

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La carte Malle de déguisements

C'est un **Joker** qui remplace n'importe quelle autre **carte Personnage** (sauf le **Pirate**).



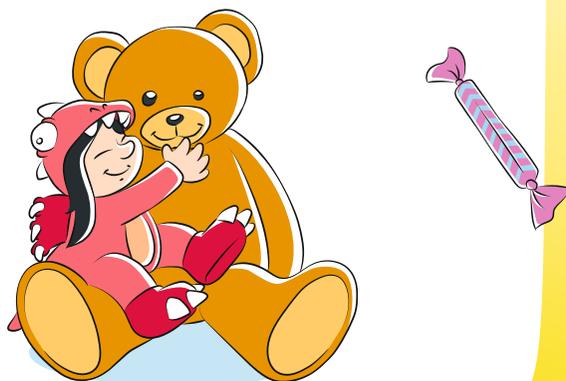
Les cartes Pirates : des voleurs de Bonbons!

À la fin d'un tour, un joueur peut utiliser ses **cartes Pirates** pour voler les **cartes Bonbons** d'un joueur adverse. Il échange des **cartes Pirates** contre le même nombre de Bonbons souhaité. Le joueur « volé » ne peut pas refuser.

Exemple, il peut échanger 4 pirates contre 4 bonbons représentés par une ou plusieurs cartes. Les **cartes Bonbons** peuvent être de différentes couleurs.

Le « voleur » peut ainsi gagner la partie plus vite que prévu mais aussi se faire reprendre des Bonbons par un autre joueur Pirate!

Les cartes **Malles de déguisements** ne peuvent pas être utilisées à la place d'une **carte Pirate**.



À moi les bonbons !

Un jeu qui TAPE sur les nerfs !



Un jeu d'Emanuele BRIANO.

www.widyka.com

Suivez notre actualité



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en Chine.

Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed. Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child. Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in China.

¡Advertencia! No indicado para menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Guarde o elimine con seguridad el embalaje antes de entregar el juguete al niño. Conserve la dirección para futuras consultas. Los colores y detalles del contenido pueden variar. Fabricado en China.



Référence A2002080
HAPPY-NA-TA
WDK GROUPE PARTNER
Node Park Touraine
90 rue Guglielmo Marconi
37310 Tauxigny - France
www.wdkpartner.com
N° de lot : WDKPE20201



widyka!



HAPPY-NA-TA

Un vrai conte de fête !



widyka!

Quoi de mieux qu'une fête où les familles se déguisent en **Troll**, **Princesse**, **Licorne** ou **Dragon** pour jouer à une partie de Piñata et récolter le plus vite possible des bonbons.

But du jeu

Le premier qui a **20 bonbons** ou plus gagne la partie.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 5 baguettes
- 45 cartes Personnages déguisés (soit 4 familles)
- 9 cartes Pirates
- 9 cartes Malles de déguisements
- 42 cartes Bonbons
- 1 règle de jeu



Mise en place

Prenez les **cartes Bonbons** par couleur, mélangez-les bien et disposez chaque pile près du plateau, face cachée.



Prenez les cartes **Personnages déguisés**, **Pirates** et **Malles de déguisements**. Mélangez-les bien ensemble et formez une seule pioche, cartes faces cachées.



Prenez **9** cartes de la pioche et déposez-les, faces visibles, sur les emplacements dédiés sur le plateau. Vous aurez ainsi **5** tas : **1, 1, 2, 2** et **3** cartes.



Astuce :

Notez que la couleur de la famille déguisée figure aussi autour de chaque carte.

À savoir (on vous explique dans le détail plus tard...) :

Les Malles de déguisements sont des **Jokers**.
Les Pirates sont des **voleurs de Bonbons**.

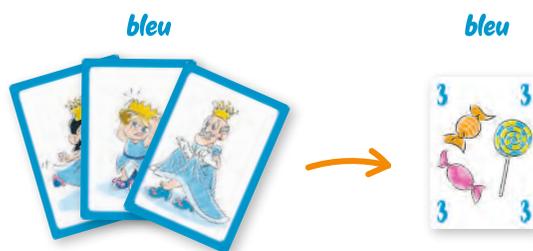
Prenez chacun **une baguette**. À **2** joueurs, vous pourrez utiliser **2** baguettes pour pointer deux tas différents.

Règle du jeu

À chaque tour, les joueurs sélectionnent secrètement un tas de cartes qu'ils ciblent selon leur stratégie de points à obtenir.



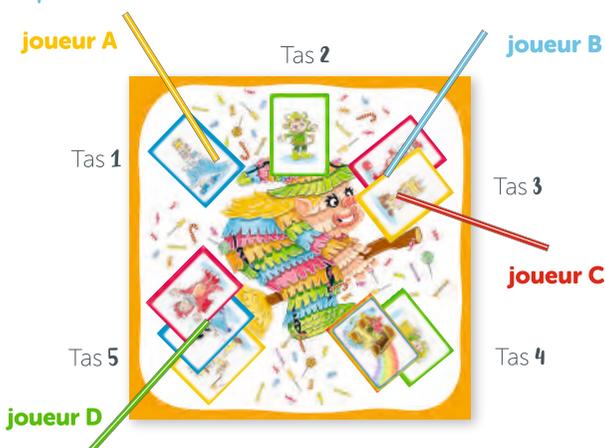
Le but du jeu est de réunir **3 cartes d'une même famille de couleur** afin de les échanger contre **une carte famille Bonbons** de la même couleur.



Quand les joueurs sont prêts, ils prononcent tous la formule magique « **HA-PPY-ÑA-TA** » en détachant les syllabes et à la fin du mot, ils pointent tous en même temps leur baguette vers le tas de cartes choisi.

Si un joueur est seul à pointer sa baguette vers un tas de cartes, il les gagne.

Exemple :



Le **joueur A** est le seul à avoir pointé le **Tas 1**, il le gagne et le pose devant lui, face visible.

Les **Tas 2** et **4** n'ont été ciblés par personne et restent sur le plateau.

Le **joueur B** et le **joueur C** ont ciblé tous les deux le **Tas 3**. Dommage ! Ils n'obtiennent rien et le tas reste sur le plateau pour le prochain tour.

Le **joueur D** est le seul à avoir pointé le **Tas 5**, il remporte les cartes.

Tour suivant

Si au moins un tas a été attribué à la fin du tour, piochez et ajoutez des cartes aux espaces vides du plateau afin d'avoir de nouveau **5** tas de **1, 1, 2, 2** et **3** cartes. Continuez le jeu jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Comment gagner des cartes Bonbons ?

Dès qu'un joueur a **3 cartes d'une même famille déguisée** (même couleur), il les échange contre **1 carte Bonbons** correspondante (même couleur) qu'il dispose devant lui face visible. **N'hésitez pas à re-mélanger la pioche Personnages en rajoutant ces 3 cartes (défaussées).**



Exemple : un joueur a **3** cartes **Troll** (vertes), il peut les échanger contre **1** carte Bonbons Troll verte.

Si l'a **6** cartes, il peut les échanger contre **2** cartes Bonbons correspondant aux familles.

Les cartes Bonbons sont réparties en **4** familles de X Bonbons.

Licorne : gain de **2 à 4** bonbons

Troll : gain de **3 à 6** bonbons

Dragon : gain de **4 à 8** bonbons

Royale : gain de **1 à 6** bonbons ou perte de **1 à 3** bonbons



Si un joueur pioche une carte **Royale** de points négatifs, il la donne à un adversaire de son choix. Ce dernier ne peut refuser et devra décompter ces points de sa cagnotte.

Fin de partie

Le jeu se termine quand un joueur a **20 bonbons** dans sa cagnotte. Dans le cas où plusieurs joueurs auraient plus de **20** bonbons, c'est celui qui en a le plus qui gagne la partie ! Dans le cas d'une égalité, les joueurs sont désignés gagnants tous les deux.

