

Candy Numbers

Au pays des **candies** comme dans tous les pays...

Dans le jardin des délices, une grande chasse aux bonbons est organisée. Soyez vigilants et dégotez les meilleurs bonbons pour ainsi assouvir vos instincts les plus gourmands !

Matériel

5 bonbons témoins

20 Tuiles **candies** joueurs en 4 couleurs
(5 tuiles par joueur)

- 1x X
- 1x 5
- 1x -5
- 2x 0

36 Tuiles **candies** formant le jardin des délices (fond neutre)

- 2x 8
- 4x 4
- 6x 0
- 2x 7
- 4x 3
- 2x X
- 3x 6
- 5x 2
- 3x 5
- 5x 1

But du jeu

Echanger ses 5 tuiles **candies** contre celles du jardin pour récolter un maximum

de points en 2, 3 ou 4 manches...
(attention à l'addiction)

Préparation

Donner à chaque joueur les 5 tuiles **candies** d'une couleur.

A 3 joueurs : remplacer une des tuiles 0 à fond neutre par la tuile joueur X non distribuée

A 2 joueurs : remplacer deux des tuiles 0 à fond neutre par les deux tuiles joueur X non distribuées

Former le jardin avec les 36 tuiles neutres faces cachées en un carré de 6x6.

Préparer les 5 bonbons témoins à proximité du premier joueur désigné ... le plus gourmand.

Déroulement d'une manche

Une manche se déroule en 5 tours.

Le premier joueur retourne secrètement une tuile du jardin.

Il a alors le choix entre :

soit il garde cette tuile, soit il la replace au

même endroit (toujours face cachée) en y déposant un bonbon témoin et en découvre une autre.

S'il a posé tous les bonbons témoins, le joueur sera obligé de garder la tuile suivante qu'il retourne.

Une tuile sur laquelle est déjà posé un témoin ne peut pas être prise.

Dès que le joueur décide (ou est contraint) de garder une tuile, il choisit une de ses 5 tuiles **candies** et la place (face cachée) à l'endroit laissé libre.

La tuile récoltée lors d'un tour est gardée séparément des autres tuiles et ne pourra plus être échangée par la suite.

Ensuite, tous les bonbons témoins de la manche en cours sont donnés au joueur suivant qui maintenant entame son tour.

Quand tous les joueurs ont joué le premier tour, un bonbon témoin est écarté, n'en laissant plus que quatre pour le deuxième tour, trois pour le troisième tour, etc.

Au cinquième tour il ne reste donc qu'un bonbon témoin. A la fin de ce cinquième tour la manche est terminée.

Comptage des points

Chaque joueur additionne la valeur de ses 5 tuiles récoltées.

Les tuiles X ont un effet multiplicateur.

Si un joueur n'a pas de tuile X, il additionne simplement les valeurs de ses 5 tuiles.

Un seul X multiplie la somme des autres tuiles par 1 (ce qui ne change rien au score), deux X la multiplient par deux, 3 X par 3, etc.

Manches suivantes et fin de partie

Le joueur à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs.

Le grand gagnant de cette chasse aux bonbons est celui qui a gagné le plus de points au total de toutes les manches. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire, ce qui ne les empêche pas d'ouvrir un paquet de bonbons et de le partager avec tous les autres joueurs.

Cas particulier

Si un joueur récolte 5 X il gagne la partie immédiatement.

Un jeu de Yannick Gobert délicieusement illustré par Thierry Vandeputte
et mis en boîte par Alexandre Dua.