

FÜTTERNEID

Ein Spiel von Friedemann Friesse
für 2-5 Spieler

SPIELIDEE

Futterneid gibt die endgültige Antwort auf die immer wieder aufkeimenden Sinnfragen am Spieltisch: „Wie teilen wir eigentlich heute die ganzen Kalorienbomben auf, die Marcus mitgebracht hat?“ oder „Wie sichere ich mir den meisten leckeren Kram und schanze den anderen das gesunde Zeug zu?“

Futterneid ist ein schnelles Spiel um das Verteilen der Snacks am Spieleabend.

Es kann natürlich ohne richtiges Essen gespielt werden. Wir empfehlen aber sehr, richtige Süßigkeiten zu verwenden. Und wer möchte, kann auch um Gemüse und Obst spielen (Chips oder Bier gehen natürlich auch, sind aber noch weitgehend ungetestet).

SPIELMATERIAL

- 5 Sätze mit je 5 Favoritenplättchen (+3, +2, ?, -1, -2)
- 10 Grundwertplättchen (1, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8)
- 50 Süßigkeiten in 5 Sorten (8 Lollis, 9 Bonbons, 10 Kekse, 11 Lakritzschnecken, 12 Pralinen)
- 5 Trennstreifen „Spielbereich/gesicherte Süßigkeiten“
- 5 Schalen
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Spielanleitung
- 1 Erfolgsblatt

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Plättchen und Süßigkeiten vorsichtig aus den Stanzbögen heraustrennen und je einen Aufkleber in jede Schale kleben.



SPIELVORBEREITUNG

Wir erklären euch zunächst die Spielregeln für 3-5 Spieler. Die Änderungen für 2 Spieler folgen im Anschluss auf Seite 6.

Jeder Spieler bekommt einen Satz Favoritenplättchen (+3, +2, ?, -1, -2) und einen Trennstreifen. Legt den Trennstreifen quer vor euch ab, so dass zur Tischmitte hin der Spielbereich liegt  und zu euch hin der Bereich für eure gesicherten Süßigkeiten ist .

Legt die Schalen in einer Reihe in die Tischmitte und füllt die verschiedenen Sorten entsprechend der Aufkleber in die jeweiligen Schalen.

- Mit 5 Spielern nehmt ihr alle 50 Süßigkeiten: 8 Lollis, 9 Bonbons, 10 Kekse, 11 Lakritzschnecken, 12 Pralinen.
- Mit 3 oder 4 Spielern nehmt ihr 40 Süßigkeiten: 6 Lollis, 7 Bonbons, 8 Kekse, 9 Lakritzschnecken, 10 Pralinen.

Um die Siegpunkte nach der ersten Runde zu notieren, benötigt ihr noch einen Zettel und einen Stift.

Damit sind schon alle Spielvorbereitungen abgeschlossen.



Ein wichtiger Rat von Friedemann: *Futterneid* ist ein sehr einfaches Spiel. Trotzdem ist es ungeheuer wichtig, dass jeder Spieler die folgenden Regeln verstanden hat, BEVOR ihr losspielt! Der Spruch „Lass uns einfach mal anfangen“ wird mit Sicherheit am Ende für Unmut bei den Spielern führen. Es wird hier um Süßigkeiten gespielt, das ist ein ernsthaftes Geschäft!

SPIELABLAUF

Futterneid wird über 2 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. Favoriten bestimmen
2. Süßigkeiten verteilen
3. Siegpunkte erhalten

1. FAVORITEN BESTIMMEN

Mischt die 10 verdeckten Grundwertplättchen, zieht für jede Sorte 1 zufälliges Plättchen und legt es jeweils offen vor die entsprechende Schale. Dies sind die Grundwerte der Sorten, d. h. jede einzelne Süßigkeit der Sorte besitzt diesen Grundwert an Siegpunkten. Die übrigen 5 Grundwertplättchen legt ihr verdeckt beiseite und verwendet sie in der zweiten Runde.

Jetzt legt ihr eure 5 Favoritenplättchen verdeckt vor die Schalen, um die Siegpunktwerte der Sorten nach eurem Geschmack zu beeinflussen. Beginnend mit der linken Schale wählt jeder eines seiner Favoritenplättchen und legt es verdeckt auf einen gemeinsamen Stapel neben das Grundwertplättchen der Sorte. Anschließend legt ihr auch vor jeder anderen Schale eines eurer Plättchen, bis es 5 getrennte Stapel gibt.

Mischt nun jeden dieser Stapel getrennt, deckt jeweils ein zufälliges Favoritenplättchen auf und legt es oben auf den dazugehörigen Stapel. Legt diesen Stapel dann neben das dazu gehörige Grundwertplättchen.

Sonderregel bei 3 Spielern: Die gemischten Stapel mit euren 3 Favoritenplättchen werden komplett verdeckt neben das Grundwertplättchen gelegt. Stattdessen nehmt ihr einen vierten Satz Favoritenplättchen, mischt diese Plättchen verdeckt und legt zufällig je 1 Plättchen offen auf jeden Stapel.

Am Ende der Runde wird der Gesamtwert an Siegpunkten von jeder Sorte durch alle Plättchen bestimmt, die bei der jeweiligen Sorte ausliegen. Durch die aufgedeckten Favoritenplättchen erhaltet ihr schon ein wenig Informationen über den wahren Gesamtwert der Süßigkeiten!



Jeder Lolli hat einen Grundwert von 4,
jede Lakritzschnecke einen Grundwert von 6.



Nachdem ihr eure Favoritenplättchen verteilt habt, kennt ihr die wahren Gesamtwerte der Sorten ein bisschen besser.

2. SÜßIGKEITEN VERTEILEN

In der ersten Runde wird der hungrigste Spieler zum Startspieler. In der zweiten Runde beginnt der Spieler, der in der ersten Runde die wenigsten Siegpunkte erhalten hat. Anschließend kommt ihr im Uhrzeigersinn an die Reihe, bis die Runde beendet wird.

Der allererste Spielzug ist ganz einfach: Als Startspieler nimmst du 1 beliebige Süßigkeit aus einer Schale und legst sie in deinen Spielbereich. Nur um sicher zu sein: Du nimmst dir 1 Süßigkeitsplättchen und nicht den gesamten Inhalt einer Schale!

Alle folgenden Spielzüge laufen wie folgt ab:

1. Kommst du an den Zug, sackst du alle Süßigkeiten aus deinem Spielbereich ein und legst sie in deinen Bereich für gesicherte Süßigkeiten. Diese Süßigkeiten kann dir keiner mehr nehmen!

2. Anschließend darfst du:

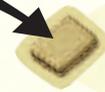
- entweder aus den Schalen in der Mitte genau 1 Süßigkeit mehr oder genau 1 Süßigkeit weniger nehmen, als der Spieler rechts von dir in seinem Spielbereich liegen hat und legst sie in deinen Spielbereich. Wenn du mehr als 1 Süßigkeit nehmen darfst, darfst du die Süßigkeiten beliebig mischen (alle verschieden, jeweils ein paar von zwei Sorten oder auch alle von einer Sorte).
- oder bei einem anderen Spieler Süßigkeiten aus dessen Spielbereich klauen, wenn dieser mindestens 2 Süßigkeiten in seinem Spielbereich liegen hat. Der beklautete Spieler darf vorher sofort 1 dieser Süßigkeiten nach seiner Wahl einsacken und legt sie in seinen Bereich für gesicherte Süßigkeiten! Er übergibt dir anschließend den ganzen Rest, den du in deinen Spielbereich legst.

Sonderfall: Statt eine der beiden Möglichkeiten zu wählen, darfst du auch nichts nehmen und aus der Runde aussteigen. Die anderen Spieler setzen die Runde ohne dich fort.

Wenn du an die Reihe kommst und in den Schalen weniger Süßigkeiten liegen, als du nehmen darfst, kannst du einmalig auch weniger als erlaubt nehmen. Du musst in diesem Fall die Schalen komplett leeren.

Wenn du alle Schalen leerst, ändert sich der Spielablauf für die restlichen Spielzüge, beginnend mit dem nächsten Spieler:

Alle Spieler, die noch nicht gepasst haben, sacken der Reihe nach genau 1 Süßigkeit aus ihrem Spielbereich ein (wenn dort noch welche liegen). Ist dein Spielbereich leer, darfst du einfach 1 Süßigkeit aus dem Spielbereich eines anderen Spielers einsacken.



Als Startspielerin darf sich Hedwig 1 beliebige Süßigkeit nehmen und wählt 1 Keks.



Später in der Runde hat Stefan 2 Bonbons und 1 Lolli genommen. Hedwig hat nun die Wahl, entweder 4 oder 2 Süßigkeiten aus den Schalen zu nehmen ...



... stattdessen klaut Hedwig aber lieber bei Stefan, der vorher noch 1 Bonbon einsackt. Hedwig erhält anschließend 1 Bonbon und 1 Lolli.

Die Runde endet, nachdem alles eingesackt wurde. Die Runde endet vorzeitig, wenn alle Spieler aussteigen, bevor alle Schalen geleert wurden.

Sonderfall: Du darfst in dieser Schlussphase nur noch aus dem Spiel aussteigen, wenn du nichts mehr in deinem Spielbereich liegen hast.

3. SIEGPUNKTE BESTIMMEN

Um die jeweiligen Gesamtwerte der 5 Sorten zu bestimmen, deckt ihr nun die Stapel mit Favoritenplättchen für jede Sorte getrennt auf. Legt die Plättchen eines nach dem anderen in einer Reihe unterhalb des Grundwertplättchens, so dass sich deren Reihenfolge nicht ändert!

Liegt ein „?“-Plättchen in einer Reihe, ist das „?“ soviel wert, wie das nächste aufgedeckte Favoritenplättchen in dieser Reihe. Wenn das „?“-Plättchen als letztes in der Reihe ausliegt, zählt es soviel, wie das davor aufgedeckte Favoritenplättchen. Liegen mehrere „?“ hintereinander, haben sie alle den Wert des nächsten Favoritenplättchens mit einem Wert. Wenn im seltenen Fall nur „?“ vor einer Sorte liegen, dann zählt jedes 0. Ein „?“ nimmt niemals den Wert eines Grundwertplättchens an!

Die Summe der vor einer Schale liegenden Plättchen bestimmt den Gesamtwert der Sorte. Jede Süßigkeit aus dieser Schale gibt euch entsprechend viele Siegpunkte.

Jeder addiert die Punkte all seiner gesicherten Süßigkeiten und notiert die Siegpunkte auf dem Zettel.



Der Wert des „?“-Plättchens ist -1. Somit ist der Gesamtwert jedes Lollies 6. Wenn das „?“-Plättchen als letztes in der Reihe hinter der +2 liegen würde, hätte es einen Wert von +2 und der Gesamtwert jedes Lollies wäre dann 9.

VORBEREITUNG DER ZWEITEN RUNDE

Nachdem ihr die Siegpunkte notiert habt, wählt jeder Spieler 1 seiner gesicherten Süßigkeiten, die nun aus dem Spiel kommt. Legt alle gewählten Süßigkeiten zurück in die Spielschachtel. Die übrigen Süßigkeiten kommen wieder alle zurück in die jeweiligen Schalen.

Jeder nimmt sich einen Satz Favoritenplättchen. Abschließend legt ihr die 5 offenen Grundwertplättchen zurück in die Schachtel. Nun seid ihr bereit für die zweite Runde.

Diese zweite Runde ist besonders wichtig, wenn ihr das Spiel das allererste Mal spielt. Erst in dieser zweiten Runde werdet ihr merken, wie man Futterneid richtig spielt, und auch warum es futter-NEID heisst.

SPIELEND

Am Ende der zweiten Runde addiert ihr eure Siegpunkte zu denen aus der ersten Runde. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat den Wettstreit gewonnen und genießt den Futterneid der anderen Spieler!

DAS SPIEL MIT 2 SPIELERN

SPIELVORBEREITUNG

Zu zweit spielt ihr mit 40 Süßigkeiten und nehmt 6 Lollis, 7 Bonbons, 8 Kekse, 9 Lakritzschnecken, 10 Pralinen. Jeder bekommt 1 Satz Favoritenplättchen und 2 Trennstreifen, so dass jeder zwei getrennte Bereiche vor sich liegen hat.

SPIELABLAUF

1. FAVORITEN BESTIMMEN

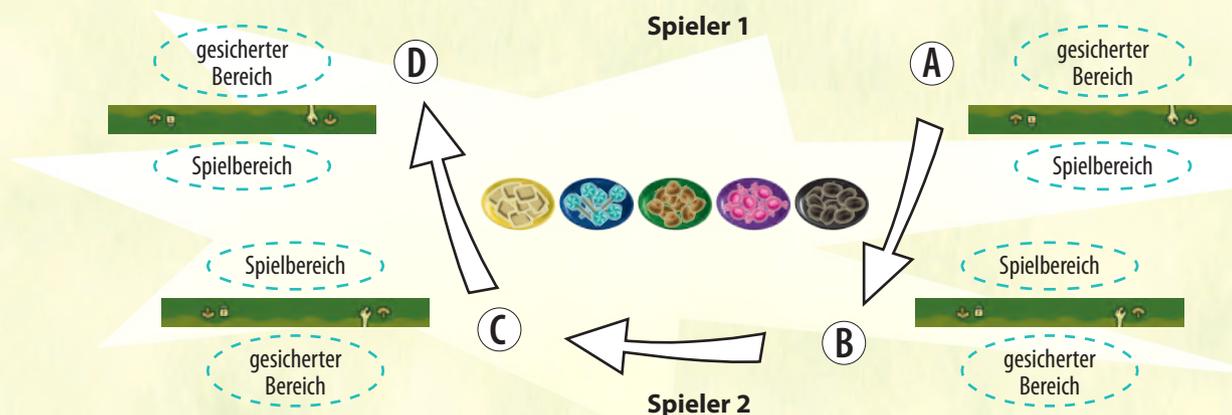
Nachdem ihr wie oben beschrieben die Grundwerte der Sorten bestimmt und jeder seine Favoritenplättchen verteilt hat, mischt ihr jeweils die kleinen verdeckten Stapel für jede Sorte. 2 Plättchen lassen sich nicht gut mischen, so dass am besten erst einer mischt und anschließend der andere, so dass ihr nicht mehr wisst, wessen Plättchen oben liegt. Legt die Stapel wieder verdeckt neben die Grundwertplättchen.

Abschließend mischt ihr einen dritten Satz mit Favoritenplättchen und legt je 1 zufälliges Plättchen offen auf jeden Stapel.

2. SÜßIGKEITEN VERTEILEN

Ihr spielt beide mit 2 „Parteien“ und zwar wie folgt:

Es gibt die Parteien A, B, C und D. Der erste Spieler spielt mit A und D und der zweite Spieler mit B und C.



Der erste Spieler beginnt die erste Runde mit dem Spielzug für A. Er nimmt sich 1 beliebige Süßigkeit aus der Mitte und legt diese in den Spielbereich von A (in der zweiten Runde beginnt wieder der Spieler mit weniger Siegpunkten).

Dann kommt der zweite Spieler zwei Mal hintereinander an die Reihe.

Zunächst führt er den Spielzug von B aus. Er nimmt 2 beliebige Süßigkeiten aus der Mitte und legt diese in den Spielbereich von B.

Danach führt er den Spielzug von C aus. Er hat jetzt wieder die Wahl aus den oben genannten Aktionsmöglichkeiten:

- Entweder nimmt er sich 3 beliebige Süßigkeiten oder 1 beliebige Süßigkeit aus der Mitte und legt sie in den Spielbereich von C.
- Oder er klaut bei B. Zuerst sackt er 1 Süßigkeit für B ein und legt die andere Süßigkeit in den Spielbereich von C. Da er bei einer seiner eigenen Parteien klaut, darf er frei wählen, was er einsacken und was in den Spielbereich von C legen möchte.

Es folgt der erste Spieler mit seinen beiden Spielzügen. Er hat nun die freie Wahl zwischen beiden Aktionen und darf natürlich auch wieder beim anderen Spieler klauen.

3. SIEGPUNKTE BESTIMMEN

Zur Bestimmung der Siegpunkte addiert jeder Spieler die gesicherten Süßigkeiten von beiden seiner Parteien. Anschließend wählt jeder Spieler 2 beliebige Süßigkeiten, die aus dem Spiel genommen werden, bevor ihr die zweite Runde beginnt.

🌀 ECHE SÜßIGKEITEN

Eine schmackhafte Empfehlung von 2F-Spiele: Wir empfehlen euch sehr, dieses Spiel mit richtigen Süßigkeiten zu spielen! Natürlich könnt ihr auch Obst, Gemüse oder andere Leckereien verwenden. Der Spielreiz ist für viele intensiver, wenn es um reale Süßigkeiten geht, da kennen einige plötzlich keine Freunde!

Wie oben beschrieben, verwendet ihr auch für die realen Süßigkeiten die Grundwertplättchen zur Bestimmung der Grundwerte jeder einzelnen Süßigkeit.

Am Ende der ersten Runde darf jeder 1 seiner gesicherten Süßigkeiten essen (statt sie zurück in die Schachtel zu legen), bevor der Rest zurück in die Schalen kommt.

Am Ende der zweiten Runde dürft ihr alle gesicherten Süßigkeiten aufessen!

Der Spieler mit den meisten gesammelten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Manch ein Spieler mag sich aber auch als Sieger fühlen, wenn er die leckersten Süßigkeiten sammelt, auch wenn diese zu gesund sind!

Autor: Friedemann Frieze
Graphik & Layout: Harald Lieske
Realisation: Henning Kröpke
(c) 2013, 2F-Spiele, Bremen/Germany



2F-Spiele
Am Schwarzen Meer 98 * 28205 Bremen
fon: 0421-24 14 902 * fax: 0421-24 14 903
kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de
www.2f-spiele.de



DIE ERFOLGE

Damit ihr die schönen Schalen auch mit anderen Spielen verwenden könnt, haben wir euch einen Bogen mit Erfolgen beigelegt.

Zur Vorbereitung schneidet bitte die einzelnen Erfolgskärtchen entlang der vorgegebenen Linien aus und sortiert sie nach den Spielen - wir haben euch Erfolgskärtchen für **Funkenschlag**, **Filou** und **Finstere Flure** beigelegt. Wenn ihr die obere Kante jedes Erfolgskärtchen nach hinten faltet, könnt ihr die die Erfolgskärtchen leicht aufgerichtet vor die Schalen stellen. Auf diese Weise lässt sich der jeweilige Text besser lesen.

Hier folgen nun die notwendigen Regelergänzungen, um die entsprechenden Spiele mit den Erfolgen zu spielen.

SPIELVORBEREITUNG

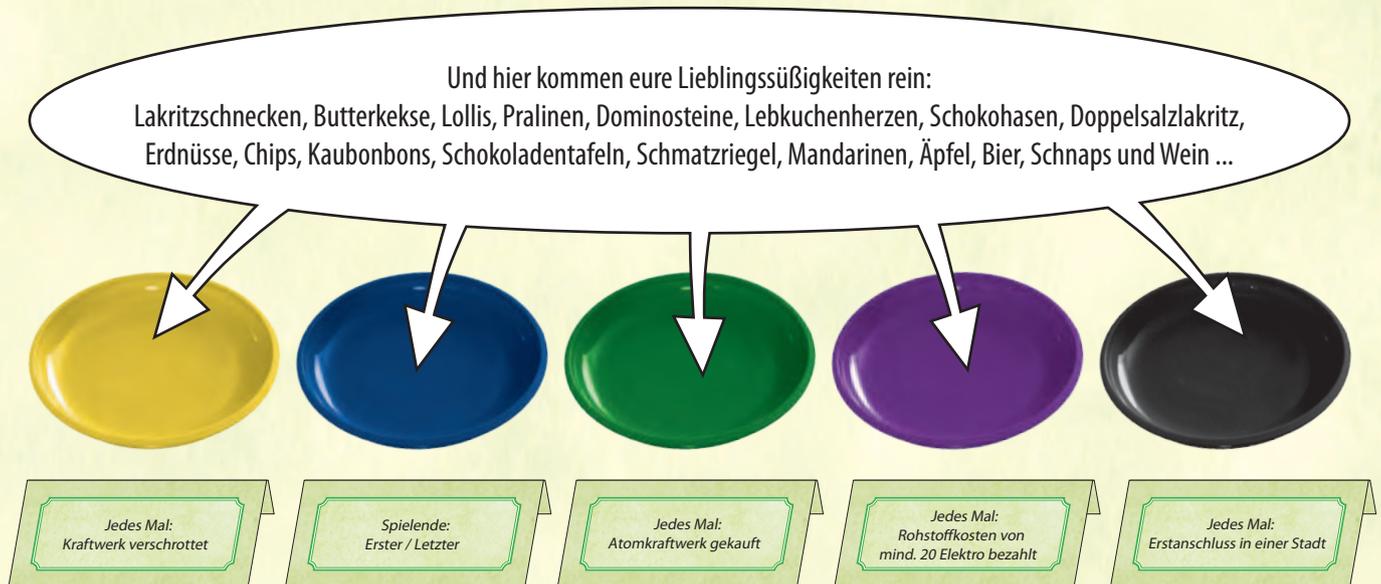
Füllt die Schalen mit euren Lieblings Süßigkeiten und stellt sie bereit, wenn ihr eines der Spiele beginnt. Neben jede Schale stellt ihr je eines der 5 dazugehörigen Erfolgskärtchen.

SPIELABLAUF

Sobald ihr während des Spiels einen der genannten Erfolge erreicht, dürft ihr euch aus der entsprechenden Schale bedienen und Süßigkeiten essen. Normalerweise nehmt ihr nur 1 Süßigkeit, aber bei besonderen Erfolgen kann es auch schon mal die gesamte Schale sein.

Manche Erfolge sind im jeweiligen Spiel zielführend, manche dienen als Trostpflaster, einige können euch aber auch ein wenig vom siegreichen Weg abbringen ...

Wir wünschen euch viel Spaß, wenn ihr **Funkenschlag**, **Finstere Flure** oder **Filou** ab jetzt mit diesen Erfolgen spielt!



CANDY CRAVE

A game from Friedemann Frieze
for 2-5 players

IDEA OF THE GAME

Candy Crave offers the final answer for the recurring questions at every game table: "How do we actually split all the sweets loaded with calories, that Marcus brought today?" or "How do I get most of the delicious sweets and make sure that the others get all the healthy stuff?"

Candy Crave is a fast game about the distribution of sweets during game night.

Of course you can play this game without real food. But we strongly suggest to use real sweets. If you prefer, you can also use vegetables or fruit (Chips and beer could also work, too, but are broadly untested).

GAME CONTENTS

- 5 sets of 5 favorites tiles (+3, +2, ?, -1, -2)
- 10 base value tiles (1, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8)
- 50 sweets in 5 types (8 lollipops, 9 hard candies, 10 cookies, 11 black licorice wheels, 12 chocolates)
- 5 dividers "play area/locked sweets"
- 5 bowls
- 1 sticker sheet
- 1 rules sheet
- 1 achievement sheet

Before starting the first game you need to carefully punch out the sweets and tiles and place one sticker in each of the bowls.



🌀 GAME PREPARATION

First we will explain the rules for 3-5 players. All changes for 2 players follow on page 14.

Each player takes a set of favorites tiles (+3, +2, ?, -1, -2) and a divider. Place the divider in front of you, so that your play area is located to the center of the table 🖐️ and your area for safe or locked sweets is closest to you 🗝️ .

Place the bowls in a row in the middle of the table and fill the sweets according to the stickers in the matching bowls.

- With 5 players use all 50 sweets: 8 lollipops, 9 hard candies, 10 cookies, 11 black licorice wheels, 12 chocolates.
- With 3 or 4 players use 40 sweets: 6 lollipops, 7 hard candies, 8 cookies, 9 black licorice wheels, 10 chocolates.

You will need a paper and pen to write down victory points after the first round of the game.



Important advice from Friedemann: *Candy Crave* is a very easy game. Still it is very important that all players understand the following rules BEFORE you start playing! The line "Let's just start" will definitely result in some bad feelings by the end of the game. You are playing for sweets and that is serious business!

TURN OVERVIEW

Candy Crave is played for 2 rounds. Each round consists of the following 3 phases:

1. Determine favorites
2. Distribute sweets
3. Score victory points

1. DETERMINE FAVORITES

Shuffle all 10 base value tiles face down, draw 1 randomly for each type of sweet and place it face up in front of the matching bowl. These are the base values of the types, meaning that each single sweet of a type has that base value. Place the remaining 5 base value tiles face down and off to the side. You will be using these tiles for the second round.

Now, start placing your 5 favorites tiles face down in front of the bowls. In doing this you are modifying the victory point values of the sweets according to your tastes. Starting with the left most bowl each player chooses one of his favorites tiles and places it face down on a common stack next to the base value tile of that type. Continue to place tiles in front of the other bowls until you have 5 separate stacks.

Shuffle each of these 5 stacks separately; turn over a random tile from each stack and place it on the top. Then place the whole stack of tiles back next to the base value tile.

Exception for 3 players: Place the shuffled stacks with your 3 favorites tiles face down next to the base value tile. Shuffle a fourth set of favorites tiles and place 1 randomly drawn tile face up on each of the 5 stacks of favorites tiles.

At the end of the round, the total value of victory points for each type is determined by all tiles placed next to each kind of sweet. Your initial information about the true total value of the sweets is given from the face up tiles.



Each lollipop has a base value of 4, each black licorice wheel a base value of 6.



After you distributed your favorites tiles, you know the true total values of the sweets a little bit better.

2. DISTRIBUTE SWEETS

The hungriest player is the start player for the first round. For the second round the player scoring the least victory points during the first round is the start player. Afterwards each player takes his turn in clockwise direction until the round ends.

The very first turn is very easy: As the start player simply take 1 sweet from any one bowl and place it into your play area. Just to be clear: You take 1 sweet, not all the contents of a bowl!

All subsequent turns are played as follows:

1. At the start of your turn, you pocket all sweets from your play area and place them in the area closest to you, the area for locked sweets. Nobody can take these sweets away!

2. Afterwards, you may:

- either take exactly 1 sweet more or exactly 1 sweet less from the bowls in the middle as the player to your right has in his play area and place them into your play area. If you are allowed to take 2 or more sweets, you may take any sweets you want, either several of the same type or a mix from the different bowls.

- or steal the sweets from another player's play area, if that player has at least 2 sweets in his play area. The affected player first chooses 1 sweet from his play area to pocket, moving the sweet into the locked area. He then gives you all remaining sweets from his play area, which you then place into your play area.

Exception: Instead of choosing one of these two options you may decide to take no sweets at all and withdraw from this round. The other players continue the round without you.

If on your turn the bowls have less than the amount of sweets you are permitted to take; for one-time-only you may take fewer sweets than you are entitled.

In this case you must take all remaining sweets and empty out all bowls.

If you empty all bowls, the rules for finishing the round change as follows, starting with the next player:

All players still playing pocket exactly 1 sweet from their play area when it is their turn (if there are still sweets in their play area).

If your play area is empty you may pocket 1 sweet from the play area of any one player.

The round ends, after the players pocket all the sweets. The round ends prematurely, if all players withdraw before all bowls are empty.

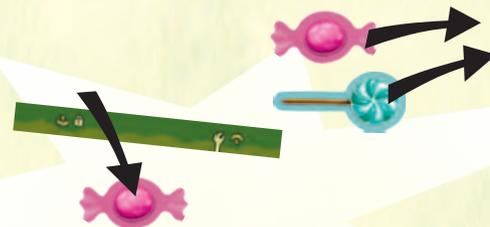
Exception: You may only withdraw during this phase, if your play area is empty.



As the start player Hedwig may take 1 sweet from any one bowl and chooses 1 cookie.



Later this round Stefan takes 2 hard candies and 1 lollipop. Hedwig has the choice to take either 4 or 2 sweets from the bowls ...



... instead Hedwig decides to steal from Stefan, who first pockets 1 hard candy. Hedwig then gets the remaining 1 hard candy and 1 lollipop.

3. SCORE VICTORY POINTS

Determine the total value of each of the 5 types by placing all stacks with favorites tiles face up, separately for each type. Place one tile after the other in a row below the base value tile without changing the order of the tiles in each stack!

If a "?"-tile is placed in a row, the value of "?" is equal to the value of the next favorites tile placed face up in the row. If the "?"-tile is the last tile of the row, its value is equal to the previous favorites tile. If several "?" are one right after the other, they all have the value of the following favorites tile with a value. In rare cases, if there are only "?" placed at a type, all of them have a value of 0. A "?" never takes on the value of a base value tile!

The sum of all tiles next to a bowl determines the total value of that type of sweet. These victory points are awarded for each sweet of that type you have.

Add up the victory points of your sweets and note the scores on a piece of paper.



The value of the "?"-tile is -1. The total value of each lollipop is 6. If the "?"-tile was the last in that row placed behind the +2, its value would be +2 and the total value for each lollipop would be 9.

PREPARING THE SECOND ROUND

After writing down your victory points, each player chooses 1 of his locked sweets to remove from the game. Place the chosen sweets back into the box and place all remaining sweets back into the matching bowls.

Each player gets one set of favorites tiles. Finally, remove the 5 open base value tiles and place them back into the game box. Now you are ready to start the second round.

This second round is very important, if you are playing the game for the very first time. Only in this second round you will realize how to play Candy Crave properly and why it is called candy CRAVE.

GAME END

At the end of the second round add your victory points from both rounds. The player with the most victory points wins and relishes in his fellow players yearning for the sweets that are now his.



THE GAME FOR 2 PLAYERS

GAME PREPARATION

2 players need 40 sweets: 6 lollipops, 7 hard candies, 8 cookies, 9 black licorice wheels, 10 chocolates.

Each player takes 1 set of favorites tiles and 2 dividers. Both players will have two separate play areas in front of themselves.

TURN OVERVIEW

1. DETERMINE FAVORITES

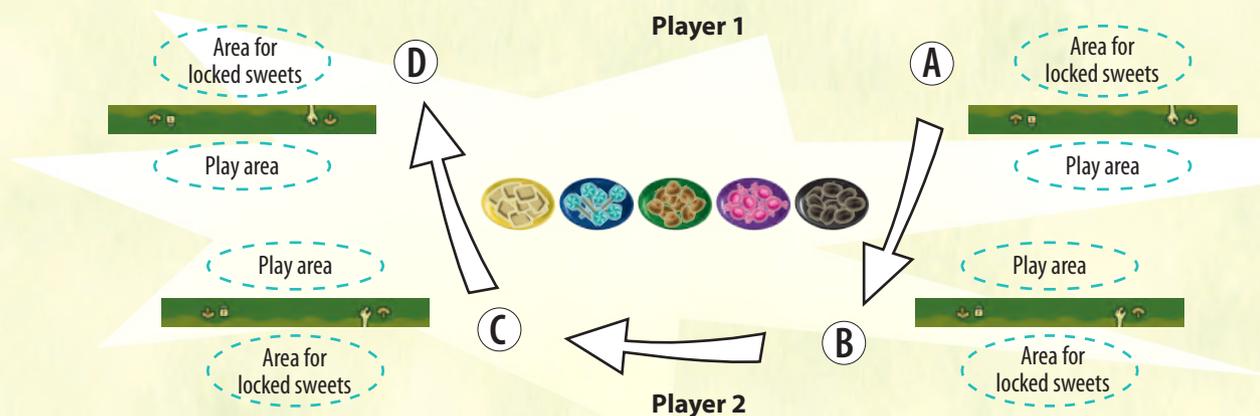
After determining the base values for each sweet and after placing your 5 favorites tiles face down as explained above, you then shuffle each small stack of favorites tiles. Shuffling 2 tiles is difficult, so we suggest that first one player shuffles the tiles, then the other player, so you do not know the order of tiles in the 5 stacks.

Finally take a third set of favorites tiles, shuffle this set and place 1 random tile face up on top of each of the 5 stacks of favorites tiles.

2. DISTRIBUTE SWEETS

Both players play with 2 „parties“ as explained below:

There are parties A, B, C and D. The first player plays with A and D, the second player with B and C.



The first player begins the first round with party A's turn. He takes 1 sweet from any one bowl and places it in his play area for party A (In the second round the player with the least victory points starts).

Now the second player has 2 turns in a row.

First he plays for party B. He takes 2 sweets from any of the bowls and places them in the play area for party B.

Then he plays for party C. Now, he may choose again from both possible actions as explained above:

- Either he takes exactly 3 sweets or exactly 1 sweet from any of the bowls and places them in the play area for party C.
- Or he steals from party B. First he pockets 1 sweet for party B, then he places the other sweet in the play area for party C. As he is stealing from one of his own parties, he freely chooses the sweet he wants to pocket and the sweets he wants to place in the play area for party C.

Now the first player continues with his 2 turns. He can freely choose between both actions and of course may also steal from the other player.

3. SCORE VICTORY POINTS

You add up the victory points of all locked sweets from both of your parties. Afterwards both players choose any 2 sweets, which are then removed from the game.

REAL SWEETS

A tasty recommendation from 2F-Spiele: We heartily recommend to play this game with real sweets! Of course you can use either fruit, vegetables or other treats, too! The excitement is much higher, if you play for real sweets. Some players may forget that they are playing with friends!

As explained above, you use the base value tiles to determine the base values of the real sweets.

At the end of the first round each player may eat 1 of his locked sweets (instead of placing it back into the box), before placing the remaining sweets back into the bowls.

At the end of the second round you may eat all your locked sweets!

The player with the most victory points wins the game, but a player may count himself a winner if he has the candies he craves.

Author: Friedemann Friese
Graphics & Layout: Harald Lieske
Realisation: Henning Kröpke
Editing of English rules: Nikki Pontius
(c) 2013, 2F-Spiele, Bremen/Germany



2F-Spiele
Am Schwarzen Meer 98 * 28205 Bremen
fon: +49 (0) 421-24 14 902
fax: +49 (0) 421-24 14 903
contact: h.kroepke@2f-spiele.de
www.2f-spiele.de



THE ACHIEVEMENTS

We want you to use the nice bowls for other games, too so we added a sheet with achievements.

For preparation please follow the guide lines to cut out the different achievement cards and sort them by game title - we added achievement cards for **Power Grid**, **Felix** and **Fearsome Floors** (all distributed by Rio Grande Games in English). You may also fold the upper edge of the cards backwards so the achievements will be easier to read.

Below are all the additional rules you need to play the games with these achievements.

GAME PREPARATION

Fill all bowls with your favorite sweets and place them within range before starting the game. Place an achievement card next to each bowl.

TURN OVERVIEW

As soon as you fulfill one of the achievements, you may take 1 sweet from the matching bowl and eat it. Usually you will only get 1 sweet, but fulfilling special achievements might allow you to take the whole bowl!

Some achievements help you to advance in the game, some are for consolation, a few might be completely off the rails and lead you astray ...

We wish you a lot of fun playing **Power Grid**, **Fearsome Floors** or **Felix** with these achievements.

