

# CANDY XXL

## *Jeu de concentration et de réactivité.*

4 ans et +

2 à 8 joueurs

41 bonbons en bois coloré

3 dés

1 tapis de jeu en tissu.

Préparez en plus des petits objets symboliques (des pions, par exemple, ou encore des boutons ou des morceaux de papier) pour symboliser les points gagnés par les joueurs.

### **Préparation**

Tous les bonbons sont posés, faces colorées visibles, sur le tapis de jeu. Les bonbons ne devraient pas se toucher. Apprenez à reconnaître sur chaque bonbon les 3 couleurs qui le composent. 1) la couleur des extrémités – 2) la couleur de la surface centrale – 3) la couleur du motif.

### **But du jeu**

Le premier qui gagne 5 points.

### **Déroulement**

A tour de rôle chaque joueur sera celui qui lance le dé. Celui qui lance le dé participe au tour de jeu.

Quand les 3 dés s'immobilisent, ils indiquent 3 couleurs, peu importe que certaines (ou toutes) soient semblables. Par exemple : jaune, vert, bleu. Par exemple : bleu, bleu, rouge. Ces 3 couleurs indiquent le bonbon à rechercher. Par exemple : jaune, vert, rouge = le bonbon composé de jaune, vert et rouge. Si un joueur trouve le bonbon correspondant à la combinaison, il saisit le bonbon et la manche s'arrête. Si le bonbon est bien celui qu'on cherche, le joueur reçoit un point et replace le bonbon sur le tapis. Si ce n'est pas juste, il perd un point (seulement s'il en possède déjà un). Le tour de jeu continue ensuite sans lui. Les points sont soit notés sur une feuille soit symbolisés par un objet (pion, bouton, pièce, bout de papier, coquillage)

Si le bonbon n'existe pas, le premier joueur qui le constate, croise les deux bras sur sa poitrine. Si c'est juste, il reçoit un point. Si ce n'est pas juste, il perd un point (seulement s'il en possède déjà un). Le tour de jeu continue ensuite sans lui.

### **Fin de jeu**

Dès qu'un joueur a gagné 5 points, la partie s'arrête et ce joueur est le gagnant.

### **VARIANTE avec des plus jeunes**

Seul le joueur qui lance les dés, cherche le bonbon correspondant. S'il le trouve ou s'il déclare qu'il n'existe pas et que c'est vrai, il reçoit un point. On joue donc sans la vitesse. Si le joueur ne trouve pas, on lui montre le bonbon et on lui explique comment les couleurs des dés correspondent au bonbon. On joue ainsi durant 10 ou 15 minutes.

**VARIANTE : a chacun ses bonbons**

Les bonbons sont partagés entre les joueurs de manière égale. Les bonbons en trop sont remis dans la boîte.

Les joueurs posent leurs bonbons devant eux.

On lance les 3 dés. Celui qui détient le bonbon correspondant, peut le poser sur le tapis de jeu.

Le premier qui n'a plus de bonbon, gagne la partie ;

On peut évidemment réguler le temps de jeu en décidant que gagne le premier qui n'a plus que 2 bonbons ou en déterminant le gagnant au bout de 10 minutes de jeu

**VARIANTE : petits vols (variante de Casse-Noisettes)**

Décidez du temps qu'on joue : par exemple, 10 minutes.

Les bonbons sont partagés de manière égale entre les joueurs. Les bonbons en trop sont placés au milieu de la table.

L'animateur lance le dé.

Chaque joueur tente de prendre le bonbon désigné par les dés. Si on possède soi-même le bonbon, il faut le protéger en plaçant sa main dessus. Dans ce cas, il ne peut être volé.

Si le bonbon est au milieu de la table, il faut le prendre avant les autres ; il s'ajoute alors aux bonbons qu'on a devant soi.

Enfin, si le bonbon est devant un autre joueur, il faut le lui voler avant qu'il ne le protège de sa main. Un bonbon volé s'ajoute à ceux qu'on possède... et peut naturellement être volé par quelqu'un d'autre durant les prochains tours de jeu.

Si un joueur se trompe, il doit mettre un de ses bonbons au centre de la table.

Bon amusement

Ce jeu est disponible chez [www.casse-noisettes.be/shop](http://www.casse-noisettes.be/shop)  
Chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles