

RÈGLES

Mission BONBONS



**Bienvenue dans l'atelier
du maître confiseur
BONBEC BELLE-SUCRE.**



*Ses célèbres oursons fruités ont pris vie et la fabrique
est plongée dans un joyeux chaos gélatineux.*

*Dépassé par ses propres créations, le maître lance un défi
à ses apprentis : le premier à reprendre le contrôle
de l'atelier en scellant trois sacs d'oursons
deviendra son successeur.*

Dans **MISSION BONBONS**, combinez
les saveurs, déclenchez des pouvoirs taquins et
devancez vos adversaires pour remporter la victoire.



Avec ses **4 MODES** de jeu évolutifs,
chaque partie se réinvente et s'adapte aussi bien
aux jeunes enfants qu'aux plus vieux.



MATÉRIEL DU JEU

Pour commencer à jouer, prenez toutes les cartes non scellées dans la boîte (59 cartes). Ne touchez pas à l'autre paquet.

45 CARTES OURSON

Cartes
OURSON



x 9



x 6

Cartes
OURSON
ARC-EN-CIEL



x 4

Cartes
OURSON
GLACÉ



x 2

14 CARTES SAC

Cartes
SAC



x 2

Cartes
SAC ARC-EN-CIEL



x 4



IMPORTANT

À l'ouverture de la boîte, 34 cartes supplémentaires se trouvent dans un paquet scellé par un ruban papier. Ne l'ouvrez pas tout de suite ! Pour vos premières parties, vous n'aurez besoin que des 59 cartes de base. MISSION BONBONS comprend 4 modes de jeu adaptés à tous les âges :

MINI CONFISEUR (5+) • APPRENTI CONFISEUR (6+)
ARTISAN CONFISEUR (8+) • MAÎTRE CONFISEUR (10+)

Les cartes scellées servent uniquement pour les deux derniers modes.

MISE EN PLACE

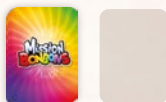
1. Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Il s'agit de votre main de départ.



2. Formez 3 piles de 2 cartes au centre de la table : 1 carte face cachée dessous (qu'aucun joueur ne peut regarder) et 1 carte face visible par-dessus.



3. Placez le reste des cartes face cachée à côté des 3 piles pour former la pioche. Prévoyez un espace à côté pour la défausse : les cartes y sont placées face visible et peuvent être consultées à tout moment.



pioche **défausse**

Assurez-vous de disposer d'assez d'espace devant vous. Cet espace représente votre **atelier** de confiseur. C'est dans cet **atelier** que vous remplirez vos sacs de bonbons.

MODE DE JEU Choisissez le mode de jeu que vous désirez (**MINI CONFISEUR**, **APPRENTI CONFISEUR**, **ARTISAN CONFISEUR**, **MAÎTRE CONFISEUR**). Pour votre première partie, commencez par le mode **MINI CONFISEUR**. Dès que vous vous sentirez à l'aise avec la mécanique, passez au mode suivant, et ainsi de suite.

CONDITION DE VICTOIRE Le but du jeu est d'être le premier joueur à sceller 3 sacs de bonbons. À 5 joueurs ou pour des parties plus rapides, nous vous recommandons 2 sacs. À 2 joueurs, vous pouvez opter pour 4 sacs.

PREMIER JOUEUR Élisez le plus grand mangeur de bonbons autour de la table : il devient le premier joueur. Les tours se jouent ensuite dans le sens de l'horloge.

Vous êtes maintenant prêts à commencer !



MODE MINI CONFISEUR

5+
10-15 min

Le mode **MINI CONFISEUR** est la version de base du jeu, idéale pour les tout-petits et les débutants.

IMPORTANT : Pour ce mode, ignorez les pouvoirs écrits au bas des cartes.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

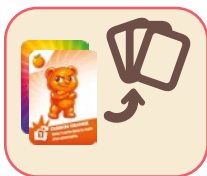
1. **PIGEZ
2 CARTES**



2. **EFFECTUEZ
2 ACTIONS**



3. **FIN DU
TOUR**



■ ■ 1. **PIGEZ 2 CARTES**

À votre tour, pigez 2 cartes. Deux choix s'offrent à vous : prendre les 2 cartes d'une pile (la carte visible du dessus ET la carte cachée située juste en dessous) **OU** piger 2 cartes de la pioche.

- Vous ne pouvez pas prendre une carte d'une pile et une carte d'une autre pile.
- Il n'y a pas de limite quant au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

PILE VIDE

Si vous avez choisi les 2 cartes d'une pile, reconstituez-en une nouvelle avec la pioche : toujours une carte cachée et une carte visible.

PIOCHE VIDE

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez immédiatement la défausse pour former une nouvelle pioche.

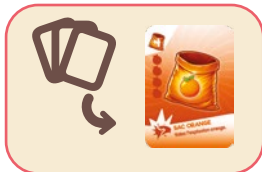
⚡ 2. EFFECTUEZ 2 ACTIONS

Après avoir pigé vos 2 cartes, effectuez 2 actions au choix parmi les suivantes : **A) PLACER UNE CARTE SAC ET B) PLACER UNE OU PLUSIEURS CARTES OURSON.**

A) PLACER UNE CARTE SAC

Prenez une carte SAC de votre main, puis déposez-la dans votre **atelier**.

- Vous ne pouvez pas placer plus d'une carte SAC par action, mais vous pouvez avoir autant de sacs que vous voulez dans votre **atelier**, peu importe les saveurs.



B) PLACER UNE OU PLUSIEURS CARTES OURSON

Les cartes OURSON représentent les bonbons avec lesquels vous devez remplir les sacs. 1 carte OURSON = 1 bonbon.



Placez une carte OURSON de votre main sur l'un de vos sacs de la saveur

correspondante. Si vous possédez plusieurs cartes OURSON identiques, vous pouvez toutes les poser en une seule action.

- Chaque carte SAC indique le nombre de bonbons nécessaires pour le remplir (entre 3 et 5, selon la saveur).



CARTES SAC ARC-EN-CIEL

Vous pouvez remplir la carte SAC ARC-EN-CIEL avec n'importe quelles cartes OURSON. Elles n'ont pas besoin d'avoir la même saveur.



CARTES OURSON ARC-EN-CIEL ET GLACÉ

Les cartes OURSON ARC-EN-CIEL et les cartes OURSON GLACÉ sont des jokers, des frimes : elles prennent la saveur de votre choix.

Vous pouvez donc les placer dans n'importe quel sac (même dans un sac ARC-EN-CIEL).





Notes

Lorsque vous posez plusieurs cartes ourson identiques en une seule action, vous ne pouvez pas les combiner à des cartes **OURSON ARC-EN-CIEL** ou **GLACÉ**.

Si vos cartes ne vous permettent de jouer qu'une seule action, vous perdez l'autre action. Vous n'êtes pas obligés de jouer une certaine action même si les cartes vous le permettent. Par exemple, un joueur qui pourrait placer une carte **OURSON ARC-EN-CIEL** dans un sac n'est pas obligé de le faire, selon la stratégie qu'il a choisie.



Astuce

Il est possible, surtout à 4-5 joueurs, qu'il n'y ait pas assez de cartes sac pour tous, de là l'importance d'en piger. Bonne chance !

SCELLEZ LES SACS COMPLÉTÉS

Dès qu'un sac contient le nombre de bonbons requis, il est immédiatement scellé. Cela ne compte pas comme une action. Défaussez alors toutes les cartes **OURSON** qui y étaient posées, puis faites pivoter la carte **SAC** sur le côté pour indiquer qu'il est scellé.



3. FIN DU TOUR

Une fois vos deux actions faites et que vous avez vérifié si des sacs sont scellés, votre tour est terminé. On passe au joueur suivant.



FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un **joueur scelle son troisième sac**. Ce joueur remporte alors la victoire. Il est le meilleur **MINI CONFISEUR** !

À 5 joueurs, il est fortement recommandé de réduire à 2 sacs la condition de victoire, surtout pour le mode **MINI CONFISEUR**.



Vous êtes à l'aise avec ce mode et vous désirez un défi supplémentaire ? Passez au mode **APPRENTI CONFISEUR** !

**MODE****APPRENTI CONFISEUR****6+**
15-20 min

Le mode **APPRENTI CONFISEUR** reprend toutes les règles du mode **MINI CONFISEUR** et y ajoute les pouvoirs des cartes OURSON. Ces pouvoirs sont inscrits au bas de chacune des cartes.

**DÉROULEMENT D'UN TOUR**

À votre tour, vous devez toujours **piger 2 cartes**, puis effectuer **2 actions**, mais parmi les actions possibles, un troisième choix s'offre désormais à vous :

 ACTIONS**A) PLACER UNE CARTE SAC** **B) PLACER UNE OU PLUSIEURS CARTES OURSON** **C) ACTIVER LE POUVOIR D'UNE CARTE OURSON**

Au lieu de placer une carte OURSON dans un sac, défaussez-la afin d'activer son pouvoir. Chaque activation de pouvoir compte pour une action.

Voici l'effet de chaque carte OURSON défaussée :

**OURSON FRAISE**

Pigez 2 cartes : soit 2 cartes de la pioche, soit 2 cartes d'une pile.

**OURSON CITRON**

L'adversaire de votre choix doit **défausser 2 cartes** de sa main (il les choisit).



OURSON ORANGE

Volez une carte au hasard dans la main de l'adversaire de votre choix.



OURSON RAISIN

Consultez la défausse et **prenez la carte** de votre choix. Placez cette carte dans votre main.



OURSON POMME

Volez une carte dans l'**atelier** d'un adversaire et placez-la dans votre main. Vous pouvez prendre soit la dernière carte OURSON posée sur un sac, soit une carte SAC (si le sac est vide et non scellé).



OURSON ARC-EN-CIEL

Imitez le pouvoir de la carte OURSON de votre choix, en l'annonçant à vos adversaires. Vous ne pouvez pas imiter le pouvoir de la carte OURSON **GLACÉ**.



OURSON GLACÉ

ATTENTION ! Vous ne pouvez pas défausser la carte OURSON **GLACÉ** lorsque c'est votre tour, puisque son pouvoir est d'**annuler le pouvoir d'une autre carte OURSON**. Cette carte est donc utilisée et

défaussée en réaction à un autre pouvoir. Elle ne compte pas comme une action. Que vous soyez visé ou non par le pouvoir d'une carte OURSON, vous pouvez en annuler l'effet. Vous devez montrer puis défausser votre carte OURSON **GLACÉ** dès qu'un joueur active le pouvoir d'une carte OURSON (et non après la résolution du pouvoir). La carte OURSON de votre adversaire est ainsi perdue (elle reste dans la défausse).

- Lorsqu'on défausse une carte ourson, son pouvoir est activé uniquement pour la durée de l'action indiquée sur la carte. Ce pouvoir ne revient pas au tour suivant.
- Si un adversaire annule le pouvoir de votre carte OURSON défaussée à l'aide d'une carte OURSON GLACÉ, vous ne pouvez pas ajouter une autre carte OURSON GLACÉ pour réactiver le pouvoir initial.



Notes

Si un joueur n'a pas assez de cartes en main ou dans son **atelier** pour résoudre au complet l'effet d'un pouvoir, le reste du pouvoir est perdu. Par exemple, si le joueur visé doit défausser 2 cartes, mais qu'il n'en a qu'une, il défausse celle-ci seulement.

Lorsqu'un sac est scellé, il est protégé des effets adverses (il ne peut pas être dépouillé ou volé).

La suite de la partie demeure identique à celle du mode **MINI CONFISEUR**.



FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur **scelle son troisième sac**. Ce joueur gagne la partie et peut se vanter d'être le meilleur **APPRENTI CONFISEUR**!



Vous êtes à l'aise avec ce mode et vous désirez encore plus d'action ? Passez au mode **ARTISAN CONFISEUR**!

**MODE****ARTISAN CONFISEUR****8+**
20-25 min

Le mode **ARTISAN CONFISEUR** reprend les règles des modes **MINI CONFISEUR** et **APPRENTI CONFISEUR**, et introduit les cartes **EXPLOSION FRUITÉE**. Ces nouvelles cartes offrent des bonus puissants !



Avant de commencer, ouvrez le paquet de cartes scellé et ajoutez ces 5 cartes **EXPLOSION FRUITÉE** au paquet de base. Remplacez les autres cartes du paquet scellé dans la boîte ; elles ne seront utilisées qu'au mode **MAÎTRE CONFISEUR**.

**1x****EXPLOSION FRUITÉE**

Les cartes **EXPLOSION FRUITÉE** représentent des amplificateurs de saveur. Dès que vous en piguez une, vous devez obligatoirement la déposer dans votre **atelier**, face visible (cela ne compte pas comme une action).

Lorsque vous possédez une carte **EXPLOSION FRUITÉE**, les pouvoirs de vos cartes **OURSON** de cette saveur sont augmentés tant que cette carte est dans votre **atelier**.

Voici le pouvoir de chacune des cartes **OURSON défaussées lorsque vous possédez la carte **EXPLOSION FRUITÉE** correspondante :**

**EXPLOSION FRAISE**

Piguez 1 carte supplémentaire (donc 3 au total) :
soit 3 cartes de la pioche,
soit 2 cartes d'une pile et 1 carte de la pioche.



EXPLOSION CITRON

Votre adversaire doit **défausser 1 carte supplémentaire** de sa main (donc 3 au total, de son choix).



EXPLOSION ORANGE

Volez 1 carte supplémentaire (donc 2 au total) dans la main du même adversaire.



EXPLOSION RAISIN

Consultez la défausse, **prenez 1 carte supplémentaire** de votre choix (donc 2 au total), puis placez-les dans votre main.



EXPLOSION POMME

Volez 1 carte supplémentaire (donc 2 au total) dans l'**atelier** du même adversaire et placez-les dans votre main. Vous pouvez choisir de prendre 2 cartes OURSON (tant que ce sont celles du dessus), 2 cartes SAC (si ces sacs sont vides et non scellés) ou une combinaison des deux.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Lorsque c'est votre tour, vous devez toujours **piger 2 cartes**, puis effectuer **2 actions**, mais dorénavant, un quatrième choix d'action est possible :

ACTIONS

A) PLACER UNE CARTE SAC 

B) PLACER UNE OU PLUSIEURS CARTES OURSON 

C) ACTIVER LE POUVOIR D'UNE CARTE OURSON 

D) VOLER UNE CARTE EXPLOSION FRUITÉE

Il est désormais possible de dérober une carte EXPLOSION FRUITÉE à un adversaire. Pour ce faire, défaussez une carte SAC que vous avez en main (et non dans votre **atelier**) de la même saveur que la carte EXPLOSION FRUITÉE convoitée.

Le joueur possédant la carte EXPLOSION FRUITÉE doit obligatoirement vous la remettre. Cette carte EXPLOSION FRUITÉE est immédiatement placée dans votre **atelier**. Elle vous appartient désormais et vous confère son bonus. Mais attention, on risque de vouloir vous la voler !



Note

Défausser une carte SAC **ARC-EN-CIEL** permet de voler la carte EXPLOSION FRUITÉE de n'importe quelle saveur.



ASTUCE

Vous n'avez pas 3 cartes SAC dans votre **atelier** et toutes les autres sont dans les **ateliers** adverses ? La partie n'est pas jouée pour vous ! Il vous faudra être agressif et défausser des cartes **OURSON POMME** afin d'espérer en voler un. Posséder l'EXPLOSION FRUITÉE **POMME** serait d'ailleurs d'une grande aide...



FIN DE PARTIE

La suite de la partie demeure identique à celle des modes précédents. La partie se termine dès qu'un joueur scelle son troisième sac. Ce joueur remporte les grands honneurs et est désigné meilleur **ARTISAN CONFISEUR** !



Vous êtes à l'aise avec ce mode et vous désirez vivre le défi ultime ? Passez au mode le plus avancé, le mode **MAÎTRE CONFISEUR** !

**MODE**

MAÎTRE CONFISEUR

10+
30-40 min

Le mode **MAÎTRE CONFISEUR** inclut toutes les règles des modes **MINI CONFISEUR**, **APPRENTI CONFISEUR** et **ARTISAN CONFISEUR**, et y ajoute une nouvelle saveur de bonbons (**BLEUET**), des cartes **MISSION** ainsi qu'un système de points de victoire (**PV**). Assurez-vous d'avoir joué plusieurs parties des autres modes avant de vous y risquer...



Avant de commencer la partie, prenez toutes les cartes non utilisées du paquet qui était scellé à l'ouverture de la boîte.



CARTES MISSION

Prenez les 20 cartes **MISSION**, brassez-les, puis distribuez-en 2 à chaque joueur. Formez une pile, face cachée, avec le reste des cartes **MISSION** et placez-la au centre de la table.

Consultez vos 2 cartes **MISSION**, puis placez-les face cachée dans votre **atelier**. Vous pouvez consulter vos cartes **MISSION** quand bon vous semble pendant la partie. Ces cartes représentent des objectifs secrets à accomplir durant la partie pour gagner des **PV** supplémentaires.

✓ RÉVÉLATION IMMÉDIATE

Certaines cartes **MISSION** doivent être révélées dès que leur condition est atteinte. Une fois révélée, la carte mission est retournée face visible devant le joueur et ne peut plus être retirée ni perdue, même si sa condition n'est plus remplie par la suite.



RÉVÉLATION FIN DE PARTIE

D'autres cartes MISSION ne sont vérifiées qu'en fin de partie. Ces cartes restent secrètes jusqu'à la fin, même si la condition est déjà remplie.

Chaque carte mission rapporte 1, 2 ou 3 **PV**, selon son degré de difficulté (voir la liste détaillée à la page 16). Plus la mission est difficile et plus elle rapporte de points.

CARTES SUPPLÉMENTAIRES

Ajoutez ces cartes au paquet de base :

2 x



CARTES SAC BLEUET

Vous pouvez désormais remplir des sacs de bonbons à saveur de bleuet.

6 x



CARTES OURSON BLEUET

Lorsque vous défaussez une carte OURSON BLEUET (ou que vous l'imitiez à l'aide d'une carte OURSON ARC-EN-CIEL), **pigez 2 cartes MISSION** dans la pile, puis ajoutez celle de votre choix dans votre **atelier** (face cachée). Retournez la carte non choisie sous la pile de cartes MISSION. Vous avez maintenant une carte MISSION de plus vous permettant de ramasser des **PV**.

1 x



CARTE EXPLOSION BLEUET

Lorsque vous possédez cette carte EXPLOSION FRUITÉE et que vous défaussez une carte OURSON BLEUET (ou que vous l'imitiez à l'aide d'une carte OURSON ARC-EN-CIEL), **pigez 1 carte MISSION supplémentaire** (donc 3 au total). Ajoutez celle de votre choix à votre **atelier** (face cachée), puis retournez les deux autres sous la pile des cartes MISSION.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Tout le déroulement de la partie est le même qu'au mode précédent. À votre tour, vous devez **piger 2 cartes**, puis effectuer **2 actions** parmi les suivantes :

ACTIONS

- A) PLACER UNE CARTE SAC 
- B) PLACER UNE OU PLUSIEURS CARTES OURSON 
- C) ACTIVER LE POUVOIR D'UNE CARTE OURSON 
- D) VOLER UNE CARTE EXPLOSION FRUITÉE 



FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur remplit son troisième sac, la partie s'arrête immédiatement comme dans les autres modes. Par contre, ce joueur ne gagne pas automatiquement la partie.



POINTS DE VICTOIRE

On doit comptabiliser les points comme suit : **2 PV** par **sac scellé** + les **PV** des cartes MISSION réussies. À noter qu'une carte MISSION non réussie n'enlève pas de points.



DÉPARTAGE

À la fin du décompte, le joueur qui a le plus de **PV** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a scellé le plus de sacs qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a le plus de cartes OURSON sur ses sacs non scellés qui l'emporte. Dans le rare cas où il y aurait encore égalité, les joueurs se partagent la victoire.



LISTE DES CARTES MISSION

MODE MAÎTRE CONFISEUR SEULEMENT



Sac de bonbons à saveur de FRAISE



Scellez un SAC avec des OURSONS FRAISE.



Sac de bonbons à saveur de BLEUET



Scellez un SAC avec des OURSONS BLEUET.



Sac de bonbons à saveur de POMME



Scellez un SAC avec des OURSONS POMME.



Sac de bonbons à saveur de CITRON



Scellez un SAC avec des OURSONS CITRON.



Sac de bonbons à saveur d'ORANGE



Scellez un SAC avec des OURSONS ORANGE.



Sac de bonbons à saveur de RAISIN



Scellez un SAC avec des OURSONS RAISIN.



P'tit vite



Soyez le premier joueur à sceller un SAC.



Vive la diversité



Scellez trois SACS différents.



Frimé partout



Ayez dans votre atelier 3 SACS non scellés, chacun contenant au moins une carte OURSON **ARC-EN-CIEL** ou OURSON **GLACÉ**.



Arc-en-ours



Ayez au moins une carte OURSON de chacune des six saveurs dans vos SACS non scellés.



100 % frimé



Scellez un SAC entièrement composé de cartes OURSON **ARC-EN-CIEL** et/ou OURSON **GLACÉ**.



Sac exclusif



Scellez un SAC d'une saveur qu'aucun autre joueur n'a scellé durant la partie.



Sac arc-en-ours



Scellez un SAC **ARC-EN-CIEL** en y posant 6 cartes OURSON différentes (en incluant les cartes OURSON **ARC-EN-CIEL** et OURSON **GLACÉ**).



Majorité fruitée



À la fin de la partie, possédez plus de cartes **EXPLOSION FRUITÉE** que tout autre joueur. Aucun PV en cas d'égalité.



Main légère



Ayez moins de cartes en main que tout autre joueur à la fin de la partie. Aucun PV en cas d'égalité.



Collection sucrée



Ayez plus de cartes OURSON dans vos SACS non scellés que tout autre joueur. Aucun PV en cas d'égalité.



Blitz sucré



Scellez un SAC qui était vide en y déposant d'un seul coup toutes les cartes OURSON nécessaires.



Production en série



Ayez dans votre atelier 5 SACS non scellés.



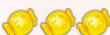
Main bien garnie



À la fin de la partie, ayez en main au moins une carte OURSON de chacune des six saveurs de base.



Sacs jumeaux



Scellez 2 SACS identiques (soit 2 SACS de la même saveur ou 2 SACS **ARC-EN-CIEL**).

CRÉDITS

Auteur : **DANY BOUCHARD**

Graphiste depuis plus de 20 ans à Alma (Lac-Saint-Jean, Québec), Dany s'est lancé le défi de créer son propre jeu de société. Cette aventure est rapidement devenue un terrain aussi stimulant que créatif, donnant naissance à **MISSION BONBONS**.



Lorsqu'il ne peaufine pas ses prototypes, Dany partage sa passion avec sa famille... souvent autour d'une partie animée, accompagnée d'un petit bol de bonbons – source d'inspiration, bien sûr !

Testeurs : Alice Tremblay, Annabelle Tremblay, Catherine Boivin, Céline Tremblay, Éric Boivin, François Tremblay, Hélène Savard, Jean-Michel Deschênes, Marc-Olivier Tremblay, Monique Tremblay, Nancy Savard, Nicolas Beaulieu, Pierre-Alexandre Tremblay, Valérie Thériault.

Remerciements

Un immense merci à **Daniel, Patrick et Mika** pour votre expertise, vos conseils et votre regard affûté, qui ont révélé tout le potentiel de ce jeu.

Un merci tout particulier à **Julie Boivin**, ainsi qu'à **Alexandre et Léana Bouchard**, pour votre soutien, votre patience et vos encouragements constants.

Et bien sûr, merci à vous, les joueurs, de plonger avec enthousiasme dans cette aventure gourmande. Que ce jeu vous offre de délicieux moments en famille ou entre amis...

Bonne dégustation ludique ! 🍬



les autres jeux de



Microbes

- 2 à 8 joueurs
- 4 ans et +



**PIRATES
EN CALEÇONS**

- 2 à 6 joueurs
- 4 ans et +



- 1 à 8 joueurs
- 5 ans et +



**QUI
A TRICHÉ?**

- 3 à 5 joueurs
- 7 ans et +



YARK! YUCK!

- 3 à 6 joueurs
- 7 ans et +



**Chien-saucisse
HOT DOG**

- 1 à 5 joueurs
- 5 ans et +



GROUILLE!

- 3 joueurs et +
- 16 ans et +

série 1 et
série 2



**GROUILLE!
junior**

- 3 joueurs et +
- 12 ans et +



**GROUILLE!
mini**

- 3 joueurs et +
- 8 ans et +

Concept: **Dany Bouchard** • Règles: **Dany Bouchard** et **Daniel Brouillette** •
Introduction: **Patrick Marleau** • Illustrations et graphisme: **Dany Bouchard**
et **Mika**

Vous avez des questions à propos des règles?

Écrivez-nous sur Messenger, Instagram ou TikTok et il nous fera plaisir de vous répondre. Vos commentaires nous permettront du même coup de préciser les règles au fil des réimpressions.



[labelettemoqueuse.com](https://www.labelettemoqueuse.com)



l'équipe de la belette moqueuse
Daniel Brouillette,
Patrick Marleau et **Mika**



Résumé

des pouvoirs des cartes OURSON + EXPLOSION FRUITÉE

Saveur des cartes OURSON

Pouvoir normal

+ EXPLOSION FRUITÉE



Fraise

Piochez 2 cartes.

Piochez 3 cartes.



Pomme

Volez 1 carte OURSON
ou 1 carte SAC et
placez-la dans
votre main.

Volez un total de 2 cartes :
2 cartes OURSON, 2 cartes
SAC ou 1 carte OURSON et
1 carte SAC et placez ces
cartes dans votre main.



Orange

Pigez 1 carte au hasard
dans la main de
l'adversaire de votre choix.

Pigez 2 cartes au hasard
dans la main du même
adversaire.



Raisin

Choisissez 1 carte dans
la défausse et placez-la
dans votre main.

Choisissez 2 cartes dans
la défausse et placez-les
dans votre main.



Citron

Le joueur de votre choix
doit défausser 2 cartes.

Le joueur de votre choix
doit défausser 3 cartes.



Bleuet

Piochez 2 cartes MISSION,
puis gardez-en une.

Piochez 3 cartes MISSION,
puis gardez-en une.



Arc-en-ciel

Imitez le pouvoir de
la carte OURSON
de votre choix.

Si vous avez en plus la carte
EXPLOSION FRUITÉE
de la saveur imitée, le pouvoir
est amplifié (voir les actions ci-dessus).



Glacé

Annulez le pouvoir
qu'un adversaire désire
activer.

Ne s'applique pas.

