

CANDY LAB

Règles

Dans la fabrique de sucres d'orge, les machines tournent à plein régime. Vous incarnez des confiseurs qui s'activent pour mettre en boîte les précieux bonbons. Au milieu de toute cette agitation, vous devrez récupérer les bons bâtonnets de sucre d'orge pour réaliser vos commandes. Le meilleur d'entre vous remportera le titre tant convoité de Maître confiseur et repartira avec son poids en bonbons ! Mais la concurrence est rude : vos adversaires ne renonceront à aucun coup bas pour décrocher le titre suprême. Et vous non plus d'ailleurs !

Dans Candy Lab, vous devrez jouer des cartes Commandes pour récupérer des combinaisons de bâtonnets de sucre d'orge et activer leurs effets pour vous aider, mais surtout pour gêner vos adversaires. La partie se termine quand le dernier bâtonnet a été récupéré ou quand la pioche de cartes Commandes est épuisée. Le joueur qui comptabilise le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur !

Matériel

1 livret de règles



27 bâtonnets de sucre d'orge de 3 couleurs (9 de chaque)

42 cartes Commandes



12 cartes avec 1 bâtonnet d'une valeur de 3 points

18 cartes avec 2 bâtonnets d'une valeur de 2 points

12 cartes avec 3 bâtonnets d'une valeur de 1 point

4 cartes Aide-mémoire



1 carte Sucre d'or

Mise en place

Mise en place
d'une partie à 3 joueurs



1 Placez de manière aléatoire tous les bâtonnets, chiffres et symboles visibles, au centre de la table les uns à côté des autres en formant une ligne. Cette ligne de bâtonnets représente le tapis roulant où circulent les sucres d'orge que vous devrez récupérer pour réaliser vos commandes.

2 Mettez de côté la carte Sucre d'or et distribuez une carte Aide-mémoire à chaque joueur.

3 Mélangez les cartes Commandes et distribuez face cachée :

- 5 cartes par personne à 3 et 4 joueurs
- 6 cartes par personne à 2 joueurs

Cas particulier d'une partie à 2 joueurs : après avoir distribué 6 cartes face cachée par joueur, mettez de côté, à portée des deux joueurs, 6 cartes supplémentaires face cachée pour former une « troisième main » qui pourra être utilisée au cours de la partie (voir **Partie à 2 joueurs**).

4 Formez une pioche avec le reste des cartes, puis retournez les trois premières cartes face visible à côté de la pioche.

5 Chaque joueur prend secrètement connaissance de ses cartes.

6 Le dernier joueur à avoir mangé des bonbons est désigné premier joueur.



Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour de jeu, vous devez réaliser l'une de ces trois actions :

A

Jouer une carte de votre main pour réaliser une commande

B

Remettre en jeu un à trois de vos bâtonnets pour piocher des cartes

C

Piocher une seule carte, si et seulement si vous ne pouvez pas jouer de carte et n'avez plus de bâtonnets à remettre en jeu

A

Jouer une carte de votre main pour réaliser une commande



1 Jouez une carte de votre main pour réaliser une commande et posez-la face visible devant vous. Tout au long de la partie, empilez les cartes jouées afin que les autres joueurs ne voient que la dernière carte posée.

- 2 Récupérez la combinaison de bâtonnets figurant sur la carte et placez-les devant vous.
- 3 Resserrez ensuite les bâtonnets restants dans la ligne centrale.
- 4 Enfin, s'il y en a, appliquez obligatoirement les effets des bâtonnets (sauf si vous avez récupéré les derniers bâtonnets en jeu ; dans ce cas-là, les effets ne s'appliquent plus).

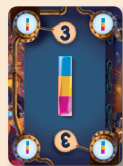




Précisions

- La valeur inscrite sur la carte indique le nombre de points qu'elle vous rapportera en fin de partie.
- Les bâtonnets doivent être côte à côte pour pouvoir les récupérer, mais la carte peut être lue dans les deux sens.

Exemple : La combinaison ci-contre peut être bleu / orange / rose ou rose / orange / bleu.



Bâtonnets joker

- Les bâtonnets multicolores sont des jokers : ils remplacent n'importe quelle couleur. Vous pouvez donc récupérer le bâtonnet de la couleur de votre choix !

Les différents effets des bâtonnets de sucre d'orge

Vous pouvez appliquer les effets dans l'ordre que vous le souhaitez. Si un effet ne peut être réalisé, il ne se passe rien.



Piochez la première carte de la pioche ou bien l'une des 3 cartes face visible.

Si un joueur pioche une carte face visible, remplacez-la immédiatement par une carte de la pioche.



Défouissez aléatoirement une carte de la main d'un autre joueur.

Placez-la dans la boîte de jeu, elle ne sera plus utilisée pendant la partie.



Remettez en jeu un bâtonnet de la même couleur appartenant à un autre joueur.

Le bâtonnet remis en jeu doit être de la même couleur que le bâtonnet ayant déclenché l'effet. Le bâtonnet du joueur est remis à l'une des deux extrémités de la ligne centrale et son effet ne s'applique pas.



Défouissez la dernière carte jouée par un autre joueur.

Placez-la dans la boîte de jeu, elle ne sera pas prise en compte dans le décompte des points. Cela n'a pas d'impact sur les bâtonnets du joueur.



Échangez votre jeu avec celui d'un autre joueur.

L'effet peut être activé par un joueur qui n'a plus de carte. Dans ce cas, le joueur qui subit l'effet garde une carte au hasard de sa main initiale. Dans le cas d'une partie à deux joueurs, vous pouvez également l'échanger avec la « troisième main » formée en début de partie (cf. **Partie à 2 joueurs**).



Exemple



Vous avez joué cette carte vous permettant de récupérer trois bâtonnets : un de chaque couleur. Récupérez les bâtonnets de la combinaison, puis appliquez leurs effets, dans l'ordre de votre choix :

- 1 Défaussez une carte de la main d'un autre joueur.
- 2 Remettez en jeu un bâtonnet rose appartenant à un autre joueur et placez-le à l'une des extrémités de la ligne centrale. Le bâtonnet ayant déclenché l'effet étant rose, c'est bien un bâtonnet rose qu'il faut remettre en jeu, quelle que soit sa valeur.
- 3 Piochez une carte de la pioche visible ou cachée.

Enfin, placez les trois bâtonnets devant vous et resserrez la ligne centrale.





B Remettre en jeu un à trois de vos bâtonnets pour piocher des cartes

Quand vous le souhaitez ou quand vous ne pouvez plus jouer de carte, vous pouvez remettre en jeu un à trois de vos bâtonnets. Remettez ceux-ci aux extrémités de la ligne centrale ; vous pouvez les séparer si vous le souhaitez. Puis piochez un nombre de cartes équivalent à la somme des valeurs des bâtonnets remis en jeu, dans la pioche visible ou cachée. Vous devez attendre le prochain tour pour jouer une carte. Si vous n'avez plus de bâtonnets à remettre en jeu, voir action **C**

Attention, l'effet des bâtonnets remis en jeu ne s'applique pas.

Exemple



Vous ne pouvez plus jouer de carte car vous n'avez pas les bonnes combinaisons. Vous décidez de remettre 3 bâtonnets de valeur 1 en jeu.

Cette action vous permet de piocher 3 cartes (1+1+1), parmi les cartes visibles ou cachées de la pioche. Les effets des bâtonnets remis en jeu ne s'appliquent pas.

C Piocher une seule carte, si et seulement si vous ne pouvez pas jouer de carte et n'avez plus de bâtonnets à remettre en jeu.

Dans ce cas-là, vous devez attendre votre prochain tour pour jouer cette carte.



Fin de partie

La partie prend fin immédiatement :

- Lorsqu'un joueur récupère le dernier bâtonnet. Dans ce cas-là, ce joueur remporte la carte Sucre d'or qui lui procure un bonus de 3 points supplémentaires ;
- Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de la pioche face cachée. Dans ce cas-là, aucun joueur ne remporte la carte Sucre d'or.

Comptez vos points en additionnant les points de vos bâtonnets et des cartes Commandes réalisées. Le joueur qui possède le plus de points remporte la partie et est élu Maître confiseur !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de points de bâtonnets qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs partagent le titre !

Vous n'avez plus qu'à refaire une partie pour remettre le titre en jeu !



CONSEILS

- N'attendez pas forcément de ne plus pouvoir poser de carte pour remettre en jeu des bâtonnets : anticipez !
- Les cartes 3 bâtonnets sont plus faciles à poser en début qu'en fin de partie où les combinaisons possibles se réduisent.
- Choisissez avec précaution les bâtonnets que vous remettez en jeu car leurs effets seront à nouveau disponibles.



Partie à 2 joueurs

Après avoir distribué 6 cartes par joueur, mettez de côté, à portée des deux joueurs, 6 cartes supplémentaires pour former une « troisième main ».

Mise en place
d'une partie à 2 joueurs



Pioche



Joueur 1



Troisième
main



Joueur 2

Lorsqu'un joueur récupère un bâtonnet lui permettant d'échanger son jeu \updownarrow , il aura le choix entre l'échanger avec le joueur adverse OU avec la « troisième main » formée au début de la partie.

Variantes

Envie de prolonger le plaisir ? Retrouvez les variantes de jeu sur notre site Internet www.funnyfox.fr et proposez-nous la vôtre à l'adresse games@funnyfox.fr.

Crédits :

Auteur : Thomas Danede

Illustrations : Alain Boyer

Graphisme : Bertrand Loquet

Développement : Marine Nouvel, Cyprien Delpuech et Anouk Girard-Dagnas.

L'équipe Funnyfox remercie son équipe de testeurs BETA FOX pour leur aide dans les tests du jeu.

© 2020 Funnyfox, une marque de Hachette Boardgames. Tous droits réservés
21 rue du Montparnasse, 75006 Paris - France / www.funnyfox.fr



Suivez-nous sur



Funnyfoxgames