

UN JEU DE JEREMY BEMON

CANDY ISLANDS

ILLUSTRÉ PAR CHRISTOPHER MATT



Chargez vos canons, matelots ! Les plus fameux pirates ont vogué vers les Candy Islands, assoiffés de richesses, de gloire et... de friandises. À coups de boulets de bonbon, remportez trésors et mercenaires pour devenir le plus grand capitaine de l'archipel. Feu à volonté et parés à l'abordage !

Deux modes de jeu sont possibles : préférez-vous la jouer moussaillons (voir page 2) ? Ou êtes-vous prêts pour affronter de vieux loups de mers (voir page 6) ?

MATÉRIEL



4 paravents

1 de chaque couleur



48 Boulets de bonbon

12 de chaque couleur



20 jetons Mercenaires

4 de chaque type : Sucette, Chewing-gum, Ourson, Canne à sucre et Papillote

1 jeton Kraken

40 cartes Île réparties en 4 paquets de 10 cartes, composés de :



• 5 cartes Wanted, dont 2 avec un symbole 



• 5 cartes Trésor, dont 2 avec un symbole 

Les couleurs des cartes Île sont différentes de celles des joueurs.

BUT DU JEU

Amassez le plus de Pièces en Chocolat en affrontant vos voisins dans des combats de Boulets de bonbon, et devenez le Pirate le plus Gourmand de toutes les Mers des Candy Islands !

Les règles suivantes s'appliquent pour vos premières parties. Vous pourrez ensuite passer au mode avancé *Vieux loup de mer*, page 6.



MISE EN PLACE

- 1 • Chaque joueur prend un paravent et place dans sa **Cale** (derrière son paravent) les 12 **Boulets de bonbon** de la même couleur.
- 2 • Prenez autant de paquets de **cartes Île** qu'il y a de joueurs. Pour chaque paquet :
 - ♦ mettez de côté les 4 cartes ayant le symbole  en bas à gauche,
 - ♦ mélangez les 3 **cartes Trésor**,
 - ♦ mélangez les 3 **cartes Wanted** et posez-les sur les **cartes Trésor**,
 - ♦ placez chaque paquet entre deux joueurs.
- 3 • Parmi les cartes  mises de côté, donnez une **carte Grosse Bonbonnière** à chaque joueur, qu'il place face visible devant son paravent. Retirez du jeu les cartes  restantes.
- 4 • Placez au centre de la table autant de **jetons Ourson**, **Chewing-gum**, et **Sucette** qu'il y a de joueurs (par exemple à 3 joueurs : 3 jetons **Ourson**, 3 jetons **Chewing-gum**, et 3 jetons **Sucette**).



TOUR DE JEU

Une partie se déroule en 6 tours de jeu (le nombre de cartes dans chaque paquet). À chaque tour de jeu, un joueur mène deux combats en même temps, un contre chacun de ses deux voisins, afin de remporter les **cartes Île** à sa droite et à sa gauche.

PHASE 1 : Préparation du combat

♦ ÉTAPE 1 : Île en vue !

Retournez la première **carte Île** de chacun des paquets.

Quand une **carte Wanted** est dévoilée, prenez parmi les **jetons Mercenaires** au centre de la table celui indiqué sur la carte et posez-le dessus.

♦ ÉTAPE 2 : Chargez les canons !

Une **Charge**, c'est le contenu de la main d'un joueur pour chaque combat.

Le joueur va prendre des **Boulets de bonbon** et des **jetons Mercenaires** de sa **Cale** pour préparer secrètement deux **Charges** : une qu'il place dans sa main droite pour le combat avec son voisin de droite, et une dans sa main gauche pour le combat avec son voisin de gauche.

La seule obligation est que chaque **Charge** contienne toujours au moins un **Boulet de bonbon**.

Ensuite, il pose ses mains bien fermées sur la table de chaque côté de son paravent, en attendant que tout le monde soit prêt.



♦ ÉTAPE 3 : À l'abordage !



Quand tous les joueurs sont prêts, ils crient « **À l'abordage !** » et lâchent alors en même temps les **Charges** de leurs deux mains sur la table, en faisant bien attention à rester entre leur paravent et le paquet de **cartes Île**, pour ne pas mélanger leurs charges avec leurs adversaires.

PHASE 2 : Résolution des combats

◆ ÉTAPE 1 : C'est qui le plus fort ?

La puissance de chaque **Charge** est égale au nombre de **Boulets de bonbon** qu'elle contient et modifiée par d'éventuels mercenaires (voir effets page 8). Le joueur qui a la **Charge** la plus puissante gagne le combat.

◆ ÉTAPE 2 : Au travail moussaillons !

Les éventuels **jetons Mercenaires** utilisés sont retirés du jeu, sauf les **Chewing-gums** qui reviennent dans chaque **Cale**.

Le vainqueur du combat récupère la **carte Île** concernée et la place devant son paravent, face visible. Si la récompense est une **carte Wanted**, le joueur prend le **jeton Mercenaire** correspondant et le met dans sa **Cale**.

Puis les joueurs échangent les **Boulets de bonbon** utilisés pour chaque combat. Chaque joueur récupère les **Boulets de bonbon** des deux **Charges** adverses (des joueurs à sa gauche et à sa droite) et les met dans sa **Cale**. Les **Boulets de bonbon** qu'il a joués partent donc chez ses adversaires !

◆ LES ÉGALITÉS

S'il y a égalité pour un combat, la **carte Île** est décalée sur le côté et sera ajoutée à la **carte Île** du tour suivant. Elles pourront être remportées ensemble.

Tant qu'il y a égalité les cartes se rajoutent à celle du tour suivant. Au dernier tour de jeu, s'il y a égalité personne ne gagne la ou les carte(s).

◆ EXEMPLE :

- A** La Charge du joueur rose a une puissance de 4 : 3 Boulets de bonbon et un Chewing-Gum (+ 1, voir page 8).
- B** La Charge du joueur jaune a une puissance de 5 : 2 Boulets de bonbon et un Ourson (+ 3, voir page 8).

- A** Le joueur jaune remporte le combat et la carte Île ainsi que le jeton correspondant.
- B** Le jeton Ourson est retiré du jeu.
- C** Le jeton Chewing-Gum revient au joueur rose (voir page 8).
- D** Le joueur jaune prend les 3 Boulets de bonbon du joueur rose.
- E** Le joueur rose prend les 2 Boulets de bonbon du joueur jaune.



FIN DU TOUR

Lorsque tous les joueurs ont récupéré les **Boulets de bonbon** de leurs adversaires, un nouveau tour reprend par la phase 1. Sauf s'il ne reste plus de **cartes Île** à dévoiler, auquel cas la partie se termine.



Suite au pouvoir d'une **Sucette** ou d'une **Papillote** (voir page 8), il peut arriver dans de très rares cas qu'un joueur, après la résolution des combats, se retrouve avec moins de 2 **Boulets de bonbon**. Dans ce cas, il dévoile sa **Cale**, et chaque joueur ayant minimum 4 **Boulets de bonbon** de la couleur d'origine du joueur doit lui donner un, voire deux si cela ne suffit pas à ce qu'il ait de nouveau 2 **Boulets de bonbon**.

FIN DE PARTIE

Chaque joueur prend de sa **Cale** les **Boulets de bonbon** de la couleur la plus présente chez lui et les place sur sa **carte Grosse bonbonnière** (en cas d'égalité, il ne prend qu'une couleur). Les **Boulets de bonbon** ainsi placés se transforment par magie en **Pièces en chocolat**.

Chaque joueur additionne :

- ◆ les **Pièces en chocolat** des **Cartes Wanted** et **Trésor** qu'il a gagnées,
- ◆ les **Boulets de bonbon** transformés en **Pièces en chocolat** grâce aux **Bonbonnières**.

Au terme de ce décompte, le joueur possédant le plus de **Pièces en chocolat** est déclaré

Pirate le plus Gourmand des Mers des Gandy Islands.

VARIANTE 8 JOUEURS : vous pouvez inclure jusqu'à 8 flibustiers dans la partie en mélangeant deux boîtes de jeu ! Dans ce cas, veillez à ne pas mettre 2 joueurs de la même couleur l'un à côté de l'autre !



Voici quelques aménagements des règles permettant de faire des parties plus longues et plus tactiques, pour des flibustiers expérimentés. Une partie de *Vieux loups de mer* se jouera en 10 tours.

MISE EN PLACE

- ◆ Prenez toutes les 10 cartes pour constituer les paquets de cartes Île. Les 5 cartes Wanted sont placées au-dessus du paquet.
- ◆ Les Grosses bonbonnières sont désormais dans le paquet, il vous faudra donc les gagner !
- ◆ Prenez également les jetons Canne à Sucre et Papillote et placez-les au centre de la table.



RÉSOLUTION DES COMBATS

Avant de résoudre, appliquez les éventuels effets des Sucettes, puis des Cannes à sucre. Ensuite, les joueurs ayant joué une Papillote dans une de leurs Charges doivent crier « **Invoque le Kraken!** » et appliquer son effet.

FIN DE PARTIE ET SCORE



- ◆ Chaque joueur possédant une Petite bonbonnière prend de sa Cale les Boulets de bonbon de la couleur la moins présente chez lui et les places sur cette carte.
- ◆ Il se peut que certains aient plusieurs Bonbonnières. Bien joué ! Dans ce cas, vous marquez autant de points pour chaque Bonbonnière en votre possession.
- ◆ Si un joueur possède une seule couleur de Boulets de bonbon en fin de partie, ils comptent à la fois pour ses Grosses et ses Petites Bonbonnières.

LES TRÉSORS

- Petit coffre au chocolat noir : contient 2 Pièces en chocolat.
- Moyen coffre au chocolat au lait : contient 4 Pièces en chocolat.
- Gros coffre au chocolat blanc : contient 6 Pièces en chocolat.



LES BONBONNIÈRES MAGIQUES

Elles transforment par magie des Boulets de bonbon en Pièces en chocolat ! Si un joueur possède plusieurs bonbonnières, leurs effets s'additionnent.

La Grosse Bonbonnière



À la fin du jeu, elle vaut autant de Pièces que le plus grand nombre de Boulets de bonbon possédés par le joueur dans une même couleur.

La Petite Bonbonnière



À la fin du jeu, elle vaut autant de Pièces que le plus petit nombre de Boulets de bonbon possédés par le joueur dans une même couleur.

◆ EXEMPLE :



À la fin du jeu, Jérôme possède les cartes Île suivantes :

2 Grosses bonbonnières, une Petite bonbonnière, 3 cartes Mercenaires et 1 coffre valant 4 Pièces.

Et les Boulets de bonbon suivants : 5 roses, 3 noirs, 2 bleus et 2 jaunes.

Il gagne 5 Pièces pour chacune de ses 2 Grosses bonbonnières, 2 Pièces pour la Petite Bonbonnière, 4 Pièces pour le Moyen coffre au chocolat au lait, et 3 pour les autres cartes, pour un total de 19 Pièces en chocolat.

LES MERCENAIRES

3 OURSON

◆ Le **Ganonnier en Chef**

Augmentez de 3 la puissance de la **Charge** dans laquelle vous le jouez.



Hand SUCETTE

◆ Le **Pilleur**

Au moment de la révélation des **Charges**, et avant de résoudre un combat, si l'un des deux adversaires a joué une **Sucette**, il vole un élément (**Boulet de bonbon** ou **jeton Mercenaire**) dans la **Charge** de l'autre et l'ajoute aussitôt à l'une de ses deux **Charges**.

Si les adversaires ont tous les deux une **Sucette** dans leur **Charge**, personne ne vole rien, mais les deux **Sucettes** sont quand même retirées du jeu.



Snowflake CHEWING-GUM

◆ L'**apprenti Bandif**

Augmentez de 1 la puissance de la **Charge** dans laquelle vous le jouez.

Le **Chewing-gum** est le seul **jeton Mercenaire** qui n'est pas retiré du jeu à la fin du combat où il est joué. Remettez-le dans votre **Cale** et vous pourrez le rejouer aux prochains tours.

Le seul moyen de vous l'enlever est de vous le voler avec une **Sucette**.



MERCENAIRES VIEUX LOUPS DE MER

Shield CANNE À SUCRE

◆ Le **Défenseur**

Au moment de la révélation des **Charges**, et avant de résoudre un combat, désignez une couleur de **Boulets de bonbon** présente dans la **Charge** de votre adversaire. Ces **Boulets de bonbon** ne comptent pas pour la résolution du combat (ils valent 0).



Skull PAPILLOTE

◆ L'**invocateur du Kraken**

Si un ou plusieurs joueurs ont mis une **Papillote** dans une **Charge**, ils crient :

« **Jinvoque le Kraken!** ».



Déplacez le **jeton Kraken** vers le combat où la **Charge** la plus élevée a été jouée (pas forcément un combat où une **Papillote** a été jouée). Ce combat est résolu normalement mais l'échange des **Boulets de bonbon** de ce combat est annulé (les deux joueurs gardent leurs **Boulets de bonbon**). En cas d'égalité entre 2 charges, le Kraken n'a aucun effet. Les papillotes sont défaussées.



APPLIQUER DANS L'ORDRE :

le pouvoir des **Sucettes**,
puis celui des **Cannes à Sucre**,
et enfin celui des **Papillotes**.