



AMSTERDAM
BOARD
GAME
DESIGN



WULPHORN
games

Greedy Grabbers

A TREAT TAKING GAME

C'est Halloween ! Toi et tes amis, déguisés dans vos plus beaux costumes, partez faire la tournée des maisons pour récolter des bonbons. Ramassez un maximum de friandises et de sorts magiques, mais attention à ne pas devenir trop gourmands ! Trop de bonbons vous rendront malades... à moins de posséder le bon sort magique. Réussirez-vous à mettre la main sur les friandises les plus savoureuses, ou vos amis vous les chiperont-ils sous votre nez de sorcière ?

85 cartes Bonbon,
réparties en 5 couleurs



45 jetons Citrouille



25 cartes Sort,
réparties en 5 types différents



**1 marqueur de
manche recto-verso**



MISE EN PLACE

1. Donnez 7 jetons Citrouille à chaque joueur.
2. Mélangez ensemble les cartes Bonbon et les cartes Sort. Distribuez des cartes à chaque joueur jusqu'à atteindre la limite de main, qui dépend du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Limite de main	4	3	2	

3. Placez les cartes restantes face cachée à côté de la zone de jeu pour former la pioche.
4. Placez le marqueur de manche au bord de la zone de jeu, avec la face indiquant les manches 1 et 2 visible. Placez les jetons Citrouille restants à côté du marqueur de manche.

Le premier joueur est celui qui a mangé quelque chose de sucré en dernier. Si personne ne s'en souvient, désignez un premier joueur au hasard.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en trois manches. Chaque manche est composée de deux phases : la phase de récolte et la phase de puzzle.

Pendant la phase de récolte, récupérez les bonbons les plus savoureux et les sorts les plus utiles dans le chaudron de bonbons pour les ajouter à votre réserve personnelle. Sur l'ensemble de la partie (les trois manches réunies), vous pouvez effectuer un maximum de 7 récoltes. Utilisez vos jetons Citrouille pour en assurer le suivi.

Pendant la phase de puzzle, il est temps de marquer des points grâce aux bonbons et aux sorts présents dans votre réserve personnelle.

LA PHASE DE RÉCOLTE

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs jouent chacun à leur tour une carte Bonbon ou Sort de leur main, face visible, au centre de la table. Cet espace constitue le chaudron de bonbons.

Vous ne reconstituez pas votre main après avoir joué une carte.

À tout moment, si le contenu du chaudron de bonbons vous plaît, vous pouvez poser votre main dessus et récupérer toute la pile. Placez alors toutes ces cartes dans votre réserve personnelle.

Vous ne pouvez pas récupérer la pile si vous venez d'y jouer la carte la plus récente. Vous devez attendre qu'un autre joueur ait joué une carte avant de pouvoir la récupérer.



Après avoir récupéré une pile, vous pouvez regarder les cartes que vous venez de collecter. Placez-les ensuite face cachée dans votre réserve personnelle. Vous ne pourrez plus les consulter avant la phase de puzzle.

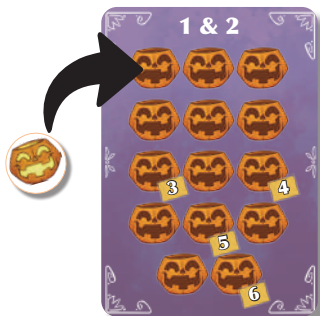
Placez l'un de vos jetons Citrouille sur le premier emplacement libre du marqueur de manche afin d'indiquer que vous avez effectué une récolte.

Ensuite, chaque joueur complète sa main jusqu'à sa limite de main.

Si c'est vous qui avez récupéré la pile, vous jouez immédiatement le tour suivant en plaçant une carte dans le chaudron de bonbons.

S'il n'y a pas assez de cartes pour compléter les mains des joueurs, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pioche.

S'il n'y a toujours pas assez de cartes, la phase de récolte prend immédiatement fin et la phase de puzzle commence.



Si personne ne récupère la pile

Si tous les joueurs ont joué toutes les cartes de leur main et que personne n'a récupéré le contenu du chaudron de bonbons, appliquez les étapes suivantes :

- Placez un jeton Citrouille de la réserve générale sur le marqueur de manche.
- Défaussez toutes les cartes du chaudron de bonbons.
- Chaque joueur pioche des cartes jusqu'à atteindre sa limite de main.
- Le joueur qui a joué la dernière carte commence le tour suivant.

Fin de la phase de récolte

Dès que le marqueur de manche est entièrement rempli, la phase de récolte prend fin et la phase de puzzle commence.

Le nombre de jetons Citrouille nécessaires dépend du nombre de joueurs, comme indiqué sur le marqueur de manche.

Défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main.

Retirez les jetons Citrouille du marqueur de manche et remettez-les dans la réserve générale.



Exemple d'un marqueur de manche rempli dans une partie à 3 joueurs.

Les 7 jetons Citrouille que vous recevez au début de la partie sont les seuls dont vous disposerez pour toute la partie. Si vous en utilisez beaucoup lors de la première manche, il vous en restera moins pour les suivantes.

LA PHASE DE PUZZLE

Tous les joueurs effectuent les étapes de la phase de puzzle simultanément.

Prenez toutes les cartes de votre réserve personnelle et triez-les par type.

Il existe 5 types de bonbons. Disposez-les en colonnes, une colonne pour chaque type.

Gardez les cartes Sort à part pour le moment.



Chauves-souris en chocolat



Biscuits fantômes



Caramels à la citrouille



Sucettes araignée



Sucettes araignée

Les bonbons, c'est délicieux... mais en manger trop peut vous rendre malade.



Vous pouvez posséder un maximum de 5 bonbons de chaque type.

Si vous avez plus de 5 bonbons d'un même type, vous ne marquez aucun point pour ce type de bonbon.



Si vous avez 5 bonbons ou moins d'un même type, vous marquez 1 point par bonbon pour ce type de bonbon.



Si vous avez exactement 5 bonbons d'un même type, vous gagnez 3 points bonus. Vous marquez donc un total de 8 points pour ce type de bonbon.

Avec un peu de chance, vous avez également récolté des cartes Sort, que vous pouvez utiliser pour enchanter vos bonbons et marquer davantage de points.

Vous devez utiliser toutes vos cartes Sort, dans la mesure du possible.

Chaque sort est joué sur une seule carte. Vous pouvez également combiner plusieurs sorts sur une même carte, et vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous les appliquez.

CARTES SORT

Vous devez jouer une carte Sort sur une autre carte. Il existe différents types de sorts :



Augmentez ou diminuez de 1 la valeur d'une carte du type de bonbon indiqué (dans ce cas, une chauve-souris en chocolat).



Défaussez une carte du type de bonbon indiqué (dans ce cas, un bûche de gâteau à la vanille).



Défaussez une carte Bonbon ou Sort de votre choix.



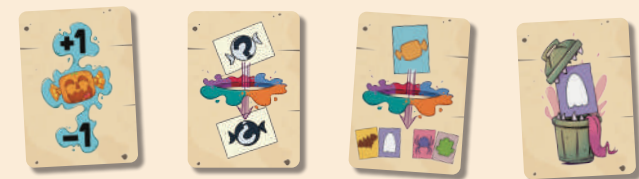
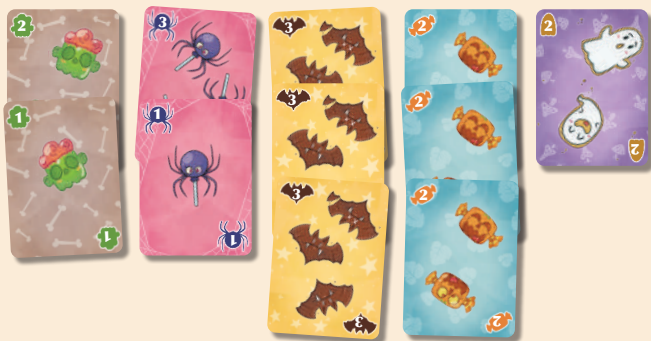
Changez le type de bonbon d'une carte pour celui de votre choix. Déplacez ensuite cette carte dans la colonne correspondant à son nouveau type. Sa valeur reste inchangée. Par exemple : une carte Araignée de valeur 2 devient une carte Zombie de valeur 2.



Changez une carte du type de bonbon indiqué (dans ce cas, une Araignée) en n'importe quel autre type de bonbon. Déplacez ensuite cette carte dans la colonne correspondant à son nouveau type. Sa valeur reste inchangée.

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ DES POINTS

Lorsque vous examinez votre réserve personnelle à la fin de la manche, vous constatez que vous avez récupéré les cartes suivantes :



Sans utiliser les cartes Sort, vous marqueriez 9 points (3 + 4 + 0 + 0 + 2). Cependant, toutes les cartes Sort doivent être utilisées (dans la mesure du possible).

En les utilisant judicieusement, vous pouvez marquer bien plus de points, comme le montre l'exemple de la page suivante.



- 1 En utilisant la carte Sort pour transformer la carte Fantôme en carte Zombie, vous obtenez désormais 5 bonbons Zombie, ce qui rapporte 5 points + 3 points bonus, soit un total de 8 points.
- 2 Vous utilisez la carte Sort ± 1 Citrouille pour modifier la valeur d'une carte Citrouille de 2 à 1.
- 3 Ensuite, vous utilisez la carte Sort Changement de type pour transformer cette carte Citrouille en carte Araignée. Vous obtenez ainsi 5 bonbons Araignée, ce qui vous rapporte 8 points supplémentaires.
- 4 Comme il y a plus de 5 bonbons Chauve-souris, ce type de bonbon ne rapporte aucun point.
- 5 Il y a 4 bonbons Citrouille, ce qui rapporte 4 points.
- 6 Vous n'utilisez pas la carte Sort permettant de défausser une carte Fantôme, puisqu'il n'y a plus de bonbons Fantôme.

Vous marquez ainsi un total de 20 points.

Lorsque vous avez utilisé tous les sorts que vous pouviez utiliser, comptez les points de chacune de vos colonnes. Notez le total de points de chaque joueur.

S'il s'agit de la 1^e ou de la 2^e manche, défaussez toutes les cartes et commencez la manche suivante.

Le joueur ayant obtenu le moins de points lors de cette manche devient le premier joueur de la manche suivante.

MANCHE 3

Pour les manches 1 et 2, utilisez la face du marqueur de manche indiquant « 1 & 2 ».

Au début de la 3^e manche, retournez-le sur la face indiquant « 3 ».

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la 3^e manche, additionnez les points marqués par chaque joueur au cours des 3 manches.

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur à qui il reste le plus de jetons Citrouille.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Retournez le marqueur de manche au début de la 3^e manche.