

Règles du jeu « SYNODELAC2015 »

- 4 tables **MISSION** - 4 tables **PROXIMITE** - 4 tables **COMMUNION**
- 10 personnes par table
- 1 meneur de jeu par table
- 1 surface de jeu « Recette » par table
- le meneur de jeu désigne un « Marmiton » et lui remet le « livre de recettes » (Actes du Concile Provincial)
- chaque meneur de jeu a 2 jeux de cartes :
 - 1 jeu de 26 cartes « Participation » (couleur bordeaux)
 - 1 jeu de cartes soit « Mission » (26 cartes) ou « Proximité » (15 cartes) ou « Communion » (12 cartes)
- 1^{er} tour : Définition des ingrédients
 - le meneur de jeu distribue tout le jeu de cartes « Participation », carte par carte, à chaque joueur (sauf marmiton et lui-même)
 - chaque joueur, chacun son tour (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre), dépose une carte de son choix dans la case « Ingrédients », en expliquant pourquoi il a choisi cette carte. Il a le droit de passer son tour, si aucune carte ne lui convient.
 - Si un joueur veut des éclaircissements au sujet d'une des cartes, il demande au « Marmiton » de

consulter le livre de recettes. Le « Marmiton » lit le paragraphe correspondant au n° de la carte.

- La pose des cartes continue jusqu'à ce que la case « Ingrédients » soit pleine (10 cartes maxi)
- Le meneur de jeu ramasse alors les cartes « Participation » non utilisées
- 2^{ème} tour : Préparation de la recette
 - le meneur de jeu distribue tout le 2^{ème} jeu de cartes (Mission, Proximité ou Communion) », carte par carte, à chaque joueur (sauf marmiton et lui-même)
 - chaque joueur, chacun son tour (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre), dépose une carte de son choix dans la case « Préparation de la recette », en expliquant pourquoi il a choisi cette carte. Il a le droit de passer son tour, si aucune carte ne lui convient.
 - Si un joueur veut des éclaircissements au sujet d'une des cartes, il demande au « Marmiton » de consulter le livre de recettes. Le « Marmiton » lit le paragraphe correspondant au n° de la carte.
 - La pose des cartes continue jusqu'à ce que la case « Préparation de la recette » soit pleine (10 cartes maxi)
- Ne reste plus qu'à terminer la recette en remplissant les cases « Temps de préparation », « Temps de cuisson » et « Évaluation du résultat »
- Si la recette est terminée avant la fin du temps imparti, une nouvelle recette peut être réalisée en se servant des cartes non utilisées dans la 1^{ère} recette.