

CANDY HUNTERS

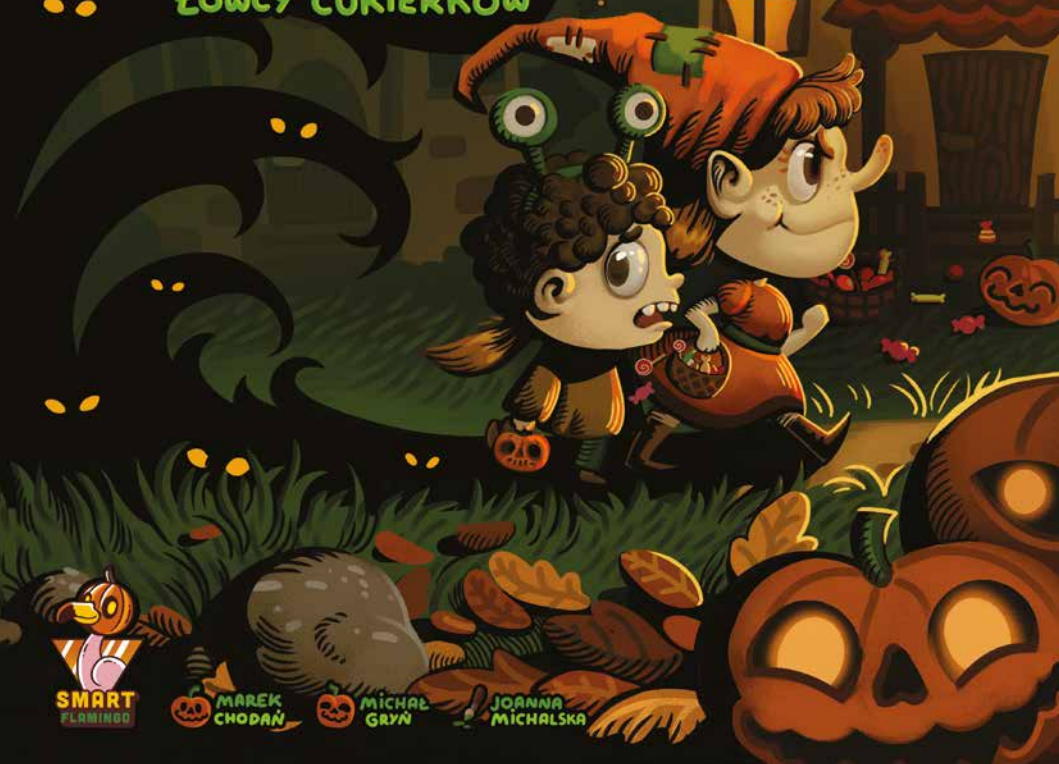
ŁOWCY CUKIERKÓW

1-4



30 MIN

8+



SMART
FLAMINGO

MAREK
CHODAN

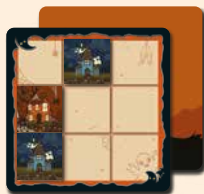
MICHAŁ
GRYN

JOANNA
MICHALSKA

Contenu de la boîte



4 séries de 9 tuiles Bâtiment de chaque couleur



28 cartes Plan Régulier



20 cartes Casse-tête recto-verso



8 cartes Plan Hanté



4 cartes d'aide au joueur



4 pions Fantômes



10 Marqueurs d'effroi en bois (valables -1 point)



5 Marqueurs d'effroi en carton (valables -2 ou -3 points)



4 séries de 5 jetons Gamins de chaque couleur

Setup

- 1 Placez les tuiles Bâtiment de départ et les pions Fantômes selon l'exemple ci-dessus, de manière à ce que deux tuiles de la même couleur ne se touchent pas latéralement.
- 2 Placez les tuiles Bâtiment réparties par couleur en 4 piles à côté du chantier (la zone de jeu).
- 3 Placez les Marqueurs d'effroi à côté du chantier.
- 4 Chaque joueur prend tous les jetons Gamins de la couleur sélectionnée.
- 5 Mélangez les cartes Plan Régulier et placez-les face cachée en une pile à côté du chantier. Ensuite, chaque joueur pioche 2 cartes dans sa main (elles sont secrètes).



Partie avancée : Plans Hantés

Une fois que vous avez joué quelques parties, vous pouvez introduire un élément supplémentaire : les Plans Hantés. Dans ce cas, mélangez les cartes Plan Hanté et distribuez-en 1 à chaque joueur (elles sont secrètes). Remettez le reste des cartes Plan Hanté dans la boîte, elles ne seront pas utilisées dans cette partie.

Déroulement de la partie

La partie dure 6 tours. Au cours d'un tour, les joueurs effectuent les actions à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est celui qui a mangé le plus de sucreries le jour où se déroule la partie.

A son tour, le joueur effectue les actions dans l'ordre suivant :

- 1 Placer un Bâtiment
- 2 Déplacer les Fantômes
- 3 Marquer un Plan
- 4 Echanger une carte Plan Régulier
- 5 Placer un Gamin (n'est pas effectué lors du dernier tour de la partie)

ACTION n°1 : Placer un Bâtiment

Placez une tuile Bâtiment de votre choix de manière à ce que son côté (non pas seulement le coin) touche une tuile Bâtiment déjà présente dans le chantier.

- ! Les tuiles sont **adjacentes** si elles se touchent latéralement

Lorsqu'il n'y a plus de tuiles Bâtiment d'une certaine couleur dans la pioche, vous ne pouvez plus les utiliser. Ne les remplacez par rien — dans ce cas, il faut choisir une autre couleur disponible.

ACTION n°2 : Déplacer les Fantômes

Vous pouvez effectuer jusqu'à 2 mouvements de Fantôme. Pour faire bouger un Fantôme, déplacez-le vers la tuile Bâtiment adjacente (à travers un bord, pas un coin). Vous pouvez déplacer un Fantôme de 2 tuiles, deux Fantômes de 1 tuile, un Fantôme de 1 tuile ou ne déplacez aucun Fantôme.

Si un Fantôme est déplacé vers une tuile avec un Gamin : déplacez immédiatement ce Gamin vers n'importe quelle tuile Bâtiment adjacente vide (cela pourrait être la tuile d'où vient le Fantôme). Un Gamin ne peut pas entrer sur une tuile avec un autre Gamin ou un Fantôme, ni se trouver en dehors d'une tuile Bâtiment.

Si un Fantôme est déplacé vers une tuile avec un autre Fantôme : déplacez immédiatement cet autre Fantôme vers n'importe quelle tuile Bâtiment adjacente. La tuile sur laquelle entre cet autre Fantôme ne doit pas nécessairement être vide — si elle contient un jeton Gamin ou encore un autre Fantôme, suivez les règles précédentes.

- ! **Chaque espace ne peut contenir qu'un seul Fantôme ou un seul Gamin.** Si après le mouvement de Fantôme, un Gamin ou un Fantôme ne pourrait pas être déplacé selon les règles, un tel mouvement n'est pas autorisé.

ACTION n°3 : Marquer un Plan

Un joueur ne peut marquer qu'une seule carte Plan par tour. Cela peut être un Plan Régulier ou un Plan Hanté (dans le cas d'une partie avec les Plans Hantés). Chaque Plan Régulier vaudra 2 Points de Victoire à la fin de la partie et chaque Plan Hanté — 5 Points de Victoire.

Marquer les Plans

A votre tour, si la disposition des Bâtiments du chantier correspond à un Plan sur une de vos cartes :

- placez la carte Plan qui marque devant vous,
- chaque joueur (non seulement le joueur qui marque son Plan) retire de la zone du chantier concernée la tuile où se trouve son Gamin. Il retourne ensuite cette tuile sur le côté Bonbons. Le Gamin retiré du chantier doit être placé sur le tas des Bonbons acquis — il ne revien-

dra pas sur le chantier, occupé à consommer le butin gagné.

- prenez 1 Marqueur d'effroi pour chaque Fantôme présent dans la zone qui marque,
- si c'était un Plan Régulier, piochez une nouvelle carte Plan Régulier.

! **Important:** Vous pouvez faire pivoter librement votre Plan, mais pas en miroir.

Après avoir marqué un Plan, des « trous » peuvent apparaître dans le chantier. Les tuiles Bâtiments séparées par des espaces vides constituent toujours la zone de jeu (chantier) et sont soumises aux règles habituelles.

La partie avancée : Plans Hantés

- Sur les Plans Hantés, il y a des Fantômes. Ceux-ci doivent être situés sur n'importe quels Bâtiments et n'entraînent pas l'attribution des Marqueurs d'effroi. C'est parce que les Bâtiments sur lesquels se trouvent ces Fantômes ne font pas partie du Plan qui marque.
- Lorsque vous marquez un Plan Hanté, vous pouvez ignorer jusqu'à 3 exigences concernant les Bâtiments ou les Fantômes — en échange du même nombre de Marqueurs d'effroi.
- Après avoir marqué un Plan Hanté, vous ne piochez pas de nouvelle carte dans votre main.

Exemple:

Le joueur marque un Plan Hanté. Il manque 1 Bâtiment bleu (A) dans le chantier et 1 Fantôme (B) n'est pas dans la bonne position. Cependant, le joueur peut ignorer jusqu'à 3 exigences du Plan Hanté et piocher autant de Marqueurs d'effroi que le nombre d'exigences ignorées. Dans ce cas, le joueur reçoit donc 2 Marqueurs d'effroi. Une carte Plan Hanté vaut toujours 5 Points de Victoire à la fin de la partie



ACTION n°4 : Echanger un Plan Régulier

Vous pouvez défausser une carte Plan Régulier de votre main et en piocher une nouvelle. Placez la carte défaussée au bas de la pile.

ACTION n°5 : Placer un Gamin

Placez votre Gamin sur une tuile Bâtiment vide. Ne s'effectue pas dans le dernier tour de la partie.

Fin de la partie et score

Après 5 tours, lorsque vous n'avez plus de Gamins à placer dans le chantier, vous jouez le dernier, 6ème tour, en ignorant l'action Placer un Gamin. La partie se termine et le joueur ayant le plus

- 2 Points de Victoire pour chaque Plan Régulier réalisé,
- 5 Points de Victoire pour chaque Plan Hante réalisé (dans le cas de la partie avancée),
- 2 Points de Victoire pour le premier tas de Bonbons acquis de chaque couleur,
- 1 Point de Victoire pour chaque tas de Bonbons suivant de la couleur concernée,
- -1 Point de Victoire pour chaque Marqueur d'effroi.

En cas d'égalité de points, le gagnant sera déterminé selon les critères suivants, dans l'ordre comme suit :

- Le gagnant est celui qui a réalisé moins de cartes Plan (Réguliers et Hontés sont comptés ensemble).
- Le gagnant est celui qui a récupéré moins de Marqueurs d'effroi.
- Le gagnant est celui qui a une meilleure diversité de couleurs de ses Bonbons.

Si les critères ci-dessus ne déterminent toujours pas de gagnant, le jeu se termine par un match nul.

Gros Fantôme

Le pion Gros Fantôme était une récompense pour ceux qui ont soutenu le jeu lors de la campagne de crowdfunding. Cependant, chacun peut jouer avec les règles du Gros Fantôme en utilisant n'importe quel jouet ou figurine trouvé/e à la maison.

La partie avec le Gros Fantôme :

- Lors de la préparation, placez le pion du Gros Fantôme à côté du chantier (la zone de jeu).
- Chaque fois qu'une tuile Bâtiment est placée, un Grand Fantôme doit être placé dessus.
- Le Gros Fantôme est soumis à toutes les règles auxquelles sont soumis les autres Fantômes.

Casse-têtes

Les casse-têtes à résoudre soit individuellement, soit ensemble avec vos enfants et amis

Les casse-têtes proposées sur les cartes Casse-tête sont basées sur les règles du jeu de base, légèrement modifiées. Chaque carte Casse-tête représente un chantier (zone de jeu) et nécessite de trouver des mouvements qui permettront de collecter le nombre requis de Points de Victoire en un nombre de tours défini. Pour les besoins des Casse-têtes, on suppose que le joueur en train de résoudre le problème est le seul joueur, et que personne d'autre n'effectue d'action.

Les Casse-têtes vous aideront à mieux comprendre les règles du jeu, à développer vos capacités d'observation, et à vous apprendre des mouvements astucieux. Vous pouvez également les résoudre ensemble avec des amis ou votre enfant.

Tâche

La carte Casse-tête indique le nombre de points requis pour gagner ① et le nombre de tours dont vous disposez pour accomplir la tâche ②.

Vous gagnez les points selon les règles de base du jeu, et les Plans disponibles sont listés en bas de la carte ③.



Chaque Casse-tête a un numéro et un niveau de difficulté ④ allant de très facile à très difficile.

Règles spéciales

Le tour du joueur qui résout le Casse-tête est très similaire à son tour de jeu normal.

Le Casse-tête est considéré comme résolu si vous parvenez à collecter le nombre de points requis en un nombre de tours défini, conformément aux règles.

Bon courage !

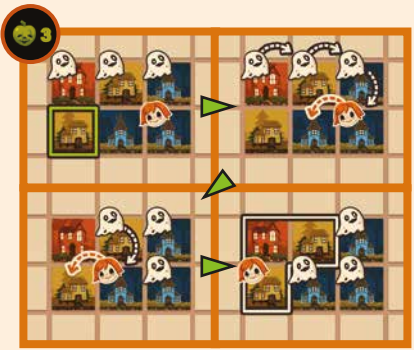
④ Degrés de difficulté

Très facile Très difficile

Solutions des casse-têtes







2



3



4



5



6



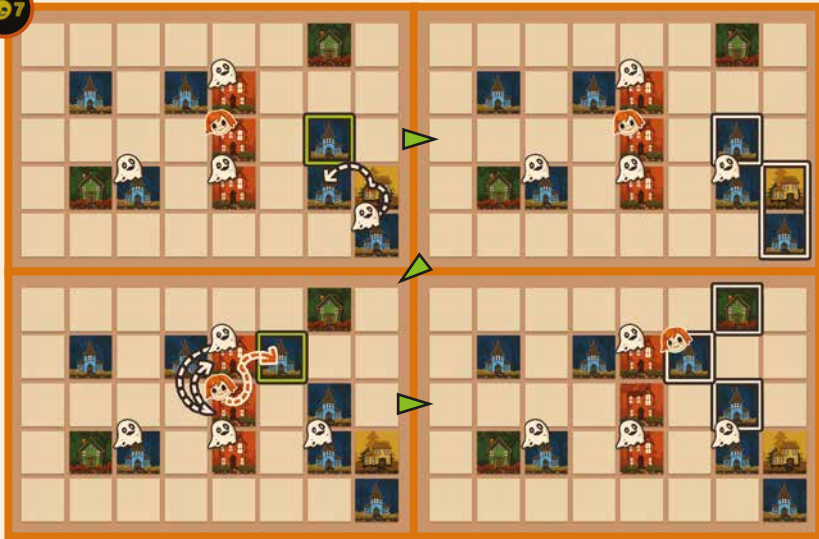
16



17



7



8



1



2



3



4



5



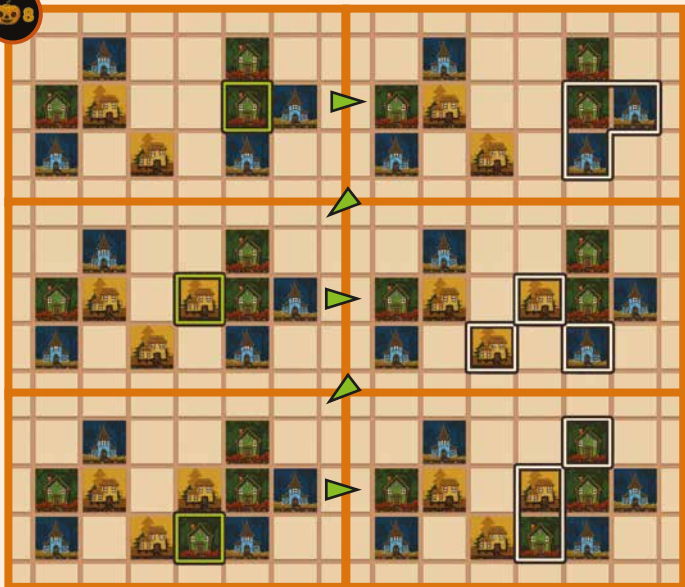
6



7



8



2

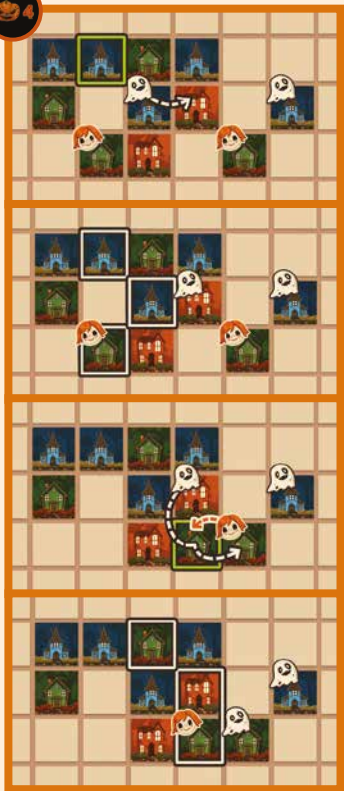


3



1

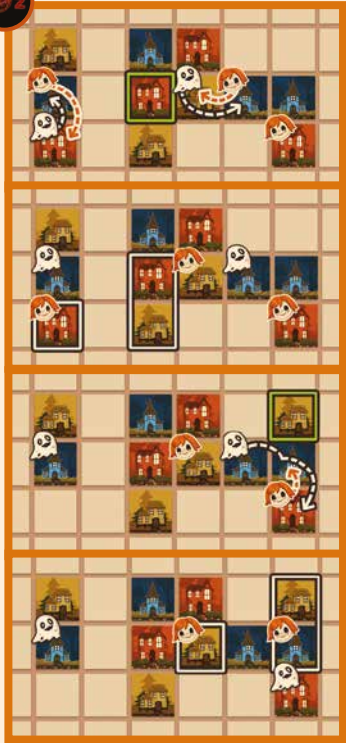




A 3x2 grid of 6 5x5 grids. Each grid contains a ghost icon and a house icon. The ghost's path is shown as a dashed line starting from the ghost and ending at the house. The path is highlighted with a solid line. The grids are connected by arrows pointing right and down.

A 2x2 grid of 4 5x5 grids. Each grid contains a ghost icon and a house icon. The ghost's path is shown as a dashed line starting from the ghost and ending at the house. The path is highlighted with a solid line. The grids are connected by arrows pointing right and down.

2



3



4



Editeur



Auteurs

Marek Chodań, Michał Gryń

Illustrations

Joanna Michalska

Coordinateur de projet

Krzysztof Głoński

Responsable de production

Adam Foland

PAO

Mateusz Czekala

Traduction FR

Anna Chmiel

Si vous avez des questions sur les règles ou s'il manque des éléments,
veuillez nous contacter : contact@smartflamingo.pl
www.smartflamingo.pl