

Candy Crush

The Boardgame

Leeftijd:



Spelers:



Speelduur:



DOEL VAN HET SPEL:

De speler die als eerste een ononderbroken ketting van snoepjes naar de kers plaatst is de winnaar.



SPELMATERIAAL:



1 speelbord



6 dobbelstenen

193 fiches

De snoepfiches, verdiend na het dobbelen, moeten meteen geplaatst worden op het speelbord. Dit mag op het speelveld van de speler die aan de beurt is, maar ook op de speelvelden van andere spelers.

De snoepjes worden altijd horizontaal of verticaal naast een ander snoepfiche of naast het start snoepje neergelegd, nooit diagonaal.

Een snoepje kan dus nooit geplaatst worden zonder dat het aan een ander snoepje vast ligt.

Let op! een speler kan geen snoep plaatsen naast snoep dat niet verbonden is met het start snoepje. (deze losse snoepjes kunnen zijn ontstaan door snoepjes die zijn verwijderd uit een ketting van snoep)

SNOEP VERWIJDEREN:

Als er 3 of meer van dezelfde kleur snoepjes horizontaal of verticaal naast elkaar in een speelveld liggen worden al die snoepjes van het speelveld verwijderd (ook als de speler die aan de beurt is dit bij zijn eigen speelveld doet). Hierdoor kan er een doorbroken ketting ontstaan en moeten spelers hun ketting van snoepjes weer compleet maken. Snoepjes verwijderen in het speelveld van andere spelers gaat veel gemakkelijker als er bijzondere snoepjes zijn toegevoegd aan de snoepjes die verwijderd worden.

Segment speler 1



Segment speler 2



Segment speler 3



Segment speler 4



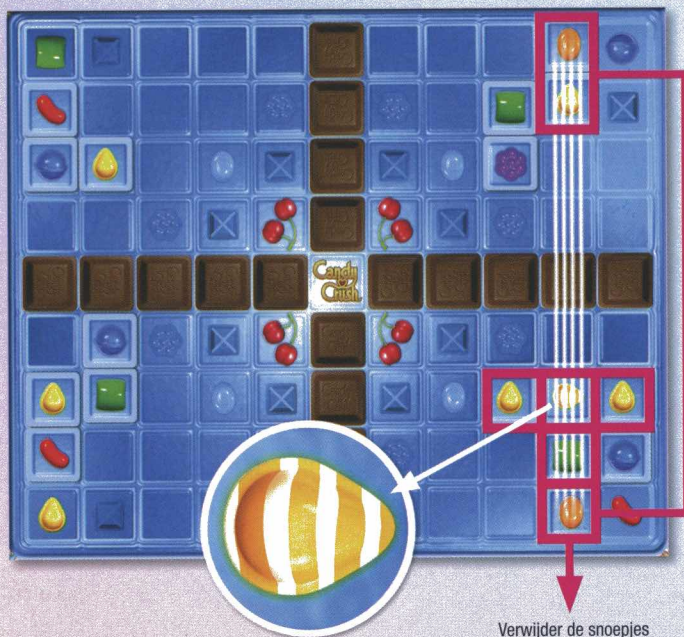
Verwijder de snoepjes

BIJZONDER SNOEP:



Streep snoep:

Verwijdert alle snoepjes over alle speelvelden in dezelfde rij als waar de witte strepen naar wijzen. Let daarom goed op hoe je deze snoepjes op het speelbord plaatst.



Verwijder de snoepjes



Verpakt snoep:

Verwijdert alle snoepjes 1 vakje naast het verpakte snoep.



Verwijder de snoepjes



Kleur bom:

Verwijdert alle snoepjes van 1 kleur op alle speelvelden. De speler met de kleur bom mag deze kleur kiezen en hoeft de kleur bom niet op het speelveld te plaatsen.

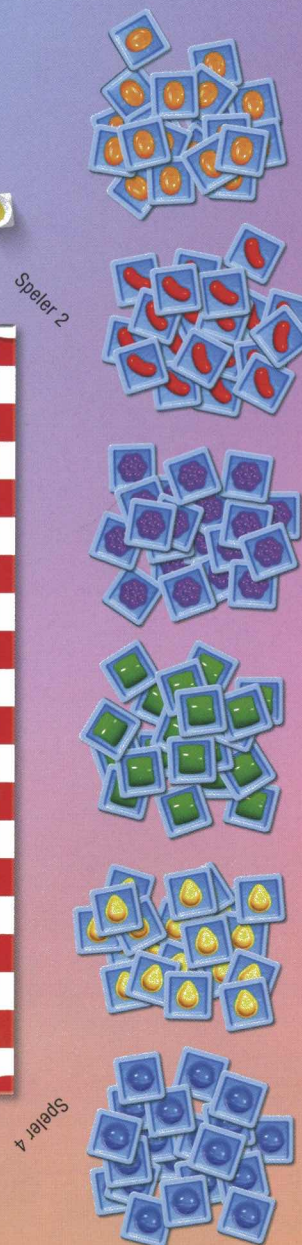
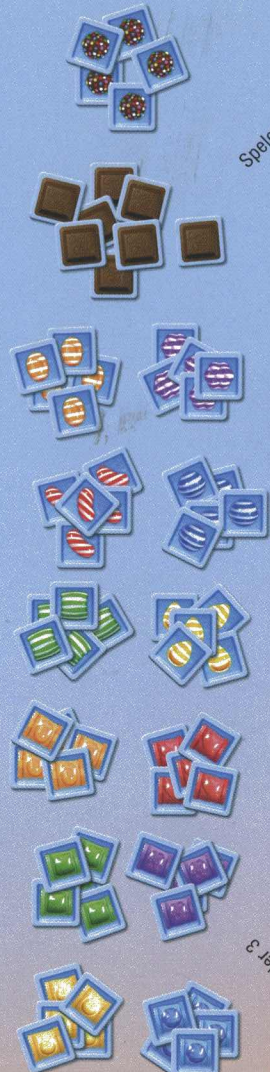
SNOEP BEWAREN:

Speciale snoepjes kunnen bewaard worden nadat ze zijn verdiend met dobbelen. Alle spelers kunnen 1 streep snoepje, 1 verpakt snoepje en 1 kleur bom bewaren. Deze kunnen later tijdens hun beurt op een willekeurig moment ingezet worden na het dobbelen.



VOORBEREIDING:

Plaats het speelbord in het midden van alle spelers. De spelers kiezen een van de vier velden op het speelbord en gebruiken dit speelveld om hun snoepjes te spelen. Bij twee spelers wordt aangeraden om twee velden tegenover elkaar te kiezen. Sorteer alle snoepjes op vorm en kleur en plaats ze op stapeltjes zodat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen. Geef de 6 dobbelstenen aan de jongste speler.



HET SPEL BEGINT.

SNOEP PLAATSEN:

De spelers gooien om de beurt met alle 6 de dobbelstenen. Er mag per beurt maximaal 3 keer gegooid worden en na elke gooi mag een speler dobbelstenen apart leggen. Deze dobbelstenen mogen in dezelfde beurt niet meer gegooid worden. Als de speler tevreden is met zijn worp pakt hij snoep op basis van het gegooide resultaat:

Deze situatie is gebaseerd op het gooien van de kleur geel

3 x dezelfde kleur = 1 snoep van die kleur

4 x dezelfde kleur = 1 snoep van die kleur + 1 streep snoep van die kleur

5 x dezelfde kleur = 1 snoep van die kleur + 1 streep snoep van die kleur + 1 verpakt snoep van die kleur

6 x dezelfde kleur = 1 snoep van die kleur + 1 streep snoep van die kleur + 1 verpakt snoep van die kleur + 1 kleur bom

5 verschillende kleuren = 1 chocolade plaatsen over een snoepje + 1 snoep in kleur naar keuze

6 verschillende kleuren = 1 chocolade plaatsen over een snoepje + 1 snoep in kleur naar keuze + 1 streep snoep in kleur naar keuze

CHOCOLADE PLAATSEN:

Als een speler 5 of 6 verschillende snoepjes gooit dan mag hij 1 chocolade plaatsen op een snoepje naar keuze, bij voorkeur op het speelveld van een andere speler. Een chocolade blokkeert namelijk een ketting waardoor de getroffen speler zijn ketting van snoep om de chocolade heen moet plaatsen. Een speelveld kan maximaal 2 chocolade bevatten. Let wel op dat er op de eerste twee vakjes naast het start snoepje en naast de kers geen chocola geplaatst kan worden.

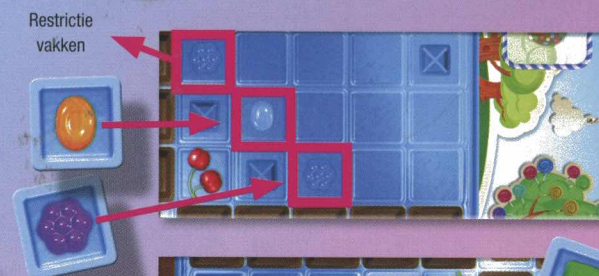
Let op! Chocolade kan ook weer verwijderd worden als het in de baan ligt van een streep snoepje of een verpakt snoepje. Hierdoor komt het snoepje dat eronder ligt weer vrij.

Chocolade kan niet geplaatst worden op deze vakken



VAKJES MET RESTRICTIES:

Vakjes met transparante snoepjes geven aan dat een speler verplicht is een snoepje van die kleur neer te leggen. Ook mag een speler op deze vakjes geen bijzonder snoep plaatsen. Het laatste snoepje dat wordt geplaatst op de kers om het spel te winnen, moet een normaal snoepje zijn, dus geen streep of verpakt snoepje.



EINDE VAN HET SPEL:

De eerste speler die een ononderbroken ketting van snoepjes in zijn eigen speelveld heeft geplaatst van zijn start snoepje tot aan de kers, wint het spel.

GEAVANCEERDE SPELVARIANT:.

Spelers kunnen het spel iets ingewikkelder en tactischer maken door wat regels aan te passen. We raden dit aan pas te doen als je bekend bent met de normale variant. Spreek bijvoorbeeld af dat chocolade wel op de twee vakjes naast de kers gespeeld mag worden. Hierdoor kun je elkaar nog meer dwarsbomen. Ook kunnen spelers ervoor kiezen om een kettingreactie toe te passen bij het verwijderen van bijzonder snoep:

- Als snoepjes worden verwijderd omdat er meerdere kleuren naast elkaar liggen of omdat ze in de baan van bijzonder snoep liggen dan ontstaat er een kettingreactie. Spelers rekenen uit welke snoepjes er in de baan van de verwijderde bijzondere snoepjes liggen en verwijderen deze ook. Een echte Candy Crush explosie!



Candy Crush

The Boardgame

Age : 8+
Joueurs : 2-4
Durée de jeu : 30'

BUT DU JEU :

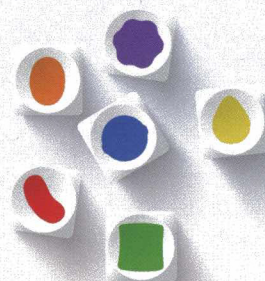
Le joueur qui construit en premier une chaîne de bonbons ininterrompue vers la cerise a gagné.



MATÉRIEL DE JEU :



1 tableau de jeu



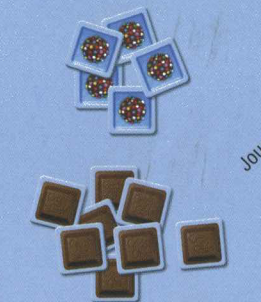
6 dés



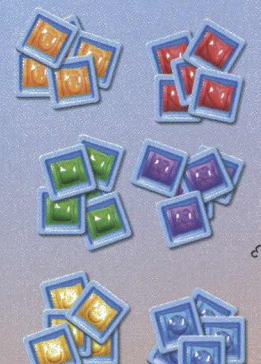
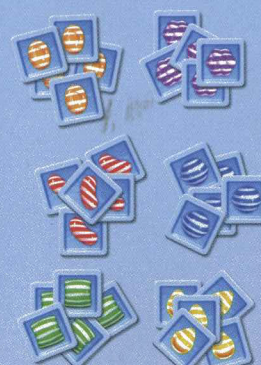
193 fiches

PRÉPARATION :

Placez le tableau de jeu au milieu de tous les joueurs. Chaque joueur choisit l'un des quatre segments sur le tableau de jeu et l'utilise pour y placer ses bonbons. Avec deux joueurs, il est conseillé de choisir deux segments opposés. Triez tous les bonbons par forme et par couleur et empilez-les de sorte à ce que tous les joueurs puissent facilement y accéder. Donnez les 6 dés au plus jeune joueur.



Joueur 1



Joueur 3



Joueur 2



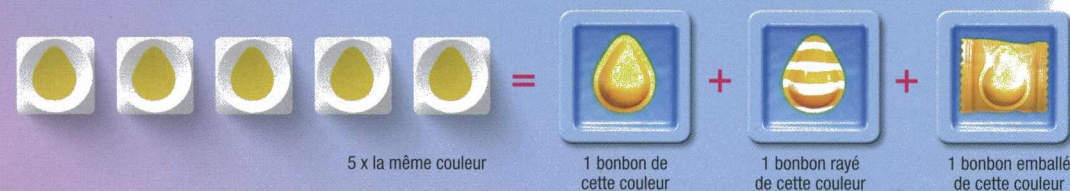
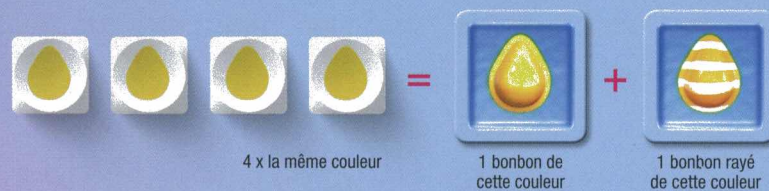
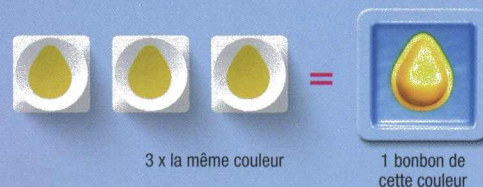
Joueur 4

DÉBUT DU JEU.

PLACER LES BONBONS :

Les joueurs lancent à tour de rôle les 6 dés. Par tour, on peut lancer les dés maximum 3 fois et après chaque jet, le joueur peut mettre des dés de côté. Dans le même tour, il n'est pas permis de relancer les dés qui ont été mis de côté. Quand le joueur est satisfait du résultat lancé, il prend les bonbons sur base du jet de dés :

Cette situation est basée sur un jet de dés jaune.



Les fiches de bonbon, gagnées après le jet de dés, doivent immédiatement être placées sur le tableau de jeu. Soit sur le segment du joueur dont c'est le tour, mais également sur les segments des autres joueurs.

Les bonbons sont toujours placés à l'horizontale ou à la verticale à côté d'une autre fiche de bonbon ou à côté du bonbon de départ, jamais en diagonale.

Un bonbon ne peut donc jamais être placé sans être connecté à un autre bonbon.

Attention ! : Un joueur ne peut pas placer de bonbons à côté de bonbons qui ne sont pas connectés au bonbon de départ. (on peut expliquer ces bonbons individuels par le retrait de bonbons d'une chaîne de bonbons)

ENLEVER DES BONBONS :

Lorsque 3 ou plus de bonbons de la même couleur sont placés l'un à côté de l'autre dans une rangée horizontale ou verticale sur un segment de jeu, il faut retirer ces bonbons du tableau de jeu (même si le joueur dont c'est le tour place ces bonbons dans son propre segment). Ceci peut interrompre la chaîne de bonbons et dans ce cas, les joueurs devront à nouveau compléter leur chaîne de bonbons. Il est bien plus facile de retirer des bonbons dans le segment d'autres joueurs lorsque des bonbons spéciaux ont été ajoutés aux bonbons qui sont retirés.



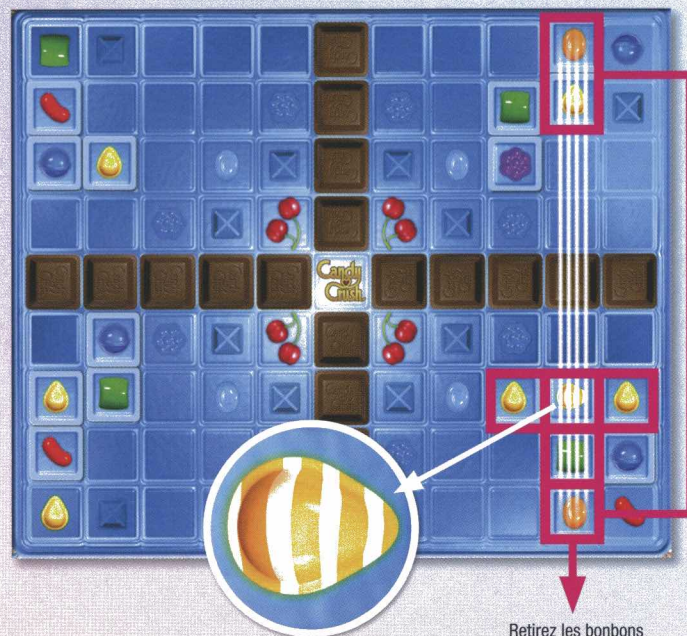
Retirez les bonbons

BONBONS SPÉCIAUX :



Bonbon rayé :

Permet de retirer tous les bonbons sur tous les segments dans la même ligne que celle indiquée par les rayures blanches. Positionnez donc bien ces bonbons sur le tableau de jeu.



Retirez les bonbons



Bonbon emballé :

Permet de retirer tous les bonbons sur les cases à côté du bonbon emballé.

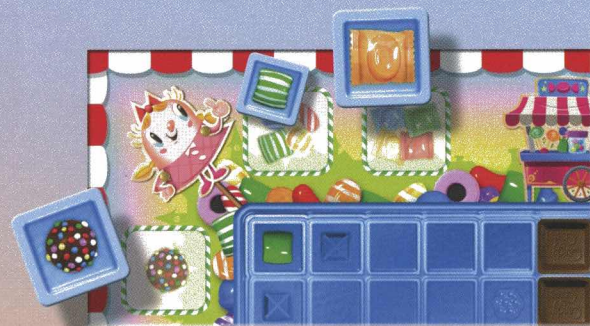


Retirez les bonbons



Bombe de couleur :

Permet de retirer tous les bonbons d'une couleur sur tous les segments. Le joueur avec la bombe de couleur peut choisir la couleur et il ne doit pas déposer la bombe de couleur sur le tableau de jeu.



GARDER DES BONBONS :

Les bonbons spéciaux peuvent être gardés après qu'ils aient été gagnés en lançant le dé. Tous les joueurs peuvent garder 1 bonbon rayé, 1 bonbon emballé et 1 bombe de couleur. Ces bonbons peuvent être utilisés dans leur tour, à un moment aléatoire, après avoir lancé le dé.

PLACER LE CHOCOLAT :

Quand un joueur lance 5 ou 6 bonbons différents, il peut placer 1 chocolat sur un bonbon au choix, de préférence sur le segment d'un autre joueur. Un chocolat bloque en effet une chaîne, et le joueur affecté doit alors contourner le chocolat avec sa chaîne de bonbons. Un segment ne peut pas contenir plus de 2 chocolats. N'oubliez pas qu'il n'est pas possible de placer du chocolat sur les deux premières cases à côté du bonbon de départ et à côté de la cerise.

Attention ! : Il est possible de retirer le chocolat s'il se trouve dans la trajectoire d'un bonbon rayé ou d'un bonbon emballé. Cela libère du coup le bonbon qui se trouve en-dessous.

Il n'est pas possible de placer du chocolat sur ces cases



CASES AVEC DES RESTRICTIONS :

Les cases avec des bonbons transparents indiquent qu'un joueur est obligé d'y placer un bonbon de cette couleur. Un joueur n'a en outre pas le droit de placer des bonbons spéciaux sur ces cases. Le dernier bonbon qui est placé sur la cerise pour gagner le jeu, doit être un bonbon normal, et donc pas un bonbon rayé ou emballé.



FIN DU JEU :

Le premier joueur à placer une chaîne ininterrompue de bonbons dans son propre segment, depuis leur bonbon de départ jusqu'à la cerise, gagne le jeu.

VARIANTE DE JEU SOPHISTIQUEE :

Les joueurs peuvent rendre le jeu un peu plus compliqué et stratégique en modifiant quelques règles. Nous conseillons toutefois de d'abord bien maîtriser la variante normale avant de tenter cela. Convenez par exemple que le chocolat peut bien être joué sur les deux cases à côté de la cerise. Vous pourrez alors bien plus vous faire obstacle. Les joueurs peuvent également opter d'appliquer une réaction en chaîne lorsqu'ils enlèvent des bonbons particuliers :

- S'il faut retirer des bonbons parce que trois ou plus de bonbons de la même couleur se touchent, ou parce qu'ils se trouvent dans la trajectoire des bonbons spéciaux, cela peut causer une réaction en chaîne. Les joueurs calculent quels bonbons se trouvent dans la trajectoire des bonbons spéciaux enlevés et ils les retirent également. Une véritable explosion Candy Crush !

