

CANDY SPIDERS LEOPARDS



à 9e



2-5 joueurs



25-45 min

Règles du jeu

Contenu

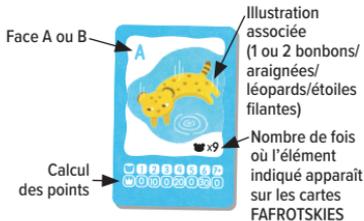
- 36 cartes Pluie (12 bleues, 12 rouges et 12 vertes, numérotées de 1 à 12)



- 36 cartes FAFROTSKIES



- 5 cartes Score (La carte Score Bonbon a une carte en français, une carte en anglais)



- 6 cartes Beau temps



- 1 carte Premier joueur



Présentation

Un phénomène étrange intrigue le monde ; il arrive que des objets ou des animaux, tels que des poissons et des grenouilles, tombent du ciel sans explication. Le célèbre chercheur, spécialiste des mystères paranormaux, Ivan Sanderson, a nommé ces événements les « Objets tombés du ciel », ou « FAFROTSKIES » en anglais.

Notre histoire se déroule au Japon alors qu'une alerte météorologique a été diffusée, conseillant à tout le monde de rester à l'intérieur. Les écoliers doivent travailler depuis chez eux. Pourtant, quelques enfants

intrépides décident de braver l'interdit pour assister à ce curieux spectacle.

Bonbons, araignées, étoiles filantes ou même léopards... Que vont-ils voir tomber du ciel ?

APERÇU DU JEU

Candy Spiders Leopards est un jeu de pli et de collection dans lequel vous devez diviser vos cartes de manière stratégique pour gagner. Une partie se joue en 4 manches durant lesquelles votre but est de récolter les cartes FAFROTSKIES qui vous semblent les plus intéressantes. Le joueur avec le score le plus élevé après les 4 manches remporte la partie.

Mise en Place

La mise en place suivante concerne les parties à 4 joueurs. Veuillez vous référer aux règles supplémentaires pour les parties à 2, 3 ou 5 joueurs.

1 Préparation de la pioche de cartes FAFROTSKIES. Mélangez les cartes FAFROTSKIES, puis formez une pioche face cachée, appelée « pioche FAFROTSKIES ».

2 Préparation de la pile de cartes Beau temps. Mélangez les cartes Beau temps et placez-les en une pile à portée de tous les joueurs.

3 Préparation de la pioche de cartes Pluie. Mélangez les cartes Pluie, puis formez une pioche face cachée.

4 Choix des cartes Score. Chaque carte Score présente une face A et une face B. Décidez ensemble quelle face utiliser

pour chaque type de FAFROTSKIES (bonbon, araignée, léopard et étoile filante). (Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser les faces A. Lorsque vous serez plus à l'aise, vous pourrez utiliser à la fois des faces A et B pour plus de diversité.)

5 Détermination du premier joueur. Le dernier joueur à avoir vu une araignée devient le premier joueur et reçoit la carte Premier joueur.



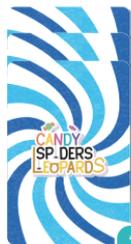
4



1



2



3



3



5

DÉROULEMENT de La Partie

A. DÉROULEMENT d'une manche

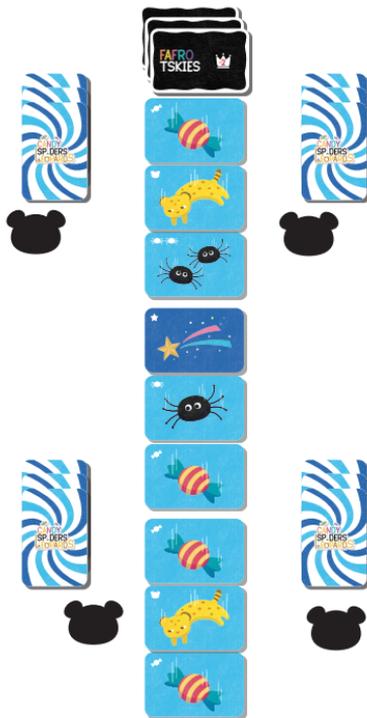
Une partie de 4 joueurs se joue en 4 manches. Chaque manche est composée de 4 phases :

1. Préparation
2. Distribution
3. Déclaration de beau temps
4. Enchaînement des plis
 - Première série
 - Deuxième série
 - Troisième série

1. Préparation

Durant cette phase, vous préparez la manche à venir.

1 Piochez 9 cartes FAFROTSKIES et placez-les en ligne à côté de la pioche. La carte la plus proche de la pioche est la 1^{re}, et la plus éloignée est la 9^e. Séparez les cartes en 3 groupes de 3 en laissant un espace entre chaque groupe.



Cette ligne est appelée « ligne FAFROTSKIES » et contient les cartes FAFROTSKIES que les joueurs pourront obtenir pendant la manche.

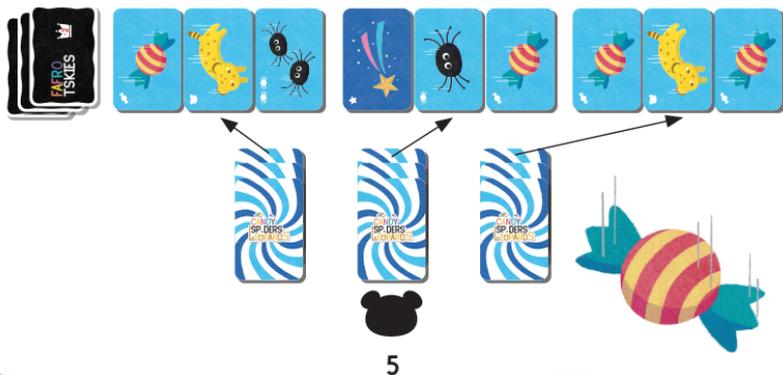
2 Méleangez toutes les cartes Pluie et distribuez-en 9, face cachée, à chaque joueur. Cela constitue leur main pour la manche. Les joueurs consultent leurs cartes, sans les montrer aux autres.

2. Distribution

Durant cette phase, les joueurs décident comment diviser leurs cartes Pluie pour les trois groupes de la ligne FAFROTSKIES.

1 Chaque joueur divise ses 9 cartes Pluie en 3 piles de 3 en fonction des 3 groupes de la ligne FAFROTSKIES.

2 Les joueurs attribuent une pile de cartes Pluie à chaque groupe de la ligne FAFROTSKIES. Ils placent chacune de leurs piles, face cachée, devant eux, dans l'ordre des groupes auxquels elles se rapportent. Une fois posée, une pile ne peut plus être modifiée. C'est avec ces piles que les joueurs tenteront de remporter des cartes FAFROTSKIES.



3. Déclaration de beau temps

Durant cette phase, les joueurs peuvent miser sur le beau temps, s'ils pensent qu'ils ne gagneront aucune carte FAFROTSKIES pendant la manche.



Après avoir pris leur décision silencieusement, les joueurs tendent leur poing vers le centre de la table. Puis, ceux qui souhaitent déclarer le beau temps lèvent simultanément leur pouce. Ces joueurs prennent une carte Beau temps et la placent devant eux, face Soleil visible. S'il n'y a plus de cartes Beau temps, utilisez des substituts de votre choix.

4. Enchaînement des PLIS

Vous commencez par le premier groupe de la ligne FAFROTSKIES. Chacun prend sa pile de cartes Pluie associée à ce groupe (placée à la Phase 2: Distribution) et joue trois fois pour tenter de remporter des cartes FAFROTSKIES

- La première série de plis concerne le premier groupe, soit les cartes 1 à 3 de la ligne FAFROTSKIES.
- La deuxième série de plis concerne le deuxième groupe, soit les cartes 4 à 6 de la ligne FAFROTSKIES.
- La troisième série de plis concerne le troisième groupe, soit les cartes 7 à 9 de la ligne FAFROTSKIES.

Déroulement de la phase de plis (*Must Follow* et atout)

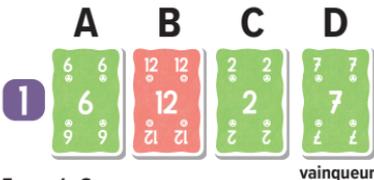
Le joueur qui a la carte Premier joueur commence en jouant une carte Pluie de sa main, face visible, devant lui.

Puis, les autres joueurs jouent une carte l'un après l'autre, dans le sens horaire. Ils doivent suivre la couleur de la première carte si possible (*Must Follow*). S'ils n'ont pas de cartes de cette couleur, ils peuvent jouer n'importe quelle carte. Une fois que chaque joueur a joué une carte, le vainqueur est déterminé selon la « règle météorologique ».

Règle météorologique

Le joueur qui a joué la carte **Pluie** de la couleur demandée avec le plus grand nombre gagne. Cependant, si une ou plusieurs cartes **Pluie** bleues ont été jouées, le joueur qui a joué la carte **bleue** avec le plus grand nombre gagne. La carte **bleue** est l'atout.

Exemple 1:



Exemple 2:



Le vainqueur prend la carte **FAFROTSKIES** la plus proche de la pioche et la place, face visible, devant lui. Les cartes **Pluie** jouées

sont ensuite défaussées, face cachée. **Le vainqueur devient le premier joueur pour le prochain pli (la prochaine carte du groupe).** Les joueurs répètent ce processus pour chacune des cartes restantes du premier groupe. Après avoir joué chaque pli du premier groupe, tous les joueurs prennent leur pile de cartes associée au deuxième groupe et jouent pour chacune des 3 cartes du groupe. Puis, les joueurs font de même pour le troisième et dernier groupe.

Ceci fait, les joueurs vérifient les déclarations de beau temps.

Vérification des déclarations de beau temps

Les joueurs qui ont fait une déclaration de beau temps vérifient s'ils ont remporté des cartes **FAFROTSKIES**.

- Si un joueur n'a remporté aucune carte **FAFROTSKIES**, il a respecté sa déclaration.



Il place sa carte **Beau temps** avec les autres cartes qu'il a remportées durant la partie. **La carte Beau temps lui rapporte 7 points.**

- Si un joueur a remporté au moins une carte FAFROTSKIES, il n'a pas respecté sa déclaration. Il remet sa carte Beau temps dans la pile de cartes Beau temps. Puis, il place les cartes FAFROTSKIES qu'il a remportées durant la manche face cachée à côté de lui. **Chaque carte FAFROTSKIES face cachée lui fait perdre 2 points.**



Ceci fait, le premier joueur passe la carte Premier joueur au joueur à sa gauche et la prochaine manche commence.

B) Fin de La Partie

À la fin de la quatrième manche, les joueurs remportent ou perdent des points en fonction des conditions des cartes Score ainsi que des cartes Beau temps et FAFROTSKIES face cachée en leur possession.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

Les joueurs comptent leurs points selon la face utilisée des cartes Score.

Les cartes FAFROTSKIES présentant deux bonbons, deux araignées ou deux léopards comptent pour deux éléments.

Bonbon (Face A)



Comparez le nombre de bonbons remportés par chaque joueur. Pour chaque joueur ayant moins de bonbons que vous, gagnez 1 point par bonbon en sa possession.

Exemple: Rio, Haru, Etsuko et Yoshi ont obtenu respectivement 8, 4, 3 et 1 bonbons. En conséquence, ils ont marqué 8 (4 + 3 + 1), 4 (3 + 1), 1 et 0 points respectivement.

Bonbon (Face B)



Le joueur qui a le plus de bonbons est en première position. Les points sont attribués selon le tableau indiqué sur la carte. Les joueurs qui ont le même nombre de bonbons ont le même classement, et le joueur après eux est classé juste en dessous.

Exemple: Rio, Haru, Etsuko et Yoshi ont obtenu respectivement 6, 6, 3 et 2 bonbons. En conséquence, ils ont marqué respectivement 3, 3, 10 et 6 points.



Araignée (Face A)



Vous obtenez plus ou moins de points en fonction du nombre d'araignées sur vos cartes (référez-vous au tableau indiqué sur la carte).

Exemple: Rio, Haru, Etsuko et Yoshi ont obtenu respectivement 1, 2, 3 et 4 araignées. En conséquence, ils ont marqué respectivement 3, 10, 4 et 2 points.

Araignée (Face B)



Vous obtenez plus ou moins de points en fonction du nombre d'araignées sur vos cartes (référez-vous au tableau indiqué sur la carte).

Exemple: Rio, Haru, Etsuko et Yoshi ont obtenu respectivement 1, 2, 3 et 4 araignées. En conséquence, ils ont marqué respectivement 10, 3, 2 et 1 points.

Léopard (Face A)



Vous obtenez plus ou moins de points en fonction du nombre de léopards sur vos cartes (référez-vous au tableau indiqué sur la carte).

Exemple: Rio, Haru, Etsuko et Yoshi ont obtenu respectivement 1, 2, 2 et 4 léopards. En conséquence, ils ont marqué respectivement 0, 10, 10 et 20 points.

Léopard (Face B)



Vous obtenez plus ou moins de points en fonction du nombre de léopards sur vos cartes (référez-vous au tableau indiqué sur la carte).

Exemple: Rio, Haru, Etsuko et Yoshi ont obtenu respectivement 0, 2, 3 et 4 léopards. En conséquence, ils ont marqué respectivement 0, 0, 15 et 0 points.

Étoile filante (Face A)



Vous obtenez plus ou moins de points en fonction de votre score actuel et du nombre de cartes Étoile filante en votre possession (référez-vous au tableau indiqué sur la carte).

Exemple: Rio a marqué 3 points pour les bonbons, 4 points pour les araignées et 10 points pour les léopards, soit 17 points en tout. Étant donné qu'il a 3 cartes Étoile filante, il multiplie son score par 2 et obtient 34 points supplémentaires (17 points x 2).

Étoile filante (Face B)



Vous obtenez plus ou moins de points en fonction du nombre de cartes gagnées (référez-vous au tableau indiqué sur la carte). De plus, vous remportez immédiatement la partie si vous avez les 3 cartes Étoile filante.

Cartes Beau temps



7 points par carte Beau temps



Cartes FAFROTSKIES face cachée

-2 points par carte FAFROTSKIES face cachée

Exemple : Rio a effectué deux déclarations de beau temps. Il a respecté la première, qui lui rapporte 7 points, mais pas la seconde, puisqu'il a gagné 2 cartes FAFROTSKIES qui lui font perdre 2 points chacune. Il a donc marqué 3 points au total (7 - 4).

Détermination du vainqueur

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes FAFROTSKIES l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de cartes Beau temps l'emporte. Si l'égalité persiste encore, le joueur qui lance sa chaussure le plus loin à l'extérieur l'emporte.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR 2, 3 et 5 JOUEURS

En plus des règles de base, veuillez prendre en compte les éléments suivants en fonction du nombre de joueurs.

À 2 joueurs

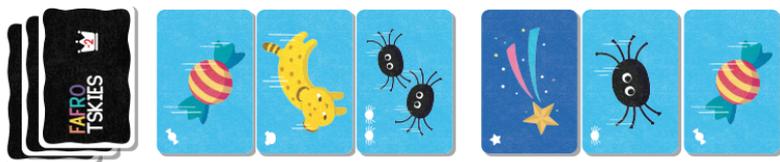
- Utilisez uniquement les cartes Pluie numérotées de 1 à 6 dans chaque couleur (18 cartes au total). Rangez les cartes Pluie numérotées de 7 à 12 dans la boîte.

- **Aucun autre changement par rapport à la règle de base.**

À 3 joueurs

- Utilisez uniquement les cartes Pluie numérotées de 1 à 6 dans chaque couleur (18 cartes au total). Rangez les cartes Pluie numérotées de 7 à 12 dans la boîte.

- À chaque manche, disposez uniquement **6 cartes FAFROTSKIES** dans la ligne **FAFROTSKIES** (au lieu de **9 habituellement**). Formez 2 groupes de 3 cartes FAFROTSKIES, numérotées de 1 à 3 et de 4 à 6.



- Chaque joueur reçoit **6 cartes Pluie**, qu'il répartit en 2 piles de 3 cartes.
- Après avoir joué **6 manches** (au lieu de 4 habituellement), la partie prend fin et le décompte des points a lieu (la carte Premier joueur a fait 2 tours).

À 3 joueurs

- Retirez une carte **Bonbon** des cartes **FAFROTSKIES** et remettez-la dans la boîte. Formez ensuite une pioche avec les 35 cartes FAFROTSKIES restantes.
- À chaque manche, disposez uniquement **7 cartes FAFROTSKIES** (au lieu de 9 habituellement). Formez 2 groupes de 3 cartes, numérotées de 1 à 3 et de 4 à 7.



- **Chaque joueur reçoit 7 cartes Pluie**, qu'il répartit en 2 piles de 3 et 4 cartes. Les cartes restantes sont mises de côté, face cachée.
- Après avoir joué **5 manches** (au lieu de 4 habituellement), la partie prend fin et le décompte des points a lieu.
- Lors du décompte des points, **si la face B de la carte Score Bonbon est utilisée, le joueur en 5^e position reçoit également 0 point.**

LES RÈGLES EN VIDÉO
LEARN TO PLAY



Designer : Shunsuke Tanabe & Rio Kariya
Artiste : hogepiyo
Packaging : Mehdi Bouti
Traduction / Corrections : Ambre Poilvé
Mise en page : Stéphanie Lairé



Musoka Studio
58 rue de Monceau - 75008 Paris - France
©2025 Musoka Studio