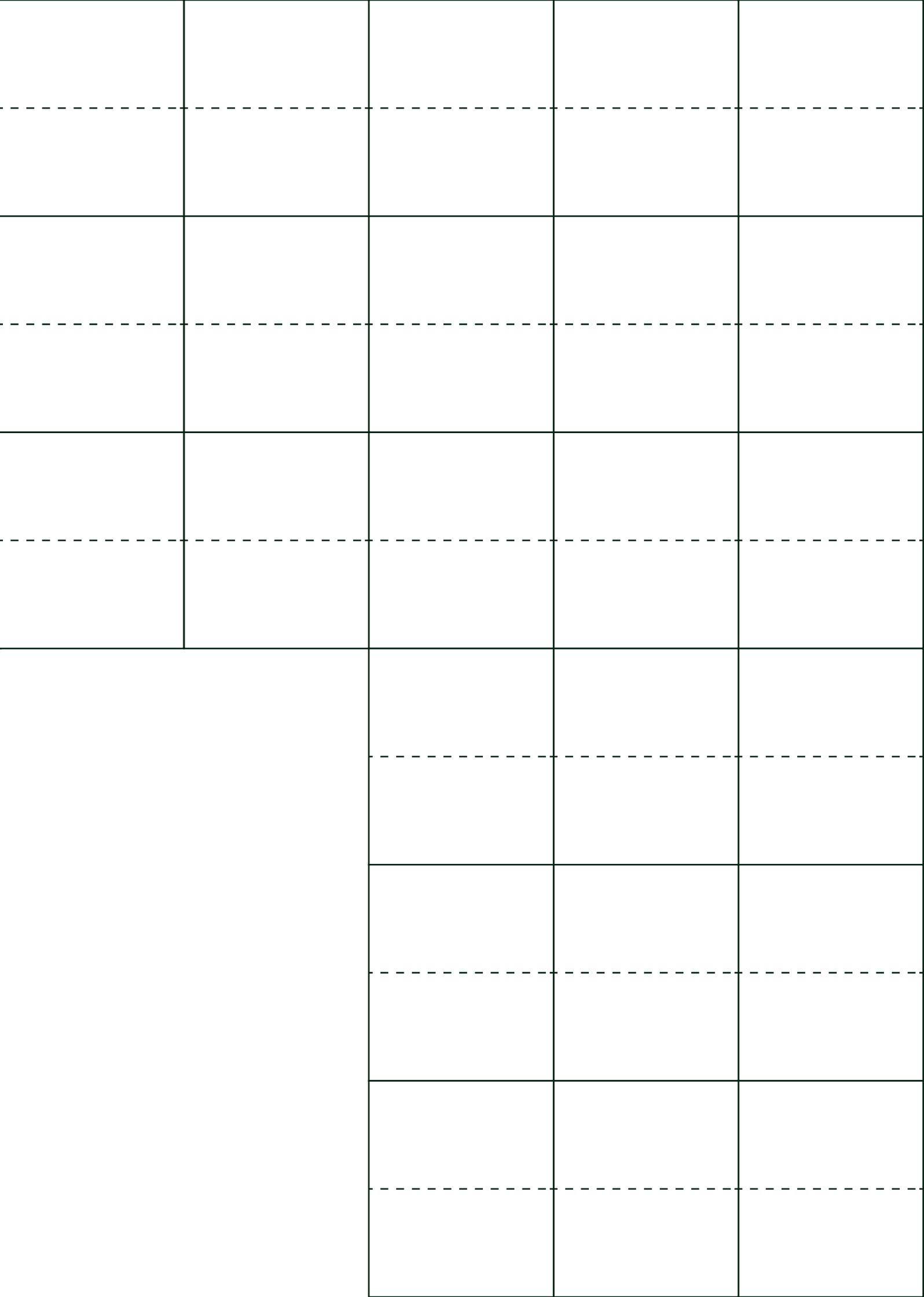
Variante Experts

Lors de la mise en place, piochez 8 cartes Festin au lieu de 6.

Astuces de jeu

- Le premier tour de jeu est important car il faut donner suffisamment d'indices à chaque joueur pour qu'il sache quels Aliments il peut défausser sans crainte.
- N'hésitez pas à jouer sur les doubles sens des mots en disant par exemple "oiseau" pour désigner les Aliments "œuf" et "kiwi".
- Tsuku-yummy fera travailler votre mémoire. Retenez bien les indices et les positions donnés par vos partenaires, y compris concernant les Aliments des autres joueurs.
- Les indices peuvent être utilisés afin de cibler les Aliments du Festin mais également pour aider à éliminer des Aliments non désirés et ainsi en piocher de nouveaux.
- Si vos partenaires ne vous donnent aucun indice, il est possible qu'il n'y ait aucun Aliment du Festin parmi les vôtres et vous pouvez peut-être les recycler sans danger.

Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy
BOEUF	JAMBON	CREVETTE	POIVRON	PIMENT
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy
PORC	THON	MIEL	RIZ	CHIPS
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy
OEUF	CHAMPIGNON	WASABI	PAIN	YAOURT
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	<p>1. Imprimer en recto-verso 2. Découper sur les traits 3. Plier sur les pointillés</p> 	
CHOCOLAT	BONBON	KETCHUP		
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy		
CAFÉ	VANILLE	THÉ		
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy		
FROMAGE	LAIT	CRÈME		



Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy
BANANE	FRAISE	TOMATE	AVOCAT	POULET
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy
ORANGE	CITRON	OIGNON	KIWI	SAUMON
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy
NOIX DE COCO	PÊCHE	POMME	CAROTTE	MOUTARDE
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy		
CHOU	CORNICHON	OLIVE		
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy		
ASPERGE	ARTICHAUT	CITROUILLE		
Tsuku-yummy	Tsuku-yummy	Tsuku-yummy		
PÂTES	POMME DE TERRE	LENTILLES		



<i>BANANE</i>	<i>FRAISE</i>	<i>TOMATE</i>	<i>AVOCAT</i>
<i>POULET</i>	<i>ORANGE</i>	<i>CITRON</i>	<i>OIGNON</i>
<i>KIWI</i>	<i>SAUMON</i>	<i>NOIX DE COCO</i>	<i>PÊCHE</i>
<i>POMME</i>	<i>CAROTTE</i>	<i>MOUTARDE</i>	<i>CHOU</i>
<i>CORNICHON</i>	<i>OLIVE</i>	<i>ASPERGE</i>	<i>ARTICHAUT</i>
<i>CITROUILLE</i>	<i>PÂTES</i>	<i>POMME DE TERRE</i>	<i>LENTILLES</i>
<i>BOEUF</i>	<i>JAMBON</i>	<i>CREVETTE</i>	<i>POIVRON</i>
<i>PIMENT</i>	<i>PORC</i>	<i>THON</i>	<i>MIEL</i>
<i>RIZ</i>	<i>CHIPS</i>	<i>OEUF</i>	<i>CHAMPIGNON</i>
<i>WASABI</i>	<i>PAIN</i>	<i>YAOURT</i>	<i>CHOCOLAT</i>
<i>BONBON</i>	<i>KETCHUP</i>	<i>CAFÉ</i>	<i>VANILLE</i>
<i>THÉ</i>	<i>FROMAGE</i>	<i>LAIT</i>	<i>CRÈME</i>

