

Kipp mir Saures

Un jeu sucrément malin
d'Emmanuel Albisser

8+ 2-4 45



CONTENU :

- 4 planches prédecoupées avec les pièces pour monter la Bonbécane
- 1 baguette en bois
- 35 cartes
- 36 dés de 3 tailles et 3 couleurs différentes
- 60 bonbons (cubes) de 3 couleurs
- 1 règle du jeu
- 1 feuillet de montage

Berlingots d'Or, Toffees Toufflamme, Pralines d'Horizon : ces succulentes friandises que Gaston de Réglisse réussit à tirer de son incroyable Bonbécane sont devenues légendaires. Ces délices du palais sont le fruit d'une merveille de technologie : trois tuyaux capables de détecter eux-mêmes le moment exact où ils séduiront les papilles du monde entier et répandront les différents arômes dans des moules uniques, avant d'être soigneusement emballés devant les gourmands ébahis. Tous sont impatients de se jeter sur le contenu qui sortira de ces mystérieux tuyaux lorsqu'ils basculeront...

Montage de la Bonbécane

Avant la toute première partie, montez les tuyaux et la base comme expliqué sur le feuillet de montage.

Une fois le montage terminé, vous disposez des éléments suivants :

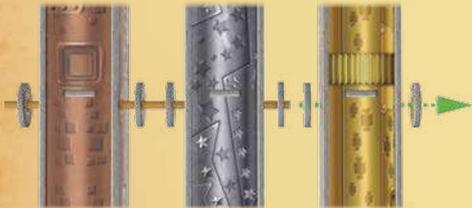


- 1 Le Tuyau des Arômes**
- 2 Le Tuyau des Moules**
- 3 Le Tuyau des Sachets**
- 4 La base**

Enfilez les tuyaux et les rondelles sur la baguette, dans l'ordre indiqué.

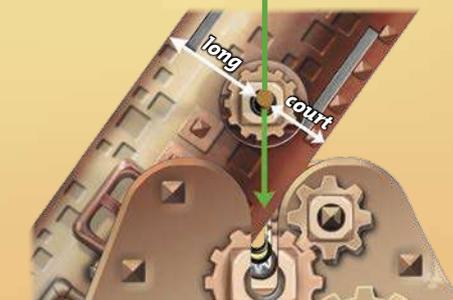
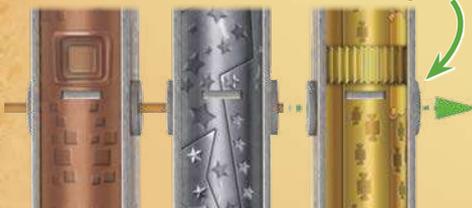
Suspendez la baguette avec les tuyaux sur la base.

La **Bonbécane** est prête. Installez-la au milieu de la table.



Le plus simple est de coller les rondelles autour des trous des tuyaux.

Respectez bien la position des rondelles et de l'axe.



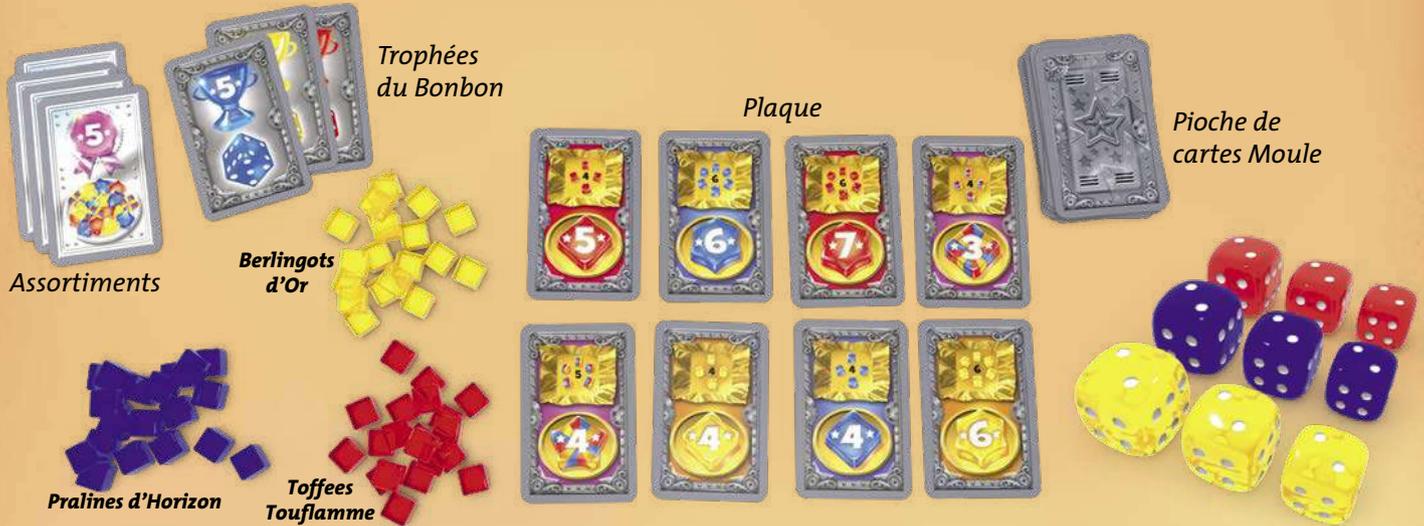
Assurez-vous que la Bonbécane repose sur une surface plane !



Reste de la mise en place

Placez les **60 bonbons** à proximité de la Bonbécane, triés par couleur. Il y a des **Berlingots d'Or** (jaunes), des **Toffees Toufflamme** (rouges) et des **Pralines d'Horizon** (bleues).

Mélangez les **28 cartes Moule** et empilez-les **face cachée**. Piochez **8 cartes** et étalez-les face visible : elles forment la « plaque ». Gardez les **4 cartes Assortiment** et les **3 cartes Trophée du Bonbon** à portée de main.



Il existe **7 cartes par bonbon** (couleur) + **7 Mélanges Multicolores** comprenant toutes les sortes de bonbons.

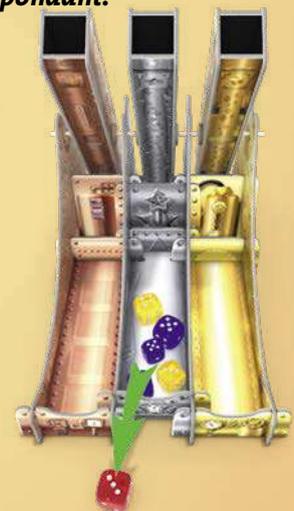
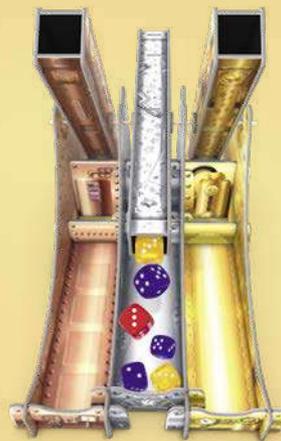
Chaque joueur prend **9 dés** : un de chaque taille dans chacune des **3 couleurs**.

But du jeu

Au cours de la partie, vous allez **remplir** les 3 tuyaux de dés.

À un moment, **ces tuyaux basculeront** et les dés dégringoleront.

Vous **récupérerez** alors les dés un par un et effectuerez les **actions du tuyau correspondant**.



Les actions des 3 tuyaux vous permettront de fabriquer des friandises et de les emballer. Le joueur qui aura rempli **5 sachets** mettra fin à la partie. Le vainqueur sera le joueur qui totalisera le plus de **Points de Gourmandise**.

Glisser des dés dans les tuyaux jusqu'à ce qu'ils basculent ...

Le dernier à avoir grignoté des friandises commence.

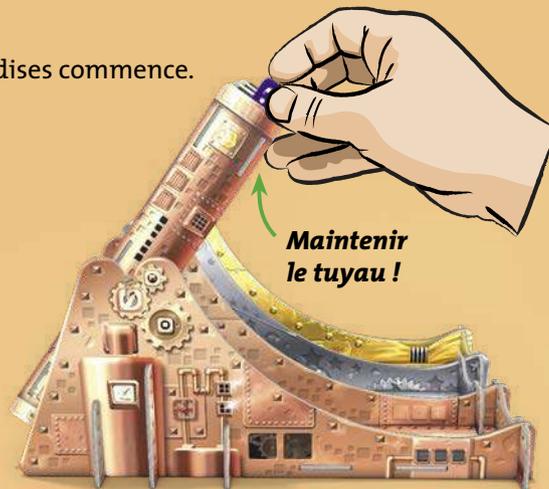
Le joueur actif (= dont c'est le tour) glisse **un de ses dés** au choix dans l'**un des tuyaux**.

Un tuyau bascule ?

Les **dés sur le toboggan** sont alors répartis entre les joueurs. Le **joueur actif** en choisit **un** et le place dans son stock devant lui. Il effectue alors **l'action correspondant à ce tuyau**. Puis c'est à son **voisin de gauche** de choisir un dé. Lui aussi effectue l'action de ce tuyau... Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste **plus de dé sur le toboggan**.

Aucun tuyau ne bascule ?

Il ne se passe rien. C'est à son voisin de gauche de jouer.



Maintenir le tuyau jusqu'à ce que le dé soit tombé dedans, puis lâcher tout pour voir s'il bascule.

Si vous n'avez plus aucun dé, vous ne pouvez remplir aucun tuyau et passez votre tour.

Ne regardez pas dans les tuyaux ! À vous de mémoriser le nombre de dés que contient déjà chacun d'eux !

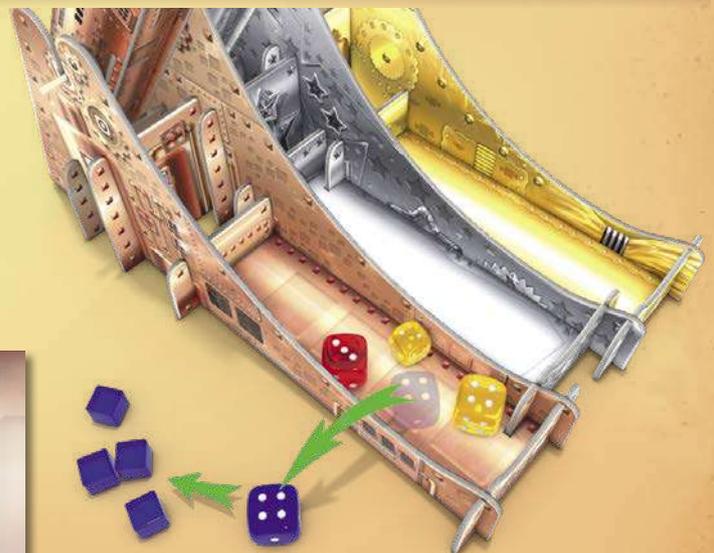
Très rarement, il peut arriver que **plus d'un tuyau bascule**. Vous disposez alors des dés de différents toboggans, que vous pouvez récupérer dans l'ordre que vous voulez. Les règles ne changent pas : chacun récupère un dé, puis effectue l'action du tuyau correspondant.

Les tuyaux et leurs actions

I. Le Tuyau des Arômes

• Attention à la couleur et à la valeur des dés.

- Ajoutez le dé choisi à **votre stock de dés**.
- Prenez des **bonbons** de la réserve selon la **valeur** et la **couleur** de ce dé.
- S'il ne reste aucun bonbon de la couleur choisie, complétez avec **une seconde** couleur.



Pas plus de 10 bonbons !

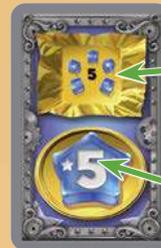
Une fois que vous avez récupéré tous les dés tombés, personne ne doit garder plus de **10 bonbons**. Le joueur qui en possède 11 ou plus doit remettre l'excédent (couleurs au choix) dans la réserve. (Par contre, un joueur peut posséder autant de dés qu'il veut en stock.)

Exemple : Vous choisissez le dé bleu de valeur 4. Vous prenez donc 4 Pralines d'Horizon de la réserve. (S'il n'en reste que 2, prenez-les et complétez avec 2 Berlingots d'Or ou 2 Toffees Toufflamme.)

2. Le Tuyau des Moules

• Attention à la couleur des dés ; la valeur n'intervient que pour les Mélanges Multicolores ! •

- ★ Ajoutez le dé choisi à **votre stock de dés**.
- ★ Prenez parmi les cartes (visibles) sur la plaque...
 - ★ ... **une carte Moule au choix de cette couleur ;**
ou
 - ★ ... un **Mélange Multicolore**. Mais pour pouvoir le prendre, la **valeur du dé** doit correspondre au **nombre de bonbons** (petit nombre noir sur la carte).
 - ★ Posez cette carte devant vous, face visible.
 - !! **Joker 6** : Si vous choisissez un dé de **valeur 6**, vous pouvez prendre **n'importe quel Mélange Multicolore**.
- ★ Si vous ne trouvez aucune carte Moule correspondante sur la plaque, vous repartez les mains vides (mais vous gardez tout de même le dé).



Exemple : Pralines d'Horizon



Exemple : Mélange Multicolore

Nombre de bonbons
Attention :
Les Points de Gourmandise ne sont pas toujours égaux au nombre de bonbons !

Points de Gourmandise

Exemple : Voici les dés tombés du Tuyau des Moules :



Si vous choisissez le **dé rouge**, vous pouvez prendre une carte Moule rouge au choix. (Vous ne pouvez pas prendre un Mélange Multicolore car aucun n'indique un nombre de bonbons égal à 3.)



Si vous choisissez le **dé bleu**, vous pouvez prendre une des deux cartes Moule bleues ou le Mélange Multicolore indiquant 4 bonbons.



Si vous choisissez le **dé jaune de valeur 6**, vous avez le choix entre la carte Moule jaune et n'importe quel Mélange Multicolore.

Une fois que vous avez récupéré le dernier dé tombé, complétez la plaque à **8 cartes Moule**. Si la pioche de cartes Moule est **épuisée**, continuez à jouer même si la dernière carte de la plaque a été prise. Dans ce cas rare, vous ne pourrez désormais **plus glisser de dé dans le Tuyau des Moules**.

3. Le Tuyau des Sachets

• Attention à la couleur du dé, pas à sa valeur. •

- Placez le **dé** choisi...
 - ... sur une de **vos** cartes Moule de **même couleur ;**
ou
 - ... sur un de **vos Mélanges Multicolores**.

Cette carte Moule est devenue un **sachet rempli de friandises**.
- Remettez dans la réserve :
 - **autant de bonbons** qu'indiqués par la **carte**
et
 - de la **couleur de la carte** sur laquelle vous avez posé le dé **ou**
 - **des 3 couleurs** s'il s'agit d'un **Mélange Multicolore**.
- Si vous ne possédez **pas les bonbons nécessaires** pour remplir un sachet ou si vous ne **désirez pas** le remplir, ajoutez le dé à **votre stock** et ne faites rien.



Exemple : À l'aide du **dé rouge**, vous « mettez en sachet » une carte Moule **rouge** : vous rendez **4 Toffees Toufflamme** car la carte rouge indique **4 bonbons**.



Exemple : À l'aide d'un dé au choix, vous « mettez en sachet » un **Mélange Multicolore**. Vous rendez **5 bonbons** car la carte indique **5 bonbons**. Parmi eux doivent se trouver les 3 couleurs.

Attention :
Ce n'est pas le dé que vous choisissez qui indique combien de bonbons vous rendez dans la réserve, mais la carte Moule sur laquelle vous le placez.

Et la Bonbécane continue de fabriquer encore et encore...

Une fois que vous avez récupéré tous les dés tombés, c'est au tour du **joueur assis à gauche** de celui qui a fait basculer le tuyau de jouer. Il recommence à glisser un dé dans le tuyau de son choix... jusqu'à ce que l'un d'eux bascule de nouveau.



5 sachets... et la partie est terminée !

Lorsqu'un joueur a **placé un dé sur 5 cartes Moule**, il a rempli **5 sachets**. S'il reste des dés sur le toboggan, continuez à jouer jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. La partie est alors terminée. Chacun additionne ses **Points de Gourmandise**.

La partie s'arrête avant si tous les dés sont dans les tuyaux et qu'aucun d'eux ne bascule (vous empêchant de récupérer des dés).

Il peut même arriver que plusieurs joueurs remplissent plus de 5 sachets.



Points de Gourmandise... et vainqueur

Chacun gagne des Points de Gourmandise pour ...

- Ses sachets remplis ;
- Ses assortiments ;
- Ses Trophées du Bonbon

Vous ne marquez des Points de Gourmandise que pour les cartes Moule avec un dé.

Sachets terminés

Additionnez les Points de Gourmandise des sachets remplis.



Exemple : Vous avez rempli 4 sachets. Ils vous rapportent **15 Points de Gourmandise**. Les deux cartes Moule sans dé ne rapportent aucun point.

Assortiments



Si vous avez rempli des sachets de **Toffees Toufflamme, Pralines d'Horizon, Berlingots d'Or et Mélange Multicolore**, vous gagnez une carte Assortiment. Elle vous rapporte **5 Points de Gourmandise**.



Exemple : Vous les avez tous : Mélange Multicolore, Toffees Toufflamme, Pralines d'Horizon et Berlingots d'Or. Ces sachets remplis, avec un dé dessus, sont tous devant vous. Ils vous rapportent une carte Assortiment.

Trophées du Bonbon

Pour chaque couleur, vérifiez qui possède le **plus de dés** sur ses cartes Moule. Ce joueur gagne un **Trophée du Bonbon** de la couleur correspondante. Chaque Trophée rapporte **5 points de Gourmandise**.



Si **plusieurs joueurs** sont à égalité pour une couleur, **personne** ne gagne ce Trophée.



Exemple : Vous avez mis fin à la partie avec votre 5e sachet. Dans le même tour, Fiona a elle aussi réussi à emballer 5 sachets de friandises. Vous avez utilisé plus de dés jaunes (2) pour emballer vos friandises que les autres joueurs. Vous gagnez donc le Trophée pour les Berlingots d'Or. Pour avoir utilisé le plus de dés bleus, c'est Fiona qui gagne le Trophée des Pralines d'Horizon. Personne ne gagne le Trophée des Toffees Toufflamme car Patrick et Natacha se partagent la première place (3 dés rouges chacun).

L'attribution des points est la suivante : vos sachets remplis vous rapportent **25 Points de Gourmandise**. Comme vous avez rempli les 4 types de sachets, vous gagnez une carte **Assortiment**. Pour votre majorité en dés jaunes, vous recevez le **Trophée des Berlingots d'Or**. **Votre total est de 35 Points de Gourmandise.**

Fiona obtient **20 points** pour ses sachets remplis. Son **Trophée pour les Pralines d'Horizon** lui rapporte 5 points supplémentaires. Et elle aussi gagne une carte **Assortiment**. **Le total de Fiona est de 30 Points de Gourmandise.**

Patrick n'a pas réussi à réaliser d'**assortiment**, ni à obtenir un **Trophée**. Il ne marque que les points de ses sachets. **Le total de Patrick est de 16 Points de Gourmandise.**

Comme **Natacha** n'a pas réussi à finir son sachet de Berlingots d'Or, elle n'obtient pas de **carte Assortiment**. Son égalité avec Patrick concernant les dés rouges la prive également du **Trophée rouge**. **Le total de Natacha est de 21 Points de Gourmandise.** Vous réalisez le meilleur score et **remportez** la partie.

Le joueur qui totalise le plus de Points de Gourmandise remporte la partie ! Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Démontage de la Bonbécane après la partie :

Vous n'avez plus besoin de démonter les tuyaux : ils tiennent dans la boîte.

Démontez la **partie centrale argentée** de la base de la manière suivante :

Les supports **doré** et **cuivré** de la base peuvent rester tels quels. Vous pouvez les ranger **en un seul bloc** dans la boîte.



Art.Nr.: 60 110 5154

Auteur : Emmanuel Albisser

Illustration : Folko Streese

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2021 ZOCH Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

Remarque :
Même si tous les éléments de ce jeu répondent aux normes de sécurité les plus strictes, ils ne sont pas pour autant destinés à un autre usage. Les descriptions et formulations de la règle ne sont en aucun cas une invitation ou une incitation à porter le matériel de jeu à la bouche, voire à avaler quoi que ce soit. Ne faites jamais un tel geste et ne donnez jamais non plus l'idée aux enfants de le faire.

