

FR EN DE
ES IT

Tutti Candi

7-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE
DA RU



Tutti Candi

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

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

DJ00838



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