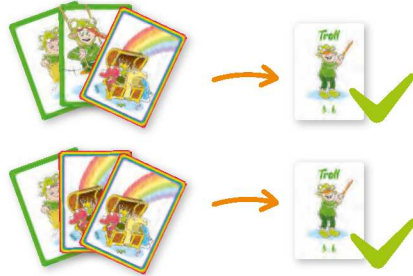


## La carte Malle de déguisements

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**.



Un jeu d'Emanuele BRIANO.

[www.widyka.com](http://www.widyka.com)

Suivez notre actualité



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Ralisez 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 al juguete al niño. Conserve la dirección para futuras consultas. Los colores y detalles de contenido pueden variar. Fabricado en China.



Références A2002080  
HAPPY NA TA  
WDK GROUPE PARTNER  
Node Park Touraine  
90 rue Guglielmo Marconi  
37310 Tauxigny - France  
[www.wdkpartner.com](http://www.wdkpartner.com)  
N° de lot : WDKPE20201



widyka!



## HAPPY-NA-TA

Un vrai conte de fête !



6+

2-5

20min

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.



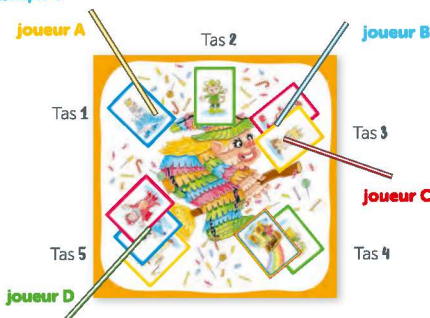
Le but du jeu est de réunir **3 cartes d'une même famille de couleur** afin de les échanger contre **une carte famille Bonbons** de la même couleur.



Quand les joueurs sont prêts, ils prononcent tous la formule magique « **HA-PPY-NA-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.

S'il 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.

**Léon** : 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.

