

Un savoureux petit jeu de cartes de prise de risque

Bonbon



Règlement

 Bianca Papalardo

**ROLLIN
GOLEM**



 G. & S. Pedrazzoli

Introduction et objectif du jeu

Dans *Bonbon*, vous essayerez de manger les chocolats les plus délicieux. À chaque manche, vous piocherez des chocolats (cartes) pour les manger et gagner des points. Mais attention à ne pas vous empiffrer (dépasser votre limite personnelle) ou à ne pas vous faire surprendre en train de voler des chocolats (dépasser la limite collective), car certains chocolats auront des effets spéciaux qui vous empêcheront de planifier comme vous le souhaitiez... Il vous faudra savoir choisir le bon moment pour arrêter, lorsque vous en aurez assez mangé.

À chaque manche, le joueur ayant le **plus de points** gagnera un jeton chocolat. Le premier joueur à obtenir **3 jetons chocolat** remporte la partie.

Contenu



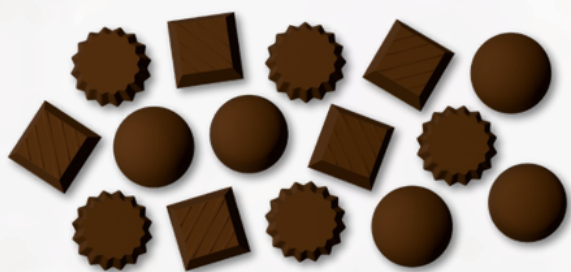
54 cartes chocolat



6 tuiles bonus



12 jetons de points



15 jetons chocolat



1 plateau de limite collective

Préparation

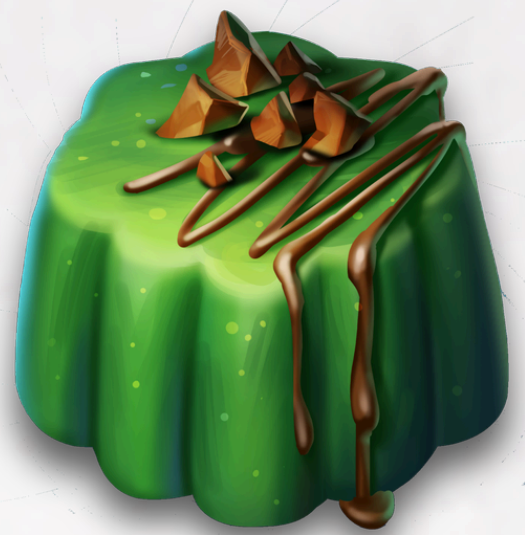
- 1 Mélangez toutes les cartes chocolat et formez une pioche, face cachée, à la portée de tous les joueurs.
- 2 Placez le plateau de limite collective à un endroit visible pour tous les joueurs et mettez à côté un cube en bois, qui servira de jeton de limite collective.
- 3 Mélangez les tuiles bonus et placez-en trois au hasard près du plateau de limite collective.
- 4 Laissez les jetons chocolat et les jetons de points à la portée de tous.

Le dernier joueur à avoir mangé du chocolat (pour de vrai!) sera le premier joueur à commencer la partie.



Objectif du jeu

Gagner 3 manches.



Séquence de jeu

Bonbon se joue en plusieurs manches. À chaque manche, en commençant par le premier joueur, chaque joueur effectue un tour. Lors de son tour, le joueur peut :

Piocher une carte

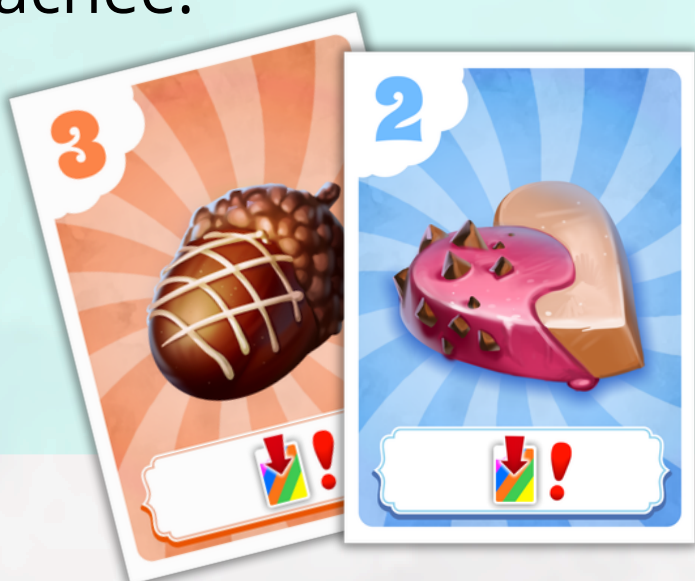
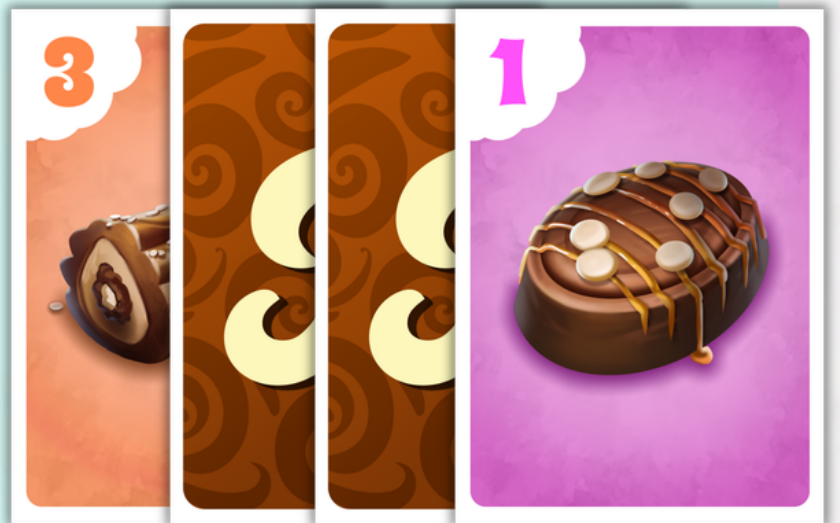
ou

S'arrêter

Après avoir pioché une carte ou s'être arrêté, le tour passe au joueur suivant, à sa droite.

Piocher une carte

Piochez une carte du paquet et posez-la devant vous, à droite de la dernière carte que vous avez jouée. Vous pouvez choisir de jouer la carte face visible ou face cachée.



Attention ! Certaines cartes vous obligeront à les jouer face visible ou à révéler les cartes jouées face cachée (**voir cartes spéciales**).

Les cartes ont une valeur imprimée qui comptera pour le score de cette manche. De plus, les cartes que vous jouez **face visible** influencent deux limites qui doivent être respectées à tout moment : **la limite personnelle** et **la limite collective**.

Limite personnelle

La valeur totale des cartes jouées face visible par un joueur ne peut jamais dépasser 10. Si, en jouant une carte, la somme des cartes face visible d'un joueur dépasse cette limite, il est éliminé de la manche.

Exemple



La valeur des cartes face visible de ce joueur est de 10, donc il n'a pas encore dépassé sa limite personnelle. Lorsque son tour arrive, il décide de piocher une carte. Malheureusement, la carte qu'il pioche l'oblige à la jouer face visible, dépassant ainsi sa limite personnelle et étant éliminé de la manche.

Limite collective

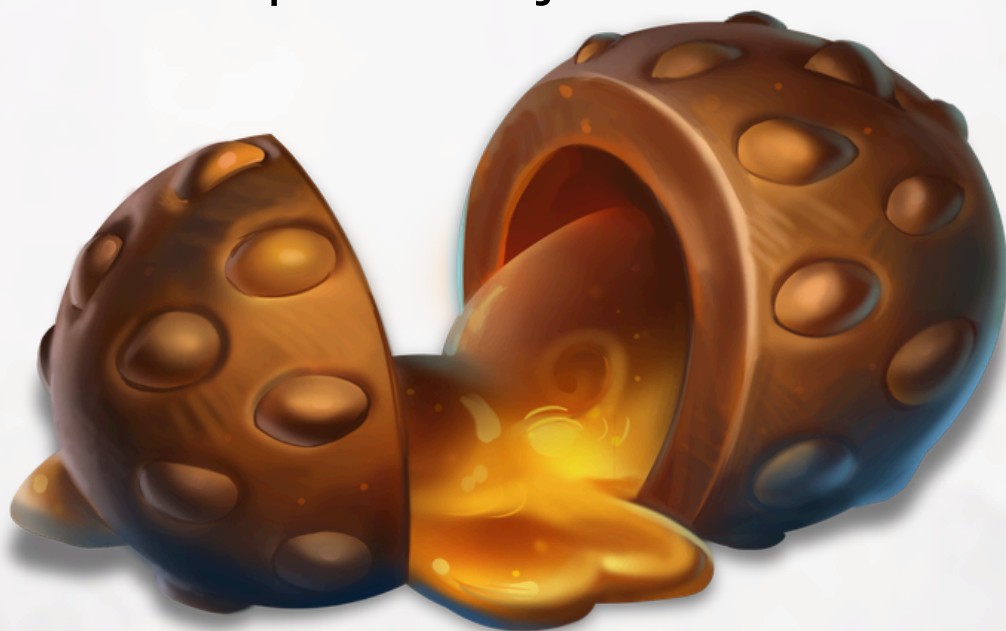
La valeur des cartes jouées face visible par tous les joueurs ne peut pas dépasser la limite établie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.

Joueurs	2	3	4	5	6
Points	10	15	20	30	36

Lorsque un joueur joue une carte face visible, avancez le marqueur sur le plateau de limite collective d'un nombre de cases égal à la valeur de la carte.

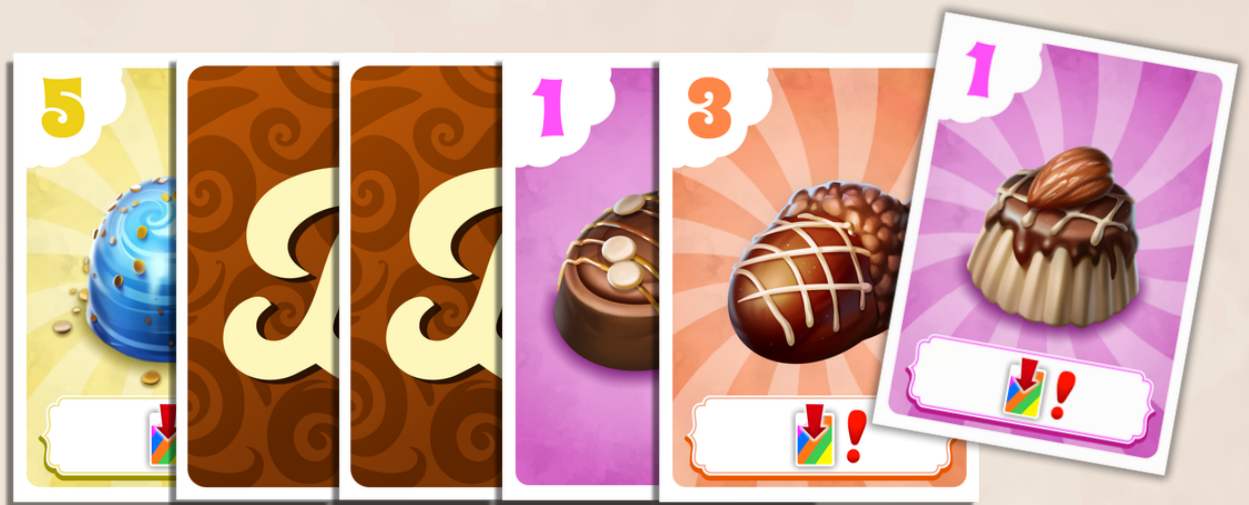
Au moment où la limite collective est dépassée, la manche se termine immédiatement et le joueur actif est éliminé de la manche.

Les autres **joueurs qui ne se sont pas arrêtés**, s'ils ont joué leur dernière carte face cachée, doivent la défausser. Ils doivent répéter ce processus jusqu'à atteindre la dernière carte qu'ils ont jouée face visible.



Exemple

1



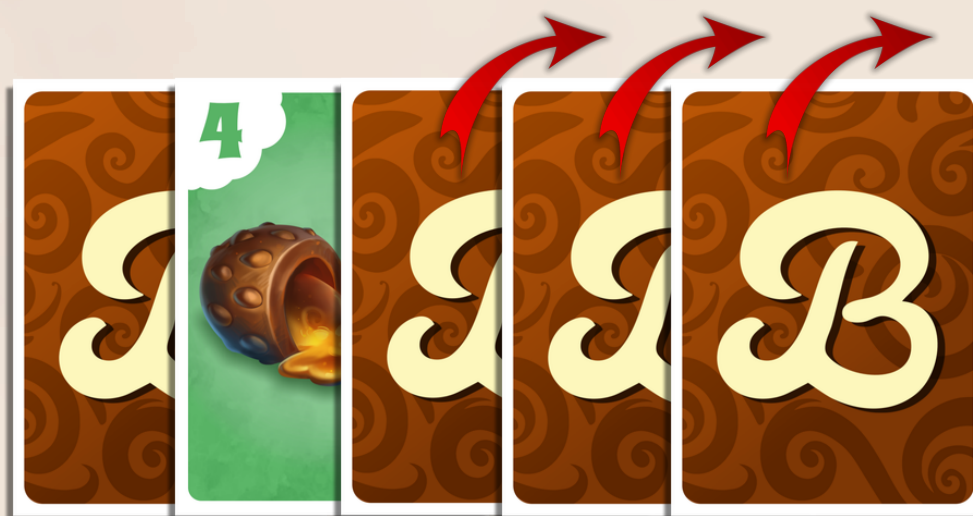
Ana pioche un 1 qu'elle doit jouer face visible. En le jouant, la valeur totale de toutes les cartes face visible devient 16, dépassant la limite collective, qui est de 15 dans les parties à 3 joueurs. La manche se termine immédiatement et Ana est éliminée.

2



Juan, comme il s'était déjà arrêté, ne doit défausser aucune carte.

3



Cris, comme elle ne s'était pas arrêtée, doit défausser sa dernière carte car elle l'avait jouée face cachée. Comme la suivante aussi avait été jouée face cachée, elle doit également la défausser. Elle répète ce processus jusqu'à atteindre la dernière carte qu'elle avait jouée face visible, le 4.

S'arrêter

Si vous décidez de vous arrêter, vous ne piochez plus de cartes pendant la manche en cours et vous attendez la fin de la manche pour révéler votre score.

Le premier joueur à s'arrêter dans une manche peut choisir l'une des trois tuiles bonus disponibles, qui lui donnera des points supplémentaires lors de la phase de score.

Fin d'une manche

Une manche se termine immédiatement si l'une des situations suivantes se produit:

- Tous les joueurs se sont arrêtés ou ont été éliminés
- La limite collective est dépassée

Ensuite, effectuez le décompte des points pour déterminer le gagnant de la manche (voir **Score**), qui reçoit un jeton chocolat.

Si un joueur obtient son troisième jeton chocolat, il remporte la partie. Sinon :

- Remplacez la tuile choisie par le premier joueur à s'être arrêté par une nouvelle tuile.
- Remplacez toutes les cartes dans la pioche et mélangez-la.
- Commencez une nouvelle manche. Le premier joueur sera celui qui a pioché une carte en dernier lors de la manche précédente.

Score

À la fin de la manche, chaque joueur qui n'a pas été éliminé marque des points de la manière suivante:

- Pour chaque série de cartes consécutives jouées face cachée, marquez autant de points que le nombre de cartes moins 1. Prenez des jetons de points correspondant à cette valeur.
- Révélez vos cartes face cachée et additionnez la valeur de toutes les cartes que vous avez jouées.
- Le premier joueur à s'être arrêté ajoute également les points de la tuile bonus qu'il a prise en s'arrêtant.

Le joueur ayant le plus de points remporte la manche et obtient un jeton chocolat. Dans les parties à 5 ou 6 joueurs, les deux joueurs ayant le plus de points obtiennent chacun un jeton chocolat.

En cas d'égalité, gagne

- Celui qui a joué le plus de cartes (zéros non inclus).
- Celui qui a joué le plus de cartes face visible.

Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité remportent la manche.

La **limite personnelle** des joueurs est réduite de 1 pour chaque jeton chocolat qu'ils possèdent.

Exemple



Lucía n'a joué qu'une seule carte face cachée, donc elle ne prend aucun jeton de points. Elle retourne sa carte face cachée et additionne la valeur de toutes ses cartes. Elle obtient un total de 10 points.



Nico a joué deux cartes face cachée consécutives, il prend donc un jeton de 1 point. Il retourne ses cartes face cachée et additionne la valeur de toutes ses cartes (9). De plus, comme il a été le premier à s'arrêter, il ajoute les points de la tuile qu'il a choisie (3). Il obtient un total de 13 points.



Sofía a joué trois cartes face cachée consécutives, elle prend donc un jeton de 2 points. Elle retourne ses cartes face cachée et additionne la valeur de toutes ses cartes (11). Elle obtient un total de 13 points, mais comme elle a joué plus de cartes que Nico, Sofía remporte cette manche et prend un jeton chocolat. Sa limite personnelle devient maintenant 9 points.

Cartes spéciales

Zéros

Les zéros doivent être joués face visible et, si vous les jouez à côté d'une ou plusieurs cartes qui sont face cachée, vous êtes obligé de retourner ces cartes jusqu'à atteindre la dernière carte que vous avez jouée face visible.



Les cartes que vous révéléz en jouant un zéro affectent **votre limite personnelle** ainsi que **la limite collective**.

Après avoir joué un zéro, **vous pouvez** jouer un autre tour.

Exemple



Ce joueur pioche un zéro. Il doit le jouer face visible, et comme sa dernière carte avait été jouée face cachée, il doit la retourner et avancer le marqueur de **limite collective** de 1 case. De plus, la suivante avait également été jouée face cachée, il doit donc aussi la retourner et avancer le marqueur de 4 cases. Comme la carte suivante avait été jouée face visible, il s'arrête là. Ensuite, il décide de piocher une autre carte et de la jouer face visible. La somme de ses cartes face visible est maintenant de 9, ce qui ne dépasse pas encore sa **limite personnelle** de 10.

Face visible obligatoire

Ces cartes doivent toujours être jouées face visible.



Effets spéciaux

Certaines cartes vous permettent de réaliser un effet spécial uniquement si vous les jouez **face visible**. Les joueurs qui se sont arrêtés ne peuvent être la cible d'aucun de ces effets.

Voici l'explication de leurs effets :



Si vous jouez cette carte face visible, vous pouvez vous arrêter immédiatement et prendre une tuile disponible, même si vous n'êtes pas le premier joueur à vous arrêter.

Si vous jouez cette carte face visible, vous pouvez retourner une carte face cachée d'un autre joueur. La valeur de cette carte compte pour les limites. Si elle fait dépasser **sa limite personnelle**, ce joueur est éliminé. Mais si elle fait dépasser **la limite collective**, **vous** êtes éliminé. Si la carte révélée possède un effet spécial, **cet effet ne s'applique pas**.



Si vous jouez cette carte face visible, vous pouvez échanger 2 cartes de votre choix entre 2 joueurs, vous compris. L'une des 2 cartes peut être la carte que vous venez de jouer.

Si vous jouez cette carte face visible, vous pouvez piocher une carte supplémentaire après l'avoir jouée.



Si vous jouez cette carte face visible, vous pouvez mettre face cachée une carte face visible de n'importe quel joueur, vous compris.

Score des tuiles



Ajoutez **3 points**.

Ajoutez **1 point** pour chaque **0** que vous avez joué cette manche.



Ajoutez 1 point pour chaque carte jouée face visible durant cette manche (les zéros ne comptent pas).

Ajoutez 1 point pour chaque carte de valeur 1 que vous avez jouée durant cette manche.



Ajoutez 2 points pour chaque ensemble de cartes jouées face cachée durant cette manche.

Ajoutez 1 point pour chaque carte avec une illustration différente que vous avez jouée durant cette manche (un point pour chaque type d'illustration les zéros ne comptent pas).



Résumé d'une manche

Tour des joueurs

- Piocher une carte
- S'arrêter

Vérifier la fin de la manche

- Limite collective dépassée
- Tous les joueurs se sont arrêtés / ont été éliminés

Score

- Séries de cartes face cachée
- Cartes jouées
- Tuile bonus

Créditos

Auteurs du jeu: **G & S Pedrazzoli**

Illustrations: **Bianca Papalardo**

Graphisme: **Santiago Pedrazzoli**

Chef de projet: **Gonzalo Pedrazzoli**

Chef de production: **Agustín Pedrazzoli**

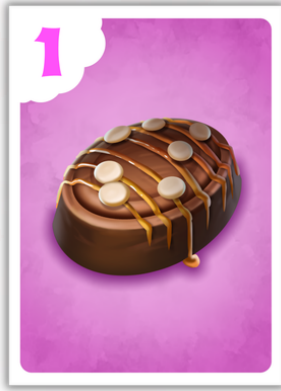
Traduction: **Danielle et Stephane Popovic**

Édité et distribué par **ROLLIN GOLEM**

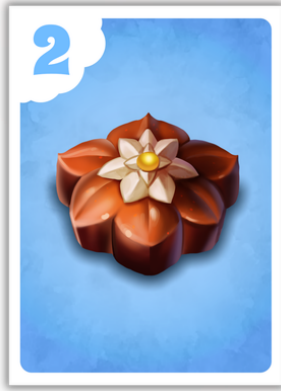


Proportion des cartes

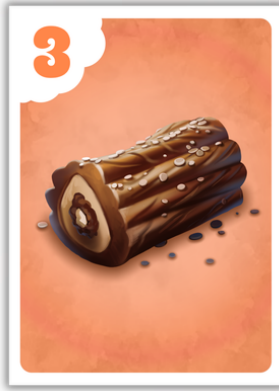
29 cartes normales



x8



x8



x8



x3



x2

8 cartes à jouer obligatoirement face visible



x2



x2



x2



x1



x1

10 cartes avec effets spéciaux (2 de chaque type)



7 zéros

