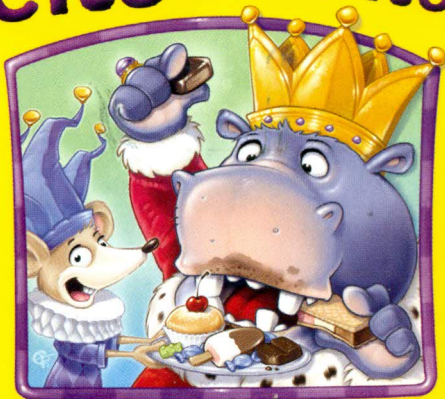


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Keks oder König



Cake or King • Au royaume sucré • Nilo Kilo • Rey o galleta • Re o biscotto

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011

Au royaume sucré

Un jeu de cartes rapide destiné à stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Auteur : Marco Teubner
Illustration : Oliver Freudenreich
Illustration « Fex » : Sonja Hansen
Conseils pédagogiques : Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Durée de la partie : env. 15 minutes



Idée

Le roi Nilo Kilo l'adore les sucreries ! Il en mange toute la journée et envoie régulièrement ses bouffons chercher de nouvelles douceurs. Comme ceux-ci ont un talent particulier pour trouver des sucreries, le roi promet une récompense royale à celui qui en rapportera le plus. Qui va les aider et saura attendre le moment opportun afin de ramasser le plus grand nombre de sucreries ?

Contenu du jeu

- 45 cartes de sucreries
- 5 cartes de glouton
- 12 cartes de bouffons (recto : bouffon d'une couleur – en tout quatre couleurs différentes, verso : Fex renard cuisinier)
- 1 carte de roi
- 9 pièces d'or

Préparatifs

Chaque joueur prend les 3 cartes-bouffon d'une couleur et les pose devant lui avec la face représentant le bouffon tournée de manière visible. Mélangez les cartes de sucreries et les cartes de glouton et posez-les en une pile, faces cachées, au milieu de la table. Prenez 10 cartes de la pile et mélangez-les avec la carte présentant le roi. Ces cartes sont ensuite posées sous la pile.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus fripon d'entre vous commence. Retourne une carte de la pile de manière à ce que les autres la voient bien et pose-la à côté, face visible. C'est la pile de dépôt. Regardez bien la sucrerie qui y est représentée, car le joueur suivant retourne tout de suite une autre carte et la pose dessus. Un gros tas de sucreries se forme ainsi au fur et à mesure.

Celui qui veut récupérer les sucreries peut jeter à tout moment une de ses cartes de bouffon sur le tas : il ramasse les cartes et les empile devant lui, faces cachées. La carte de bouffon est mise de côté. Il n'a plus le droit de s'en servir pendant ce tour.

Une fois les sucreries ramassées, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre retourne une carte et un nouveau tas de sucreries est formé.

Chaque joueur a donc jusqu'à trois possibilités pour ramasser le tas de sucreries. Celui qui n'a plus de carte de bouffon a le droit de retourner d'autres cartes et de les déposer quand c'est son tour de jouer, mais il ne peut plus les ramasser.

Fin du tour

Un tour dure jusqu'à ce que le dernier ...

... joueur ait posé sa troisième carte de bouffon et ramassé le tas de sucreries,

ou

... jusqu'à ce que la carte de roi soit retournée.

Quand cette carte est retournée, le tas de sucreries ne peut être ramassé par personne.

1, 2, 3, 4, 5 – Qui va compter le plus de sucreries ?

Les joueurs trient alors leurs cartes de sucreries et leurs cartes de glouton. Ils comptent le nombre de sucreries ramassées, par type de sucrerie.

Les joueurs qui ont le plus de sucreries d'une sorte (on compte le nombre de sucreries d'une sorte et non le nombre de cartes d'une sorte) gardent chacun une carte représentant cette sucrerie et remettent les autres au milieu de la table. Les autres joueurs remettent aussi leurs cartes de sucreries au milieu de la table. Si deux joueurs ont le même nombre de sucreries d'une sorte, ils ont chacun le droit de garder une carte.

Et qui a le plus de cartes de glouton ? Ce joueur a été surpris par le roi Nilo lorsqu'il était en train de grignoter des sucreries et, en punition, il doit redonner une carte de sucrerie (s'il en a une).

Maintenant, le meilleur ramasseur de sucreries va être récompensé.

Le joueur qui a le plus de cartes de sucreries récupère une pièce d'or.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes de sucreries, chacun d'eux récupère une pièce d'or.

Nouveau tour

Toutes les cartes sont ramassées et mélangées en une nouvelle pile de pioche, avec la carte de roi glissée n'importe où dans la pile. Les joueurs posent de nouveau leurs cartes de bouffon devant eux et un nouveau tour est commencé par le joueur qui a récupéré la pièce d'or.

Fin de la partie

On joue autant de tours qu'il faut jusqu'à ce qu'un joueur ait récupéré trois pièces d'or : il est le meilleur bouffon, capable de récupérer beaucoup de sucreries, et gagne la partie.

