

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Keks oder König



Cake or King • Au royaume sucré • Nilo Kilo • Rey o galleta • Re o biscotto

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011

# Au royaume sucré

Un jeu de cartes rapide destiné à stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

**Auteur :** Marco Teubner  
**Illustration :** Oliver Freudenreich  
**Illustration « Fex » :** Sonja Hansen  
**Conseils pédagogiques :** Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes



## Idée

Le roi Nilo Kilo l'adore les sucreries ! Il en mange toute la journée et envoie régulièrement ses bouffons chercher de nouvelles douceurs. Comme ceux-ci ont un talent particulier pour trouver des sucreries, le roi promet une récompense royale à celui qui en rapportera le plus. Qui va les aider et saura attendre le moment opportun afin de ramasser le plus grand nombre de sucreries ?

## Contenu du jeu

- 45 cartes de sucreries
- 5 cartes de glouton
- 12 cartes de bouffons (recto : bouffon d'une couleur – en tout quatre couleurs différentes, verso : Fex renard cuisinier)
- 1 carte de roi
- 9 pièces d'or

## Préparatifs

Chaque joueur prend les 3 cartes-bouffon d'une couleur et les pose devant lui avec la face représentant le bouffon tournée de manière visible. Mélangez les cartes de sucreries et les cartes de glouton et posez-les en une pile, faces cachées, au milieu de la table. Prenez 10 cartes de la pile et mélangez-les avec la carte présentant le roi. Ces cartes sont ensuite posées sous la pile.

## Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus fripon d'entre vous commence. Retourne une carte de la pile de manière à ce que les autres la voient bien et pose-la à côté, face visible. C'est la pile de dépôt. Regardez bien la sucrerie qui y est représentée, car le joueur suivant retourne tout de suite une autre carte et la pose dessus. Un gros tas de sucreries se forme ainsi au fur et à mesure.

Celui qui veut récupérer les sucreries peut jeter à tout moment une de ses cartes de bouffon sur le tas : il ramasse les cartes et les empile devant lui, faces cachées. La carte de bouffon est mise de côté. Il n'a plus le droit de s'en servir pendant ce tour.

Une fois les sucreries ramassées, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre retourne une carte et un nouveau tas de sucreries est formé.

Chaque joueur a donc jusqu'à trois possibilités pour ramasser le tas de sucreries. Celui qui n'a plus de carte de bouffon a le droit de retourner d'autres cartes et de les déposer quand c'est son tour de jouer, mais il ne peut plus les ramasser.

## Fin du tour

### Un tour dure jusqu'à ce que le dernier ...

... joueur ait posé sa troisième carte de bouffon et ramassé le tas de sucreries,

ou

... jusqu'à ce que la carte de roi soit retournée.

Quand cette carte est retournée, le tas de sucreries ne peut être ramassé par personne.

## 1, 2, 3, 4, 5 – Qui va compter le plus de sucreries ?

Les joueurs trient alors leurs cartes de sucreries et leurs cartes de glouton. Ils comptent le nombre de sucreries ramassées, par type de sucrerie.

Les joueurs qui ont le plus de sucreries d'une sorte (on compte le nombre de sucreries d'une sorte et non le nombre de cartes d'une sorte) gardent chacun une carte représentant cette sucrerie et remettent les autres au milieu de la table. Les autres joueurs remettent aussi leurs cartes de sucreries au milieu de la table. Si deux joueurs ont le même nombre de sucreries d'une sorte, ils ont chacun le droit de garder une carte.

Et qui a le plus de cartes de glouton ? Ce joueur a été surpris par le roi Nilo lorsqu'il était en train de grignoter des sucreries et, en punition, il doit redonner une carte de sucrerie (s'il en a une).

Maintenant, le meilleur ramasseur de sucreries va être récompensé.

Le joueur qui a le plus de cartes de sucreries récupère une pièce d'or.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes de sucreries, chacun d'eux récupère une pièce d'or.

## Nouveau tour

Toutes les cartes sont ramassées et mélangées en une nouvelle pile de pioche, avec la carte de roi glissée n'importe où dans la pile. Les joueurs posent de nouveau leurs cartes de bouffon devant eux et un nouveau tour est commencé par le joueur qui a récupéré la pièce d'or.

## Fin de la partie

On joue autant de tours qu'il faut jusqu'à ce qu'un joueur ait récupéré trois pièces d'or : il est le meilleur bouffon, capable de récupérer beaucoup de sucreries, et gagne la partie.



## Effet Fex

Les règles comprennent plusieurs variantes qui modifient le déroulement de la partie et le changent complètement dans certains cas. Ainsi, le pion Fex, contrairement au roi Nilo Kilo, est très difficile et fait parfois la fine bouche : il ne mange pas toutes les sortes de sucreries. Il faut donc toujours se rappeler celles qu'il n'aime pas. De plus, il ne faut pas oublier de changer le sens du jeu, qui est déclenché par les cartes de glouton. C'est un entraînement amusant et laborieux que de se plier au goût de Fex !

## Variante Fex raffinée

Le renard cuisinier Fex n'aime pas toutes les sucreries et cela provoque quelques confusions. Jouez cette variante en tenant compte des changements suivants par rapport au jeu de base :

Les joueurs posent maintenant leurs cartes de bouffon devant eux avec la face Fex cuisinier visible.

Les cuisiniers Fex indiquent les sucreries qu'ils n'aiment pas. Celles-ci sont interdites pendant ce tour.

Comme dans le jeu de base avec la carte de bouffon, si un joueur veut ramasser le tas de sucreries, il doit poser le cuisinier Fex sur le tas de carte. S'il y a cependant des « sucreries interdites » dans le tas, celles-ci ne seront pas comptées et doivent être retirées du tas. Vous devez donc toujours bien réfléchir avec quel cuisinier Fex vous voulez ramasser le tas de sucreries.

A la fin d'un tour, les cartes Fex sont données au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Variante Fex plus compliquée

On applique en plus la règle suivante :

Les cartes représentant les sucreries que le cuisinier Fex n'aime pas comptent maintenant comme des cartes de glouton. Celui qui a le plus de cartes de glouton doit redonner une carte de sucrerie.

## Variante du « glouton »

La partie va être encore plus compliquée en jouant selon la variante suivante :

- Si une carte de glouton est retournée de la pile de sucreries, le sens du jeu est inversé.

### Exemple :

On a les joueurs Linda, Mario, Maryse et Jan. Linda retourne une carte de sucrerie, ensuite Mario retourne une carte de glouton. Ce n'est alors plus au tour de Maryse de retourner une carte, mais de nouveau à Linda.

Celui qui oublie de changer de sens doit prendre la carte de glouton. Dans cette variante, jouez en retournant les cartes le plus vite possible, car le meilleur sera celui qui réagira le plus vite.

## Nilo Kilo

Een snel kaartspel om de executieve functies te bevorderen voor 2 - 4 kinderen van 5 - 99 jaar. Plus "fex-effect" om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

**Auteur:**

Marco Teubner

**Illustraties:**

Oliver Freudenreich

**Illustratie "Fex":**

Sonja Hansen

**Vaktechnisch advies:**

Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk

**Speelduur:**

ca. 15 minuten

