

FR EN DE
ES IT

Tutti Candi

7-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE
DA RU



FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Tutti Candi

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Игровой комплект



x1



x40



x5



x15



x10



x5



**Dans cette boutique pleine de douceurs, les pièces tintent et la tirelire se remplit...
Qui saura deviner la juste valeur de son contenu pour gagner la friandise du jour ?**

But du jeu

Être le premier joueur à remporter 3 tuiles « Friandise ».

Préparation du jeu

Assemblez la tirelire et placez-la au centre de la table.

Placez toutes les pièces face cachée, valeur non visible, pour former la réserve.

(NB : vous pouvez vous référer à la page 3 pour connaître le détail des valeurs des pièces).

Chaque joueur prend les 10 tuiles « Friandise » d'une couleur et les place face visible devant lui (valeurs allant de 3 à 12).

Chaque joueur prend également 3 pièces dans la réserve et les pose, face cachée, devant lui.

Il est le seul à pouvoir en consulter la valeur, aussi souvent qu'il le souhaite.

NB: À 4 joueurs, prenez 2 pièces au lieu de 3.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, puis la manche continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



À la tirelire, les piécettes !

La manche commence par la mise des pièces dans la tirelire.

À tour de rôle, les joueurs glissent **1, 2 ou 3 pièces** dans la tirelire (à 4 joueurs : 1 ou 2 pièces).

Les pièces doivent être insérées **sans en révéler la valeur**.

Important : chaque joueur est libre de choisir le nombre de pièces qu'il souhaite déposer.



Pari sucré !



Maintenant que chacun a glissé ses pièces **en secret** dans la tirelire, le total reste un mystère.

Chaque joueur doit tenter d'en estimer la valeur en se basant uniquement sur les pièces qu'il a insérées... et sur le nombre de pièces ajoutées par les autres.

Avec ces seuls indices, il va falloir parier sur **l'une des valeurs figurant sur vos tuiles « Friandise » !**

Le premier joueur à avoir misé dans la tirelire choisit alors l'une de ses tuiles « Friandise », celle qui lui semble correspondre à la valeur totale des pièces déposées, puis la place au centre de la table. Le joueur à sa gauche fait ensuite de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun ait choisi une tuile.

Une fois qu'une valeur de tuile a été choisie, elle devient indisponible pour les autres joueurs jusqu'à la fin de la manche.

Exemple : Si Oriane choisit la tuile 6, Antonin et Pascale ne pourront pas se positionner sur cette valeur durant cette manche.



Suspense fondant !



Il est maintenant temps de révéler le contenu de la tirelire : ouvrez-la et additionnez la valeur de toutes les pièces afin de déterminer quel joueur remporte la manche.

> Si une tuile « Friandise » correspond exactement à la valeur totale des pièces, le joueur qui l'a jouée remporte la manche.

> Si aucune tuile ne correspond exactement à la valeur révélée, seules les tuiles dont la valeur est inférieure au contenu de la tirelire sont prises en compte. Le joueur dont la tuile est **la plus proche** de la valeur révélée remporte alors la manche.

Exemple : La tirelire contient une valeur totale de 8. Oriane a joué la tuile 6, Antonin la tuile 9 et Pascale la tuile 7. Aucune tuile n'indique exactement 8. On compare donc uniquement les tuiles inférieures à 8 : 6 et 7. La tuile 7 est la plus proche : Pascale remporte la manche et valide sa tuile « Friandise ».





Le joueur qui a remporté la manche valide sa tuile « Friandise », il la replace devant lui, **face cachée** : elle est désormais sécurisée, ce joueur ne pourra plus la rejouer durant la partie. Les autres joueurs replacent simplement leur tuile « Friandise » **face visible** devant eux, afin de pouvoir l'utiliser à nouveau lors des prochaines manches.

Cas particulier

Si aucune tuile « Friandise » jouée n'est égale ou inférieure à la valeur totale de la tirelire, aucun joueur ne remporte la manche.



Revanche gourmande !



À la fin de la manche, toutes les pièces déposées dans la tirelire sont retirées du jeu et placées dans la boîte (elles ne pourront plus être consultées par la suite).

Chaque joueur conserve les pièces qu'il n'a pas utilisées et en pioche dans la réserve sans montrer leur valeur, jusqu'à en avoir de nouveau 3 (ou 2 pièces à 4 joueurs), **face cachée**, devant lui.

Une fois la tirelire réassemblée, le rôle de premier joueur passe au joueur suivant, et une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a validé 3 tuiles « Friandise », il remporte la partie.

La partie peut également s'arrêter à la fin d'une manche, si la réserve de pièces est vide et qu'au moins un joueur ne peut plus compléter son stock à 3 pièces (ou 2 pièces à 4 joueurs).

Dans ce cas, le joueur ayant validé le plus de tuiles « Friandise » remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés additionnent les valeurs de leurs tuiles validées : celui dont la somme est la plus élevée l'emporte.

Un jeu d'Antonin Boccara

**In this shop full of sugary treats, coins jingle and the money box fills up...
Who can guess the exact value of its contents to win the sweet of the day?**

Aim of the game

Be the first player to win 3 'Sweet' tiles.

Game set-up

Assemble the money box and place it in the centre of the table.

Place all the coins face down, value side down, to make up the reserve.

(Please note: refer to page 3 for information on the coins' values).

Each player takes 10 'Sweet' tiles of the same colour and places them in front of themselves, face up (values ranging from 3 to 12).

Each player also takes 3 coins from the reserve and places them in front of themselves, face down.

Only they can look at their values, as often as they wish.

Please note: for a 4-player game, take 2 coins instead of 3.



How to play

The youngest player goes first, then the round continues in a clockwise direction.



Time to put your money in the box!

- Players start the round by putting coins into the money box.
- Taking turns, the players put **1, 2 or 3 coins** into the money box (**4-player game: 1 or 2 coins**).
- The players must put them in **without revealing their value**.

Important: players are free to choose how many coins they want to put in.





A yummy bet!

Now that everyone has **secretly** put their coins into the money box, the total is a mystery.

Each player must try to estimate how much is inside based solely on the coins they have put in... and on how many coins the others have added.

With just these clues, you have to bet on **one of the values on your 'Sweet' tiles!**

The first player to have put a coin (or coins) into the money box chooses one of their 'Sweet' tiles, the one that they think corresponds to the total value of the coins inside, and places it in the centre of the table. The player to their left does the same, and so on, until everyone has chosen a tile.

Once a player has chosen a tile with a particular value, it is blocked for the other players until the end of the round.

Example: if Olivia chooses a tile with 6, Anthony and Paula can't bet on this value for the remainder of the round.



Sweet suspense!



Now it's time to reveal the contents of the money box: open it and add up the value of all the coins to determine which player wins the round.

> **If a 'Sweet' tile has the exact same value as the coins**, the player who chose it wins the round.

> **If none of the tiles has the exact value**, only tiles with a lower value than the contents of the money box are taken into account. The player whose tile is the **closest** in value wins the round.

Example: the money box has a total value of 8. Olivia has played tile 6, Anthony 9, and Paula 7. None of the tiles has an exact value of 8. We thus compare only the tiles with a value lower than 8: 6 and 7. Tile 7 is the closest: Paula wins the round and validates her "Sweet" tile.



The player who won the round validates their "Sweet" tile and places it back in front of themselves **face down**: it is now locked and cannot be played for the remainder of the game. The other players simply place their 'Sweet' tiles back in front of themselves, **face up**, to be able to use them again in the following rounds.

Special case

If none of the 'Sweet' tiles played is equal or inferior to the total value of the money box, nobody wins the round.



A taste of revenge!



At the end of the round, all the coins that were put in the money box are removed from the game and placed in the game box (nobody can look at them after).

Each player keeps their unused coins and takes more from the reserve without revealing their value, until they have 3 (or 2 for a 4-player game) **face-down** coins in front of themselves.

Once the money box had been reassembled, the next player becomes the first player, and a new round begins.

End of the game

As soon as a player has 3 approved 'Sweet' tiles, they win the game.

The game can also finish at the end of a round if the reserve of coins is empty or if at least one player cannot complete their stock of 3 coins (or 2 for a 4-player game). In this case, the player with the most approved 'Sweet' tiles wins the game.

In the case of a draw, the players concerned add up the values of their approved tiles: the player with the highest total wins.

A game by Antonin Boccara



Hier im Süßigkeitenladen klingeln die Münzen und die Kasse füllt sich ... Wer errät, wie viel genau gerade in der Kasse ist, und gewinnt die Leckerei des Tages?

Ziel des Spiels

Wer zuerst 3 Süßigkeiten-Plättchen hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Baut die Kasse zusammen und stellt sie in die Tischmitte.

Legt alle Münzen verdeckt daneben, sodass sie den Vorrat bilden (der Wert ist nicht sichtbar).

(Hinweis: Weitere Informationen zu den Münzwerten findet ihr auf Seite 3.)

Jeder Spieler nimmt die 10 „Süßigkeit“-Plättchen einer Farbe und legt sie offen vor sich ab (Werte von 3 bis 12).

Jeder Spieler nimmt außerdem 3 Münzen aus dem Vorrat und legt sie verdeckt vor sich ab.

Nur er darf deren Wert jederzeit ansehen.

Hinweis: Bei 4 Spielern nimmt jeder nur 2 Münzen statt 3.



Spielablauf

Wer von euch am jüngsten ist, beginnt. Danach sind alle einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.



Auf geht's, tut euer Geld in die Kasse!

Ihr beginnt die Runde, indem ihr einzeln nacheinander Münzen in die Kasse steckt.

Jede Person steckt **1, 2 oder 3 Münzen** in die Kasse (**bei 4 Personen nur 1 oder 2 Münzen**).

Dabei zeigt ihr nicht den Wert der Münzen!

Wichtig: du darfst frei entscheiden, wie viele Münzen du in die Kasse steckst.



Lecker, eine Wette!

Nachdem alle ihre Münzen **verdeckt** in die Kasse gelegt haben, bleibt der Gesamtwert ein Geheimnis.

Alle versuchen nun, den Gesamtwert zu schätzen, basierend nur auf den eigenen Münzen und der Anzahl der Münzen der anderen.

Mit diesen Hinweisen gilt es nun, auf einen der Werte eurer „Süßigkeit“-Plättchen zu setzen.

Die Person, die als Erste Münzen in die Kasse gelegt hat, beginnt: Sie wählt eines ihrer „Süßigkeit“-Plättchen, das ihrer Meinung nach dem Gesamtwert entspricht, und legt es in die Tischmitte. Anschließend ist die Person links an der Reihe, und so weiter, bis alle ein Plättchen gewählt haben.

Sobald ein Plättchen gewählt wurde, ist dieser Wert für die anderen Spieler bis zum Ende der Runde nicht mehr verfügbar.

Beispiel: Wählt Oriane das Plättchen mit dem Wert 6, können Antonin und Pascale in dieser Runde diesen Wert nicht mehr wählen.



Ein süßer Verdacht!



Jetzt ist es Zeit, den Inhalt der Kasse zu enthüllen: Öffnet sie und zählt den Gesamtwert aller Münzen. So ermittelt ihr, wer die Runde gewinnt:

> Entspricht ein „Süßigkeit“-Plättchen genau dem Gesamtwert der Münzen, gewinnt der Spieler, der es gespielt hat, die Runde.

> Entspricht kein Plättchen genau dem aufgedeckten Wert, werden nur die Plättchen berücksichtigt, deren Wert unter dem Inhalt der Kasse liegt. Der Spieler, dessen Plättchen dem aufgedeckten Wert am nächsten kommt, gewinnt die Runde..

Beispiel: In der Kasse liegt ein Gesamtwert von 8. Oriane hat das Plättchen 6 gespielt, Antonin das Plättchen 9 und Pascale das Plättchen 7. Keines der Plättchen entspricht genau dem Wert 8. Es werden daher nur die Plättchen unter 8 verglichen: 6 und 7. Das Plättchen 7 ist am nächsten dran: Pascale gewinnt die Runde und validiert ihr „Süßigkeit“-Plättchen.



Der Spieler, der die Runde gewonnen hat, validiert sein „Süßigkeit“-Plättchen und legt es vor sich ab. Es ist nun gesichert und kann im weiteren Spielverlauf nicht mehr verwendet werden. Die anderen Spieler legen ihre „Süßigkeit“-Plättchen offen vor sich ab, sodass sie in den nächsten Runden wieder eingesetzt werden können.

Sonderfall

Ist keines der gespielten „Süßigkeit“-Plättchen gleich oder kleiner als der Gesamtwert in der Kasse, gewinnt niemand die Runde.



Das schreit nach Revanche!

Am Ende der Runde werden alle Münzen aus der Kasse aus dem Spiel genommen und in die Schachtel gelegt (sie können danach nicht mehr eingesehen werden).

Alle Spieler behalten die Münzen, die sie nicht eingesetzt haben, und ziehen neue Münzen aus dem Vorrat, ohne ihren Wert zu zeigen, bis sie wieder 3 Münzen (bei 4 Spielern: 2) verdeckt vor sich liegen haben.

Sobald die Kasse wieder zusammengesetzt ist, beginnt eine neue Runde. Der Startspieler wechselt zum nächsten Spieler.

Spielende

Sobald ein Spieler 3 „Süßigkeit“-Plättchen validiert hat, gewinnt er das Spiel.

Das Spiel kann auch am Ende einer Runde enden, wenn der Münzenvorrat erschöpft ist und mindestens ein Spieler seinen Vorrat nicht mehr auf 3 Münzen (bei 4 Spielern: 2) auffüllen kann.

In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten validierten „Süßigkeit“-Plättchen. Bei Gleichstand addieren die betroffenen Spieler die Werte ihrer validierten Plättchen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Ein Spiel von Antonin Boccara

**En esta tienda llena de dulces, las monedas tintinean y la hucha se va llenando...
¿Quién adivinará el valor exacto de su contenido para ganar la golosina del día?**

Objetivo del juego

ser el primer jugador en ganar 3 fichas "Golosina".

Preparación del juego

Montar la hucha y colocarla en el centro de la mesa.

Colocar todas las monedas boca abajo, sin que se vea su valor, para constituir la reserva.

(Nota: para más información acerca del valor de las monedas, consulta la página 3.)

Cada jugador coge las 10 fichas "Golosina" de un color y se las coloca delante, boca arriba (su valor va de 3 a 12).

Cada jugador coge también 3 monedas de la reserva y se las coloca delante, boca abajo.

Él es el único que puede consultar su valor tantas veces como quiera.

Nota: con 4 jugadores, coger 2 monedas en lugar de 3.



Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven y, luego, la mano continúa en el sentido de las agujas del reloj.



¡Las moneditas, a la hucha!

La mano empieza introduciendo las monedas en la hucha.

Por turnos, los jugadores meten **1, 2 o 3 monedas** en la hucha (**con 4 jugadores: 1 o 2 monedas**). Las monedas deben introducirse **sin mostrar su valor**.

Importante: cada jugador puede elegir libremente el número de monedas que desea introducir.





Ahora que todos los jugadores han metido sus monedas en la hucha **discretamente**, el valor total es un misterio.

Cada jugador debe intentar calcular el valor basándose únicamente en las monedas que ha introducido... y en el número de monedas que han metido los demás.

Solo con estas pistas, ¡deberéis apostar **por uno de los valores que aparecen en vuestras fichas "Golosina"!**

El primer jugador en haber metido sus monedas en la hucha elige una de sus fichas "Golosina", la que considere que se ajusta al valor total de las monedas introducidas, y la coloca en el centro de la mesa. A continuación, el jugador de su izquierda hace lo mismo, y así sucesivamente hasta que cada uno ha elegido una ficha.

Al elegir el valor de una ficha, este deja de estar disponible para el resto de jugadores hasta que termine la mano.

Ejemplo: si Oriana elige la ficha 6, Antón y Paula no podrán apostar por ese valor durante esa mano.



Ha llegado el momento de revelar el contenido de la hucha: abridla y sumad el valor de todas las monedas para determinar qué jugador gana la mano.

> **Si una ficha "Golosina" corresponde exactamente al valor total de las monedas**, el jugador que la ha apostado gana la mano.

> **Si ninguna ficha corresponde exactamente al valor total**, solo se tendrán en cuenta las fichas cuyo valor sea inferior al contenido de la hucha. El jugador cuya ficha es **la que más se acerca** al valor total, gana la mano.

Ejemplo: la hucha contiene un valor total de 8. Oriana ha apostado por la ficha 6, Antón por la ficha 9 y Paula por la ficha 7. Ninguna ficha indica el valor 8 de forma exacta. Por lo tanto, solo se comparan las fichas inferiores a 8: 6 y 7. La ficha 7 es la que más se acerca: Paula gana la ronda y valida su ficha « Golosina ».



El jugador que ha ganado la ronda valida su ficha « Golosina » y la coloca delante de sí, **boca abajo**: a partir de ahora, esa ficha estará asegurada y el jugador ya no podrá volver a apostarla durante el resto de la partida. Los demás jugadores vuelven a colocarse delante su ficha "Golosina", **boca arriba**, para poder utilizarla de nuevo en las siguientes manos.

Caso especial

Si ninguna de las fichas "Golosina" que se han apostado es igual o inferior al valor total de la hucha, ningún jugador gana la mano.



Al terminar la mano, todas las monedas que se hayan introducido en la hucha se retiran del juego y se colocan en la caja (dejarán de estar disponibles).

Cada jugador conserva las monedas que no ha utilizado y roba de la reserva la cantidad necesaria sin mostrar su valor hasta volver a tener 3 (o 2 monedas si hay 4 jugadores), y se las coloca delante, **boca abajo**.

Una vez montada la hucha, el rol de primer jugador pasa al siguiente jugador y empieza una nueva mano.

Fin de la partida

Cuando un jugador ha conseguido validar 3 fichas "Golosina", gana la partida.

La partida también puede terminar al final de una mano si la reserva de monedas está vacía y al menos uno de los jugadores ya no puede completar su stock de 3 monedas (o de 2 monedas si hay 4 jugadores).

En ese caso, el jugador que haya conseguido validar el mayor número de fichas "Golosina" gana la partida.

En caso de empate, los jugadores en cuestión suman el valor de sus fichas validadas: el que tenga la suma más alta gana la partida.

Un juego de Antonin Boccara

In questo negozio pieno di leccornie, le monete tintinnano e il salvadanaio si riempie. Chi saprà indovinare il valore esatto del suo contenuto per vincere il dolciume del giorno?

Scopo del gioco

Essere il primo giocatore a vincere 3 tessere "Dolciume".

Preparazione del gioco

Assemblare il salvadanaio e metterlo al centro del tavolo.

Posizionare tutte le monete a faccia in giù, con il valore non visibile, per creare la riserva.

(N.B.: potete consultare la pagina 3 per scoprire dettagliatamente i valori delle monete).

Ogni giocatore prende le 10 tessere "Dolciume" di un colore e le posiziona a faccia in su davanti a sé (valori che vanno da 3 a 12).

Ogni giocatore prende anche 3 monete dalla riserva e le appoggia, a faccia in giù, davanti a sé.

È l'unico a poterne consultare il valore, ogni volta che desidera.

N.B.: a 4 giocatori, prendere 2 monete invece di 3.



Svolgimento del gioco

Inizia il più giocatore giovane, poi la manche continua in senso orario.



Monetine: nel salvadanaio!

La manche inizia mettendo le monete nel salvadanaio.

A turno, i giocatori infilano **1, 2 o 3 monete** nel salvadanaio (**a 4 giocatori: 1 o 2 monete**).

Le monete devono essere inserite **senza svelarne il valore**.

Importante: ciascun giocatore è libero di scegliere il numero di monete che vuole mettere.



Una dolce scommessa!

Ora che tutti hanno infilato le monete **con discrezione** nel salvadanaio, il totale è un mistero.

Ogni giocatore deve provare a stimare il valore basandosi unicamente sulle monete che ha inserito e sul numero di monete aggiunte dagli altri.

Con solo questi indizi, bisognerà scommettere su **uno dei valori raffigurati sulle vostre tessere "Dolciume"**!

Il primo giocatore che ha scommesso sul salvadanaio sceglie quindi una delle sue tessere "Dolciume", quella che gli sembra corrisponda al valore totale delle monete inserite, poi la posiziona al centro del tavolo.

In seguito, il giocatore alla sua sinistra fa la stessa cosa e così via, fino a quando ognuno avrà scelto una tessera.

Una volta scelto un determinato valore della tessera, questo non sarà più disponibile per gli altri giocatori fino alla fine della manche.

Esempio: se Olivia sceglie la tessera 6, Antonio e Paola non potranno scommettere su questo valore durante questa manche.



Suspense allettante!



È ora il momento di svelare il contenuto del salvadanaio: aprirlo e sommare il valore di tutte le monete per determinare quale giocatore vince la manche.

> Se una tessera "Dolciume" corrisponde esattamente al valore totale delle monete, vince la manche il giocatore che l'ha giocata.

> Se nessuna tessera corrisponde esattamente al valore svelato, vengono prese in considerazione solo le tessere il cui valore è inferiore al contenuto del salvadanaio. Vince quindi la manche il giocatore la cui tessera **si avvicina di più** al valore svelato.

Esempio: il salvadanaio contiene un valore totale pari a 8. Olivia ha giocato la tessera 6, Antonio la tessera 9 e Paola la tessera 7. Nessuna tessera corrisponde esattamente a 8. Si confrontano quindi solo le tessere inferiori a 8: 6 e 7. La tessera 7 si avvicina di più: Paola vince la manche e valida la sua tessera « Dolciume ».



Il giocatore che ha vinto la manche valida la sua tessera « Dolciume » e la rimette davanti a sé, **a faccia in giù**: da ora è bloccata; questo giocatore non potrà più rigiocarla durante la partita. Gli altri giocatori riposizionano semplicemente la loro tessera “Dolciume” davanti a sé **a faccia in su** per poterla utilizzare di nuovo nelle manche successive.

Caso particolare

Se nessuna tessera "Dolciume" giocata è uguale o inferiore al valore totale del salvadanaio, nessun giocatore vince la manche.



Vendetta golosa!



Alla fine della manche, togliere dal gioco tutte le monete messe nel salvadanaio e metterle nella scatola (non sarà più possibile consultarle in seguito).

Ogni giocatore conserva le monete che non ha usato e ne pesca dalla riserva senza mostrarne il valore, fino a quando ne avrà di nuovo 3 (o 2 monete a 4 giocatori) **a faccia in giù** davanti a sé.

Una volta riassemblato il salvadanaio, il ruolo di primo giocatore passa al giocatore successivo e inizia una nuova manche.

Fine della partita

Quando un giocatore ha convalidato 3 tessere "Dolciume", quest'ultimo vince la partita.

La partita può finire anche al termine di una manche, se la riserva di monete si esaurisce e almeno un giocatore non può più completare il proprio stock di 3 monete (o 2 monete a 4 giocatori).

In questo caso, vince la partita il giocatore con più tessere “Dolciume” convalidate.

In caso di pareggio, i giocatori in questione sommano i valori delle loro tessere convalidate: vince il giocatore con la somma più elevata.

Un gioco di Antonin Boccara

**Nesta loja repleta de doces, as moedas tilintam e o mealheiro enche-se...
Quem conseguirá adivinhar o valor exato do seu conteúdo para ganhar a guloseima do dia?**

Objetivo do jogo

Ser o primeiro jogador a ganhar 3 peças “Guloseima”.

Preparação do jogo:

Monte o mealheiro e coloque-o no centro da mesa.

Coloque todas as moedas com a face voltada para baixo, sem mostrar o valor, para formar a reserva.

(NB: pode consultar a página 3 para obter detalhes sobre os valores das moedas).

Cada jogador tira 10 peças “Guloseima” de uma cor e coloca-as com a face visível à sua frente (valores de 3 a 12).

Cada jogador tira também 3 moedas da reserva e coloca-as, com a face voltada para baixo, à sua frente. É o único que pode consultar o valor, sempre que desejar.

NB: Com 4 jogadores, tire 2 moedas em vez de 3.



Como jogar

É o jogador mais novo que começa, e a rodada continua no sentido dos ponteiros do relógio.



Para o mealheiro, as moedinhas!

- A rodada começa com a colocação das moedas no mealheiro.
- À vez, os jogadores colocam **1, 2 ou 3 moedas** no mealheiro (**com 4 jogadores: 1 ou 2 moedas**).
- As moedas devem ser inseridas **sem revelar o seu valor**.

Importante: cada jogador é livre para escolher o número de moedas que deseja depositar.





Aposta doce!



Agora que todos colocaram as suas moedas **em segredo** no mealheiro, o total continua a ser um mistério. Cada jogador deve tentar estimar o valor apenas com base nas moedas que inseriu... e no número de moedas adicionadas pelos outros.

Com estas únicas pistas, terá de apostar **num dos valores que constam nas suas peças “Guloseima”!**

O primeiro jogador a ter depositado no mealheiro escolhe então uma das suas peças "Guloseima", aquela que lhe parece corresponder ao valor total das moedas depositadas, e coloca-a no centro da mesa. O jogador à sua esquerda faz o mesmo, e assim seguidamente, até que todos tenham escolhido uma peça.

Depois de escolhido o valor de uma peça, ela fica indisponível para os outros jogadores até ao final da rodada.

Exemplo: Se a Adriana escolher a peça 6, o António e a Paula não poderão posicionar-se nesse valor durante esta rodada.



Suspense de derreter!



Agora é hora de revelar o conteúdo do mealheiro: abra-o e some o valor de todas as moedas para determinar que jogador ganha a rodada.

> **Se uma peça “Guloseima” corresponder exatamente ao valor total das moedas**, o jogador que a jogou ganha a rodada.

> **Se nenhuma das peças corresponder exatamente ao valor revelado**, apenas as peças cujo valor seja **inferior** ao conteúdo do mealheiro serão consideradas. O jogador cuja peça estiver **mais próxima** do valor revelado ganha a rodada.

Exemplo: O mealheiro contém um valor total de 8. A Adriana jogou a peça 6, o António a peça 9 e a Paula a peça 7. Nenhuma das peças indica exatamente 8. Portanto, comparamos apenas as peças inferiores a 8: 6 e 7. A peça 7 é a mais próxima: Paula vence a rodada e valida a sua peça « Guloseima ».



O jogador que venceu a rodada valida a sua peça « Guloseima » e a coloca à sua frente, **virada para baixo**: agora está segura, e esse jogador não poderá voltar a jogá-la durante o jogo. Os outros jogadores colocam simplesmente a sua peça "Guloseima" **virada para cima** à sua frente, para poderem voltar a utilizá-la nas próximas rodadas.

Caso específico

Se nenhuma peça “Guloseima” jogada for igual ou inferior ao valor total do mealheiro, nenhum jogador ganha a rodada.



Vingança gulosa!

No final da rodada, todas as moedas depositadas no mealheiro são retiradas do jogo e guardadas na caixa (não poderão ser consultadas posteriormente).

Cada jogador conserva as moedas que não utilizou e retira novas moedas da reserva sem mostrar o seu valor, até ter novamente 3 (ou 2 moedas, no caso de 4 jogadores), **viradas para baixo**, à sua frente.

Depois de montar o mealheiro, o papel de primeiro jogador passa para o jogador seguinte e começa uma nova rodada.

Fim da partida

Assim que um jogador validar 3 peças “Guloseima”, ganha o jogo.

O jogo também pode terminar no final de uma rodada, se a reserva de moedas estiver vazia e pelo menos um jogador não puder completar a sua reserva com 3 moedas (ou 2 moedas, no caso de 4 jogadores).

Nesse caso, o jogador que tiver validado mais peças “Guloseima” ganha o jogo.

Em caso de empate, os jogadores envolvidos somam os valores das suas peças validadas: quem tiver a soma mais elevada vence.

Um jogo de Antonin Boccara



**In deze snoepwinkel rinkelen de munten en wordt de spaarpot steeds voller!
Wie raadt als eerste de waarde in de spaarpot en wint het snoepje van de dag?**

Doel van het spel

Als eerste 3 snoeptegels winnen.

Voorbereiding van het spel

Zet de spaarpot in elkaar en plaats deze in het midden van de tafel.

Leg alle munten omgekeerd neer, zodat je de waarde niet kunt zien. Dit is de voorraad.

(NB: op pagina 3 vind je een overzicht van de waarde van de munten).

Elke speler pakt de 10 snoeptegels in één kleur en legt ze met het plaatje naar boven voor zich neer (waarden van 3 tot 12).

Elke speler pakt ook 3 munten uit de voorraad en legt ze met de waarde naar beneden voor zich neer.

Elke speler mag de waarde alleen zelf bekijken, zo vaak hij wil.

NB: Speel je met 4 spelers?

Dan neemt elke speler 2 munten in plaats van 3.



Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.



De munten in de spaarpot!



De ronde begint door de munten in de spaarpot te stoppen.

Om de beurt stoppen de spelers **1, 2 of 3 munten** in de spaarpot (**bij 4 spelers: 1 of 2 munten**).

De munten moeten in de spaarpot worden gestopt **zonder dat de waarde ervan zichtbaar is**.

Belangrijk: elke speler kan zelf kiezen hoeveel munten hij in de spaarpot stopt.



Snoepraadsel!



Nu iedereen **in het geheim** zijn munten in de spaarpot heeft gestopt, blijft het totaalbedrag een mysterie.

Elke speler probeert te raden wat de waarde in de spaarpot is, op basis van zijn eigen munten en het aantal munten dat de andere spelers erin hebben gestopt.

Met alleen deze aanwijzingen probeer je te raden **welke waarde op één van je snoeptegels** jij moet spelen!

De eerste speler die munten in de spaarpot heeft gestopt, kiest dan een snoeptegel die volgens hem de totale waarde van de munten in de spaarpot aangeeft. Hij legt deze tegel in het midden van de tafel. De speler links van hem doet daarna hetzelfde. Zo gaat het verder tot iedereen een tegel heeft gekozen.

Zodra een tegelwaarde is gekozen, is deze tot het einde van de ronde niet meer beschikbaar voor de andere spelers.

Voorbeeld: Als Oriane tegel 6 kiest, kunnen Anton en Pascale tijdens deze ronde deze waarde niet kiezen.



De spanning is om te snoepen!



Nu is het tijd om de spaarpot te openen! Tel alle munten bij elkaar op om te zien welke speler de ronde wint.

> **Heeft een speler een snoeptegel gespeeld die precies overeenkomt met de totale waarde van de munten?** Dan wint die speler meteen de ronde.

> **Als geen enkele snoeptegel precies overeenkomt met de onthulde waarde van de spaarpot,** tellen alleen de tegels mee waarvan de waarde lager is dan de totale inhoud van de spaarpot. De speler wiens tegel **het dichtst bij** de onthulde waarde ligt, wint de ronde.

Voorbeeld: In de spaarpot zit een totale waarde van 8. Oriane heeft tegel 6 gespeeld, Anton tegel 9 en Pascale tegel 7. Geen enkele tegel geeft precies 8 aan. We vergelijken dus alleen de tegels die lager zijn dan 8: 6 en 7. Tegel 7 komt het dichtst in de buurt: Pascale wint de ronde en valideert haar snoeptegel.



De speler die de ronde heeft gewonnen, valideert zijn snoeptegel en legt deze voor zich neer **met het plaatje naar beneden** voor zich neer. De tegel is nu veiliggesteld en kan tijdens het spel niet meer worden gebruikt. De andere spelers leggen hun snoeptegel gewoon **met het plaatje naar boven** voor zich neer, zodat deze in de volgende rondes opnieuw kan worden gebruikt.

Bijzonder geval

Als geen enkele gespeelde snoeptegel gelijk is aan of lager is dan de totale waarde van de spaarpot, wint geen enkele speler de ronde.



Snoeprevanche!

Aan het einde van de ronde worden alle munten uit de spaarpot verwijderd en in de doos gelegd (ze kunnen daarna niet meer worden bekeken).

Elke speler houdt de munten die hij niet heeft gebruikt en pakt munten uit de voorraad zonder hun waarde te laten zien, totdat hij weer 3 (of 2 munten bij 4 spelers) **met de waarde naar beneden** voor zich heeft liggen.

Wanneer de spaarpot weer in elkaar gezet is, schuift de beurt van de eerste speler door naar de volgende. Zo begint de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Zodra een speler 3 winnende snoeptegels heeft verzameld, wint hij het spel.

Het spel kan ook aan het einde van een ronde worden beëindigd als de voorraad munten leeg is en ten minste één speler zijn voorraad niet meer kan aanvullen tot 3 munten (of 2 munten bij 4 spelers).

In dat geval wint de speler die de meeste winnende snoeptegels heeft verzameld het spel.

Bij een gelijkspel tellen de spelers met gelijke stand de waarden van hun winnende tegels bij elkaar op: degene met de hoogste som wint.

Een spel van Antonin Boccara

**I denna butik full av godsaker klirrar mynten när sparbössan fylls på ...
Vem lyckas gissa hur mycket den innehåller, för att därmed vinna dagens sötsak?**

Spelets mål

Att bli den första spelaren som tar hem 3 sötsaksbrickor.

Spelförberedelse

Montera ihop sparbössan och placera den mitt på bordet.

Lägg ut alla mynt med framsidan dold, så att värdet inte syns. De utgör reserven.

(Obs!) Se sidan 3 för mer information om hur mycket mynten är värda.)

Varje spelare tar de 10 sötsaksbrickorna i en viss färg och lägger dem med framsidan synlig framför sig (värdena går från 3 till 12).

Varje spelare tar även 3 mynt från reserven och lägger dem, med framsidan dold, framför sig. Spelaren är den ende som får se efter hur mycket de är värda, så ofta hen vill.

Obs! Vid 4 spelare tas 2 mynt istället för 3.



Spelets gång

Den yngsta spelaren börjar och spelomgången fortsätter därefter medurs.



Fyll sparbössan med småslantar!



Omgången inleds med att sparbössan fylls med mynt.

I tur och ordning lägger spelarna **1, 2 eller 3 mynt** i sparbössan (**vid 4 spelare: 1 eller 2 mynt**).

Mynten läggs i **utan att deras värde avslöjas**.

Viktigt: Varje spelare väljer själv hur många mynt hen vill lägga i.



En sockrad utmaning!

Nu när alla, **utan att avslöja dem**, har lagt i sina mynt i sparbössan är totalsumman ett mysterium.

Varje spelare ska försöka gissa sparbössans värde, endast utifrån de mynt som hen har lagt i ... och antalet mynt som de andra har lagt i.

Enbart utifrån dessa ledtrådar måste spelaren satsa på **ett av värdena som står på sötsaksbrickorna!**

Den spelare som först fyllde på sparbössan väljer därför en av sina sötsaksbrickor – den som spelaren tror bäst motsvarar det totala värdet på de ilagda mynten – och lägger den mitt på bordet. Spelaren som sitter till vänster gör därefter samma sak och så vidare, tills alla har valt en bricka.

Så fort en bricka med ett visst värde har valts blir värdet otillgängligt för de andra spelarna fram till spelomgångens slut.

Exempel: Om Olivia väljer bricka 6 kan Anton och Petra inte välja detta värde under denna spelomgång.



Smarrig spänning!



Nu är det dags att avslöja sparbössans innehåll: öppna den och lägg ihop värdet på alla mynt för att se vilken spelare som vinner spelomgången.

> **Om en sötsaksbricka motsvarar det totala värdet på mynten exakt**, vinner spelaren som valde brickan spelomgången.

> **Om ingen bricka exakt motsvarar det avslöjade värdet**, räknas endast de brickor vars värde är **lägre** än det i sparbössan. Spelaren vars bricka är **närmast** det avslöjade värdet vinner då spelomgången.

Exempel: Sparbössan innehåller ett totalvärde på 8. Olivia spelade ut bricka 6, Anton bricka 9 och Petra bricka 7. Ingen bricka anger exakt 8. Endast brickorna med värden under 8 jämförs: 6 och 7. Bricka 7 är närmast: Petra vinner omgången och validerar sin godisbricka.



Spelaren som har vunnit omgången validerar sin godisbricka och lägger den framför sig, **med framsidan dold**: den är nu säkrad och spelaren får inte spela ut den igen under partiet. De andra spelarna lägger tillbaka sina sötsaksbrickor med **framsidan synlig** framför sig, för att kunna använda dem igen under påföljande spelomgångar.

Specialfall

Om ingen utspelad sötsaksbricka exakt motsvarar eller har ett värde som är lägre än sparbössans totala värde, vinner ingen spelare spelomgången.



Smaskig revansch!



I slutet av spelomgången tas alla mynt som lagts i sparbössan ur spel och placeras i lådan (där ingen därefter får titta på dem).

Varje spelare behåller de mynt som hen inte har använt och tar nya mynt från reserven utan att visa deras värde, tills hen på nytt har 3 mynt (eller 2 mynt vid 4 spelare) med **framsidan dold** framför sig.

Så snart sparbössan åter är monterad går rollen som förstespelare vidare till nästa spelare och en ny spelomgång inleds.

Spelets slut

Så snart en spelare har tagit hem 3 sötsaksbrickor vinner hen spelet.

Partiet kan också vara över i slutet av en spelomgång, om myntreserven är tom och minst en spelare inte längre kan fylla på sitt förråd så att hen får 3 mynt (eller 2 mynt vid 4 spelare). I sådant fall vinner den spelare som har tagit hem flest sötsaksbrickor partiet.

Om det står lika lägger de berörda spelarna ihop värdet på sina respektive vunna brickor: den som når den högsta summan vinner.

Ett spel av Antonin Boccara

**I denne butik fuld af søde sager klirrer mønterne, og pengekasen fyldes op ...
Hvem kan gætte den nøjagtige værdi og vinde dagens lækkerier?**

Spillets formål

At være den første spiller, der vinder 3 lækkeribrikker.

Forberedelse af spillet

Saml pengekasen og placer den midt på bordet.

Placer alle mønterne med værdisiden nedad, så værdien ikke kan ses. De udgør reserven.

(NB : På side 3 kan du se en oversigt over mønternes værdier).

Hver spiller tager de 10 lækkeribrikker i én farve og lægger dem foran sig med billedsiden opad (værdier fra 3 til 12).

Hver spiller tager også 3 mønter fra reserven og lægger dem foran sig med værdisiden nedad. Spilleren er den eneste, der må se værdien – lige så tit som han eller hun vil.

NB: Hvis der er 4 spillere, tages der 2 mønter i stedet for 3.



Sådan foregår spillet

Den yngste spiller begynder, og runden spilles derefter i urets retning.



Ned i pengekasen, små mønter!

Runden begynder med, at man lægger mønter i pengekasen.

Spillerne putter på skift **1, 2 eller 3 mønter** i pengekasen (**ved 4 spillere: 1 eller 2 mønter**).

Mønterne skal lægges i pengekasen, **uden at deres værdi afsløres**.

Vigtigt: Hver spiller kan frit vælge, hvor mange mønter vedkommende ønsker at lægge i pengekasen.



Et sukkersødt væddemål!



Nu hvor alle i **hemmelighed** har lagt deres mønter i pengekasen, er den samlede værdi et mysterium.

Hver spiller skal forsøge at vurdere værdien udelukkende ud fra de mønter, han eller hun selv har lagt i ... og ud fra det antal mønter, de andre spillere har lagt i.

Ud fra disse ledetråde gælder det om at satse på **én af de værdier, der står på dine lækkeribrikker!**

Den første spiller, der har lagt mønter i pengekasen, vælger én af sine lækkeribrikker – den, som spilleren tror svarer til den samlede værdi af mønterne i pengekasen – og placerer brikken midt på bordet. Spilleren til venstre gør derefter det samme, og sådan fortsætter det, indtil alle har valgt en brik.

Når en værdi på en brik er valgt, er det ikke længere muligt for de andre spillere at vælge samme værdi, indtil runden er spillet færdig.

Eksempel: Hvis Olivia vælger brik 6, kan Anton og Pernille ikke satse på denne værdi i denne runde.



Smeltende spænding!



Nu er det tid til at afsløre indholdet af pengekasen: Åbn den og læg værdien af alle mønterne sammen for at afgøre, hvilken spiller der vinder runden.

> **Hvis en lækkeribrik svarer nøjagtigt til den samlede værdi af mønterne**, vinder den spiller, der har spillet denne brik, runden.

> **Hvis ingen brik svarer nøjagtigt til den afslørede værdi**, tages kun de brikker i betragtning, hvis værdi er lavere end pengekasens indhold. Den spiller, hvis brik er **tættest** på den afslørede værdi, vinder runden.

Eksempel: Pengekasen indeholder en samlet værdi på 8. Olivia har spillet brikken 6, Anton brikken 9 og Pernille brikken 7. Ingen brikker viser nøjagtigt 8. Man sammenligner derfor kun brikkerne under 8: 6 og 7. Brikken 7 er tættest på: Pernille vinder runden og validerer sin lækkeribrik.



Spilleren, der har vundet runden, validerer sin lækkeribrik og lægger den foran sig med **billedsiden nedad**: Den er nu låst, og spilleren kan ikke bruge den igen i resten af spillet. De andre spillere lægger deres lækkeribrik tilbage foran sig med **billedsiden opad**, så den kan bruges igen i de næste runder.

Særligt tilfælde

Hvis ingen af de lækkeribrikker, der blev spillet, er lig med eller lavere end pengekasens samlede værdi, vinder ingen spiller runden.



En delikat revanche!

Ved rundens afslutning tages alle mønterne fra pengekasen ud af spillet og lægges i æsken (man kan ikke længere se deres værdi).

Hver spiller beholder de mønter, han eller hun ikke har brugt, og trækker nye fra reserven uden at vise deres værdi, så hver spiller igen har 3 mønter (eller 2 mønter ved 4 spillere) med **værdisiden nedad** foran sig.

Når pengekasen er samlet igen, går rollen som første spiller videre til den næste spiller, og en ny runde begynder.

Spillets slutning

Så snart en spiller har fået 3 lækkeribrikker bekræftet, vinder han eller hun spillet.

Spillet kan også slutte ved afslutningen af en runde, hvis reserven af mønter er tom, og mindst en spiller ikke længere kan få sin beholdning op på 3 mønter (eller 2 mønter ved 4 spillere).

I så fald vinder den spiller, der har fået flest lækkeribrikker bekræftet.

Hvis det står lige, lægger de pågældende spillere værdien af deres bekræftede brikker sammen.

Den spiller, der opnår den højeste samlede værdi, vinder.

Et spil af Antonin Boccara

**В этом магазине сладостей звенят монеты, пополняя копилку!
Кто угадает точную сумму монет в копилке и получит лакомство дня?**

Цель игры

первым выиграть 3 фишки «Лакомство».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберите копилку и поместите ее в центре стола.

Положите все монеты лицевой стороной (значением) вниз, чтобы сформировать резерв.

(NB: вы можете узнать подробнее о номинале монет на стр. 3).

Каждый игрок берет 10 фишек «Лакомство» одного цвета и кладет их перед собой, лицевой стороной вверх (их значения варьируются от 3 до 12).

Каждый игрок также берет 3 монеты из резерва и кладет их перед собой, лицевой стороной вниз.

Только он может смотреть их значение так часто, как ему требуется.

NB: Если в игре участвуют 4 человека, то они берут по 2 монеты вместо 3-х.



Ход игры

Начинает самый младший игрок, затем участники ходят по часовой стрелке.



Монетки, в копилку!



- Раунд начинается с того, что игроки кладут свои монеты в копилку.
- Игроки по очереди бросают в копилку **1, 2 или 3 монеты** (в случае **4-х игроков: 1 или 2 монеты**).
- Монеты должны помещаться в копилку так, чтобы другие игроки **не могли увидеть их значение**.
- Важно: каждый игрок может сам выбрать количество монет, которое он хочет положить в копилку.



Лакомое пари!

Теперь, когда все игроки положили свои монеты в копилку, **не раскрывая их значений**, общая сумма монет в копилке неизвестна. Каждый игрок должен попытаться определить эту сумму, основываясь исключительно на положенных им монетах... и на количестве монет, положенных в копилку другими игроками.

Имея только эти подсказки, каждый игрок должен сделать ставку на **одно из значений на своих фишках «Лакомство»!**

Игрок, первым сделавший взнос в копилку, выбирает одну из своих фишек «Лакомство», значение которой, по его мнению, соответствует общей сумме вложенных монет, и кладет ее в центр стола. Затем игрок, сидящий слева от него, делает то же самое и так далее, пока каждый не выложит свою фишку.

Как только игрок выложил фишку с определенным значением, другие игроки не могут предложить такое же значение до конца раунда.

Пример: Если Ариадна выбирает фишку со значением 6, то Антон и Полина не смогут предложить такое же значение в текущем раунде.



Томительное напряжение!

Наступил момент для подсчета содержимого копилки: откройте ее и подсчитайте общую сумму всех монет, чтобы определить игрока, выигравшего раунд.

> Если значение фишки «Лакомство» **точно соответствует общей сумме монет**, то игрок, сделавший ставку на эту фишку, выигрывает раунд.

> Если значение ни одной из фишек не соответствует в точности общей сумме монет, то в расчет принимаются только фишки, значение которых меньше содержимого копилки. Раунд выигрывает игрок, выложивший фишку, значение которой **ближе всего** к полученной сумме.

Пример: Общая сумма монет в копилке равняется 8. Ариадна выложила фишку со значением 6, Антон — со значением 9, а Полина — со значением 7. Ни одно из значений не соответствует 8. В расчет принимаются только фишки со значением ниже 8, то есть 6 и 7. Значение фишки 7 ближе всего к сумме 8. Таким образом Полина подтверждает выигрышный статус своей фишки «Лакомство» и выигрывает раунд.



Игрок, выигравший раунд, подтверждает свою фишку «Лакомство» и кладёт её перед собой **лицевой стороной вниз**: отныне она «заблокирована» и не может быть больше использована игроком в течение игры. Остальные игроки просто кладут свои фишки «Лакомство» перед собой **лицевой стороной вверх** и могут использовать их в следующих раундах.

Особый случай

Если значения выложенных фишек «Лакомство» не соответствуют или превосходят общую сумму копилки, то ни один из игроков не выигрывает раунд.



Сладкий реванш!



В конце раунда все монеты, помещенные в копилку, извлекаются из игры и помещаются в коробку (их больше нельзя использовать в игре).

Каждый игрок сохраняет неиспользованные монеты и берет из резерва дополнительные монеты, никому не показывая их значения, то есть у него снова должно быть 3 монеты (или 2 в случае 4-х игроков), которые он выкладывает перед собой **лицевой стороной вниз**.

После того, как копилка собрана, роль активного игрока передается следующему участнику, и начинается новый раунд.

Конец игры

Победителем становится игрок, который первым выигрывает 3 фишки «Лакомство».

Игра также может закончиться в конце раунда, если резерв монет исчерпан, и хотя бы один из игроков не может пополнить свое количество монет до 3 (или до 2-х в случае 4-х игроков). В этом случае игрок, который выиграл наибольшее количество фишек «Лакомство», объявляется победителем.

В случае одинакового количества фишек игроки суммируют значения своих фишек: побеждает игрок с наиболее высоким общим значением фишек.

Автор игры: Антонен Боккара

CATALOGUE EN LIGNE ONLINE CATALOG



+ 150 JEUX / GAMES 2-99 ANS / YEARS

JEUX DE CARTES CARD GAMES



JEUX DE LOGIQUE LOGIC GAMES



@DjecoToys



JEUX DE PLATEAU BOARD GAMES



DJ00838



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com