



MASAO SUGANUMA



LORÈNE BARIOZ

CANDY CHASER™

RÈGLES DU JEU



Dans Candy Chaser, vous êtes un contrebandier de bonbons. Cinq types de bonbons existent et vous êtes le fournisseur exclusif de l'un d'entre eux. À vous de mettre en avant vos produits tout en essayant d'éliminer la concurrence.

BUT DU JEU

Pour gagner, vous devrez faire monter le prix de vos bonbons au-dessus de celui de ceux de vos adversaires. Veillez à rester discret : les autres joueurs ne doivent pas savoir quel est le bonbon que vous dealez. S'ils s'en rendent compte, ils vous dénonceront et vous ne pourrez plus gagner.

CONTENU

1 plateau de jeu (❶), 5 cubes Bonbon (❷), 5 cartes Objectif (❸), 20 cartes de Cafteur (4 séries de 5 cartes) (❹), 1 dé (❺) et ce livret de règles.

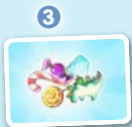


MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Placez les 5 cubes bonbon sur leur position de départ, la case 0 du plateau de jeu (cf. ci-dessous la mise en place pour 2 joueurs).
- 3 Mélangez les cartes Objectif et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Les cartes Objectif en trop sont remises dans la boîte sans être regardées. Elles ne seront pas utilisées pendant le reste de la partie.

Regardez secrètement votre carte Objectif en veillant à ce que les autres joueurs ne la voient pas. Elle représente le bonbon que vous voudrez faire gagner.

- 4 Donnez à chaque joueur un ensemble de cartes Cafteur (soit 5 cartes avec un dos identique). Les cartes restantes sont remises dans la boîte.
- 5 Placez le dé à côté du plateau de jeu.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Candy Chaser se déroule en deux phases : la phase de **BOURSIKOTAGE** puis la phase de **CAFARDAGE**.

PHASE DE BOURSIKOTAGE

Le dernier joueur à avoir mangé un bonbon est désigné premier joueur. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun votre tour, vous devez :

1 - Lancer le dé.

Un résultat bleu signifie "plus", un rouge signifie "moins". Le résultat du dé peut donc varier de -2 à +3.

2 - Déplacer un cube bonbon.

Choisissez un des cubes Bonbon et déplacez-le d'autant de cases qu'indiqué par le dé (ni plus ni moins). Vous pouvez déplacer n'importe quel cube : celui qui correspond à votre objectif secret ou un autre.



A - Vous ne pouvez déplacer qu'un seul cube. Vous ne pouvez donc pas partager le résultat du dé entre plusieurs cubes.

B - Tant que le cube ne sort pas du plateau, vous devez le déplacer de toutes les cases indiquées. Par exemple, si le résultat du dé est 3, vous ne pouvez pas déplacer le cube que d'1 ou 2 cases.

C - Pour pouvoir déplacer un cube sur la case G, il doit y avoir au moins 1 autre cube qui a une valeur de "3" ou plus. Ce qui signifie qu'il doit y avoir au moins 1 cube de plus que celui que vous déplacez dans les zones 3, 4 et 5.

D - Si le cube que vous déplacez doit sortir du plateau, alors vous devez vous arrêter sur la dernière case possible. Tous les déplacements supplémentaires sont alors ignorés.

E - Si vous avez obtenu un résultat négatif, vous pouvez choisir de déplacer un cube qui est déjà sur le -2 et ainsi il ne bouge pas du tout.

F - De la même manière, si vous obtenez un +3, vous pouvez choisir de déplacer un cube qui est déjà sur le 5. Dans ce cas, le cube n'avance pas (sauf cas particulier ci-dessous).



FIN DE LA PHASE DE BOURSICOTAGE

Dès qu'un des cubes atteint la case G (Gagné !) du plateau de jeu, la partie passe ensuite en phase de Cafardage.



Le joueur actif peut, avec un +2 ou un +3, amener le cube rouge sur G.

PHASE DE CAFARDAGE

Les joueurs ont désormais le droit de porter une ou plusieurs accusations, en commençant par le joueur à la gauche de celui qui a déclenché la fin de partie et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a déplacé le cube sur la case G est donc le dernier à porter une accusation.

Vous n'êtes jamais obligé d'accuser si vous ne le voulez pas.

- 1 - Si vous souhaitez accuser quelqu'un, donnez-lui la carte Cafteur que vous pensez correspondre à sa carte Objectif, en prenant soin qu'aucun autre joueur ne puisse la voir.



- 2 - Le joueur accusé regarde la carte et annonce à tout le monde si vous avez vu juste ou non. Si vous aviez raison, il est éliminé de la partie. Mais si vous avez tort et que vous avez porté une fausse accusation, c'est vous qui êtes éliminé !
- 3 - Dans tous les cas, le joueur éliminé ne doit pas révéler le type de bonbon dont il faisait la contrebande, ni l'accusation portée.
- 4 - Si vous avez bien deviné, vous pouvez accuser un autre joueur ou vous arrêter là.
- 5 - Lorsque tout le monde a eu la possibilité de faire sa ou ses accusations, regardez qui a gagné la partie.

La phase de Cafardage ne dure qu'un tour de table. Les joueurs qui ont été éliminés de la partie parce qu'un joueur précédent a deviné leur identité n'ont pas le droit de porter d'accusation.



DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Parmi les joueurs toujours en jeu, celui qui a le bonbon avec la valeur la plus élevée remporte la partie. Bien entendu, si tous les joueurs sauf un ont été éliminés de la partie, alors le joueur restant est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la ligne la plus proche du haut du plateau l'emporte (dans l'ordre suivant : berlingot bleu, bonbon emballé violet, monstre gélatifié vert, sucette jaune et sucre d'orge rouge).



CONSEIL DE JEU

Lorsque la phase de Boursicotage prend fin, il vous sera plus difficile de gagner si votre bonbon n'est pas celui qui vaut le plus.

Essayez de deviner quels sont les joueurs dont les bonbons valent plus chers que le vôtre, et accusez-les. Si votre bonbon est le plus cher de tous, vous n'avez pas besoin d'éliminer d'autres joueurs, mais n'accuser personne pourrait vous trahir et attirer la suspicion des autres joueurs !



CRÉDITS

Auteur : Masao Suganuma

Illustrations : Lorène Barioz

Responsables de gamme : Ludovic Papaïs

Maquette et mise en page : Olivier Trocklé

édition française, adaptation et relecture : IELLO

©2015 Grounding Inc.

©2015 IELLO pour la version française.

IELLO - 9 av. des érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT.

WWW.IELLO.INFO

SUIVEZ-NOUS SUR

