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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Jeux Witty Zibi

Les règles en 5 points

1 - Je reçois un jeton «clan» d'une des trois familles et je suis le seul à le voir.
2 - Chacun reçoit ensuite 12 cartes dont certaines sont spéciales.
3 - Le jeu commence : je dois être le dernier à survivre. Pour cela, je peux chercher à savoir qui est mon coéquipier pour l'épargner, ou je décide de balancer directement des bananes sur tout le monde. Attention aux cartes spéciales !
4 - Je remporte la manche lorsque tous les autres ont reçu 110 bananes ! Je marque alors X points, selon le nombre de joueurs autour de la table.
5 - Pour autant, je n'ai pas fini ma bataille car il me reste encore à remporter d'autres manches pour gagner la partie !

Matériel :

108 cartes avec le dos bleu
12 jetons « Clans » de 3 couleurs différentes
2 cartes « Aide jeu »
1 bloc-notes pour les scores
1 sac

Préparation du jeu :

Si vous jouez à 4, le paquet se composera de 76 cartes. Vous devez retirer 2 cartes spéciales de chaque catégorie (Sorcier, Witty Nurse, Emissaire, et PAF) et 8 cartes « Bananes » de chaque catégorie (10, 20, et 30).

Si vous jouez à 6 ou plus, mettez l'intégralité des cartes soit les 108 cartes avec le dos bleu. Vous jouerez donc à 2 équipes de 3 (possibilité de jouer à 3 équipes de 2, voir le paragraphe « variante » plus bas

Voici les jetons « Clan ». Il y a 3 couleurs différentes dans le jeu :

Ces cartes peuvent être issues d'autres éditions du jeu sans nuire à la partie.
Une fois votre jeu composé, mélangez-les puis distribuez-les faces cachées.

Pour composer les équipes, mettez les jetons « Clans » au milieu de la table face cachée. Pour jouer à 4, retirez 2 jetons et mettez-les sur le côté de la table sans en révéler le contenu. Pour jouer à 6, laissez tous les jetons au milieu de la table. Chaque joueur prend ensuite un jeton « Clan ». Il le regarde sans le révéler aux autres joueurs.

Le jeton représente le camp dont vous faites partie. Ce jeton ne peut être dévoilée que dans deux situations :

1- à l'ensemble des joueurs lorsque vous totalisez strictement plus de 100 points de dégâts (110 points, 120 points, 130 points. Si vous avez 100 points de dégâts, vous êtes encore en vie et ne montrez donc pas encore la couleur de votre clan car vous n'êtes pas encore alors éliminé).

2- dans le cas particulier de l'identification (voir explication de la carte identification).

Mélangez ensuite le restant des cartes, puis établissez une pioche composée du même nombre de cartes qu'il y a de cartes «PAF» dans le jeu. (2 pour 4 ou 5 joueurs; 3 pour 6 ou 7; 4 pour 8 ou 9...). Cette pioche compensera l'utilisation des cartes «PAF» (voir explication de la carte «PAF»).

Distribuez le restant du paquet entre tous les participants soit 12 cartes par joueur.

Au cours du jeu, il sera établi un tas de défausse au centre de la table. Les cartes mises sur ce tas sont perdues et ne sont pas récupérables.

Principes du jeu :

-Les cartes ne sont pas destinées à leur porteur, mais aux autres joueurs.

-Il est interdit de se jouer ses propres cartes.

-Le déroulement du jeu se passe dans le sens horaire.

-C'est le joueur immédiatement à la gauche du donneur qui débute la partie.

À son tour de jeu, le joueur a l'obligation de jouer une carte même si pour cela il doit infliger des dégâts à l'un de ses partenaires ou donner un bonus à un adversaire.

Après distribution, chaque joueur prend connaissance du camp dont il fait partie en consultant son jeton «clan», puis le dépose face cachée devant lui et visible de tous.

À son tour de jeu, chaque joueur place une carte devant le joueur de son choix. Les cartes ainsi posées sont empilées face visible devant le joueur les ayant reçues de façon à rapidement calculer le total des points de dégâts déjà infligés.

La manche en cours se termine dès que tous les membres d'un même camp ont été éliminés ou dès que les joueurs n'ont plus de carte en main. Il n'y a alors ni gagnant ni perdant.

Explication détaillée de chaque carte :

Carte « Emissaire » Carte « Sorcier » Carte « Witty Nurse » Carte « PAF » Carte « Bananes 10 » Carte « Bananes 20 » Carte « Bananes 30 »

Les cartes «Dégâts» (cartes récupérables)

Ces cartes représentent les dégâts que vous infligez aux autres joueurs. Un joueur qui dépasse strictement les 100 points de dégâts est éliminé de la manche en cours (à 100 points, il est encore en vie !). Dans ce cas, il retourne visible de tous sa carte personnage et met le reste de sa main sur le tas de défausse au centre de la table.

Règle Expert :

Si les cartes 10 peuvent être jouées sans aucune contrainte particulière, les cartes 20 et 30 doivent suivre un principe d'alternance. C'est-à-dire qu'un joueur dont la dernière carte dégât reçue est un 20, ne pourra pas recevoir immédiatement un autre 20. Il en va de même avec les cartes 30. Un joueur ayant comme dernière carte dégât un 30 ne pourra en recevoir un autre que lorsqu'il sera recouvert par un dégât 20 ou 10.

La carte «Soins» (carte récupérable)

Cette carte se substitue à la dernière carte dégât infligée au joueur qui la reçoit. La carte dégât est retirée de la pile du joueur et rejoint le tas de défausse au centre de la table.

La carte «Emissaire» (carte récupérable)

La carte «Emissaire» est une carte clef du jeu puisqu'elle oblige le joueur qui la reçoit à dévoiler sa carte «équipe» au joueur qui lui envoie un émissaire et uniquement à lui.

La carte «Sorcier» (carte récupérable par principe, mais cela ne sert à rien)

La carte «Sorcier» permet de récupérer n'importe quelle dernière carte jouée, à part à soi-même. La carte ainsi récupérée doit être rejouée immédiatement. Il est tout à fait possible de la redonner au même joueur.
Il est interdit de récupérer les cartes d'un joueur déjà éliminé.
Attention, il aussi interdit de récupérer des cartes sur le tas de défausse.

La carte «PAF» (carte non récupérable)

La carte «PAF» est à jouer uniquement au moment précis où un autre joueur vous pose une carte que vous ne souhaitez pas recevoir. Ce bon coup de batte permet de retourner à l'envoyeur la carte qu'il vous destinait. Une fois jouée, la carte «PAF» va directement sur le tas de défausse. Le joueur usant d'une telle carte complètera sa main en prenant une carte sur la pioche constituée lors de la distribution. Il est possible de répondre à un coup de batte de baseball par un autre coup de PAF. Dans le cas où une carte «PAF» est jouée sur un dégât et que l'effet de la carte «PAF» est en contradiction avec la règle d'alternance, la carte dégât est détruite et rejoint le tas de défausse.

Décompte des points et Fin de la Partie :

La manche prend fin immédiatement après l'élimination du dernier joueur d'un clan entrainant alors la survie du clan adverse. Un joueur est éliminé dès qu'il atteint 110 points. La couleur du clan du ou des joueurs survivants est désignée victorieuse. La marque se fait à chaque manche :
Un joueur éliminé de l'équipe victorieuse marque 2 points. Un joueur survivant de l'équipe victorieuse marque 3 points. Un joueur survivant à une équipe isolée marque 4 points.
Vous pouvez noter les scores de chaque partie sur le bloc-notes fourni avec la boîte de jeu.

Variantes :

Voici quelques petites variantes pour la pratique de Witty Zibi.

Le nombre impair :

Ajoutez au jeu les cartes marquées du repère "1" sur le côté. Ajoutez aussi une carte équipe orange. Le joueur qui se retrouvera avec la carte orange sera tout seul. Il aura l'avantage de savoir dès le départ qui est contre lui, mais le désavantage d'être seul.

Les Règles Expert :

Si les cartes 10 peuvent être jouées sans aucune contrainte particulière, les cartes 20 et 30 doivent suivre un principe d'alternance. C'est-à-dire qu'un joueur dont la dernière carte « Bananes » reçue est 20, ne pourra pas recevoir immédiatement un autre 20. Il en va de même avec les cartes 30. Un joueur ayant comme dernière carte « Bananes » une carte 30 ne pourra en recevoir une autre que lorsqu'il sera recouvert par une carte « Bananes » 20 ou 10.
Cette règle additionnelle a l'implication suivante sur l'utilisation de la carte « PAF » : Dans le cas où une carte « PAF » est jouée sur une carte « Bananes » et que l'effet de la carte « PAF » est en contradiction avec la règle d'alternance, la carte « Bananes » est détruite et rejoint le tas de défausse.

Les parties en nombre impair :

« Un tout seul « : Un pour tous ! Conseillé pour 5 joueurs

Prenez 2 jetons de chacun des 3 clans. Mélangez les faces cachées et retirez un jeton. Placez-le sans le regarder au centre de la table. Il y aura 2 clans de deux joueurs et un clan d'un seul joueur. Préparez les cartes comme pour une partie à 4 joueurs en ne conservant que 76 cartes. Le joueur qui se retrouvera avec la carte du troisième clan sera tout seul. Il marquera 4 points de victoire si il survit et zéro point s'il est éliminé. La partie prend fin lorsque le dernier joueur de l'un des deux autres clans est éliminé.

« Un de plus « : Le jeton mystère ! Conseillé pour 7 joueurs

Prenez 4 jetons de deux clans différents. Mélangez les faces cachées et retirez un jeton. Placez-le sans le regarder au centre de la table. Il y aura une équipe de 4 joueurs et une équipe de 3 joueurs. Toutes les autres règles s'appliquent normalement. Utilisez l'intégralité des 108, comme pour les parties à 6 ou 8 joueurs et distribuez 12 cartes en début de manche à chaque joueur. Le premier joueur éliminé prendra connaissance du 8ème jeton « Clan » non-utilisé et c'est lui qui signalera aux autres quand la partie sera terminée (lorsqu'il ne reste plus qu'un camp représenté).

Les trois camps :

À partir de 6, vous pouvez jouer avec trois camps en ajoutant 2 cartes équipe bleue, 2 cartes équipe rouge et 2 cartes équipe orange. Dès lors, la manche se terminera lorsque deux camps en entier seront éliminés.