

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 (Saône-et-Loire), 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



WILLI / MEINZ

MATERIEL

36 cartes à jouer de valeur 1 à 9 de 4 couleurs (avec Willi sur le verso)

24 cartes de valeur 1 à 3 nécessaires pour marquer les scores (sur le verso de la carte est dessiné un podium)

1 carte Willi pour une partie à 3 joueurs

PREPARATION

Tout d'abord, il faut mettre de côté les cartes avec un podium au dos, soit 24 cartes. On trie ces cartes par numéro, on obtient donc une pile de 1, une pile de 2 et une pile de 3.

Les 36 autres cartes (valeur 1 à 9) sont mélangées et distribuées aux joueurs.

Dans l'explication qui va suivre, on part du principe que la partie se joue à 4. Une partie à 3 joueurs constitue une exception qui sera détaillée plus bas.

Chaque joueur a donc ici 9 cartes en mains. Les joueurs regardent leur jeu et éliminent une carte qu'ils replacent dans la boîte afin d'éviter tout malentendu dans la suite de la partie.

Si parmi les joueurs, quelqu'un s'appelle Willi, c'est à lui de commencer. Bien sûr, si personne ne porte ce prénom, on désigne un joueur au hasard.

LES PLIS

Le joueur qui a la main doit poser une carte devant lui. Les autres joueurs posent une carte à leur tour en suivant la couleur demandée. A la place de la couleur, on peut également jouer une carte d'une autre couleur mais ayant la même valeur. Quand on n'a pas de carte de la couleur demandée, et seulement dans ce cas-là, on peut jouer une carte d'une autre couleur.

Exemples :

Laurent joue en premier, il joue le 5 rouge. Anne a des cartes rouges en main mais elle a aussi le 5 jaune. Elle peut, si elle le souhaite, jouer le 5 jaune.

Bob joue le 5 rouge. Roger n'a aucune carte rouge dans sa main mais il a un 5 jaune. Il peut jouer son 5 jaune mais il n'y est pas obligé, il peut jouer une carte d'une autre couleur.

Le joueur qui a posé la carte ayant la plus faible valeur remporte le pli. En cas d'égalité, c'est la première carte jouée qui l'emporte. Il y a une autre façon de remporter le pli, beaucoup plus simple ; il suffit d'annoncer Willi avant que le joueur suivant n'ait posé sa carte et ce, que la carte posée soit de la couleur demandée ou pas, qu'elle ait la plus faible valeur ou pas, qu'elle soit susceptible de remporter le pli ou pas.

Le premier joueur a annoncé "Willi" en posant sa carte. Il est donc sûr de remporter le pli. Les joueurs suivants posent une carte, l'un après l'autre, quelles que soient les cartes posées par ces joueurs, c'est le premier joueur qui va remporter le pli. Mais que se passe-t-il si le premier joueur n'annonce rien ? Le joueur suivant peut annoncer Willi. S'il ne le fait pas, le premier joueur peut revenir sur sa décision et annoncer Willi alors qu'il ne l'avait pas annoncé au départ avant que le troisième joueur ne joue.

Si ni le premier, ni le second joueur n'ont annoncé Willi, le troisième joueur peut le faire et s'il ne le fait pas, le premier et le second joueur ont encore la possibilité d'annoncer. Pourquoi ne pas annoncer ? Tout simplement parce qu'en annonçant, un joueur remporte automatiquement le pli et récupère des cartes dont il ne veut pas, ce qui a son importance lorsque l'on fait les totaux. Et, de plus, le but du jeu n'est pas de remporter le plus de plis possible !

Seul le dernier joueur ne prend aucun risque en annonçant Willi puisqu'il sait exactement quelles cartes ont été posées et de ce fait, lui n'a pas le droit de dire Willi.

Lorsqu'un joueur gagne le pli, il pose la première carte pour le pli suivant mais il a le droit d'échanger une des cartes de sa main avec la carte de son choix issue du pli qu'il vient de remporter. S'il décide de faire l'échange, il est obligé de montrer à l'ensemble des joueurs quelles cartes ont été échangées.

L'échange peut être intéressant pour réduire ou augmenter la valeur total de ses cartes, ce qui peut être déterminant, selon ce qui a été joué, au moment où l'on calculera les scores. Chaque pli se joue de la façon qui vient d'être décrite.

Néanmoins, les joueurs sont obligés de respecter un principe incontournable : chaque joueur doit gagner 2 plis exactement, ni plus, ni moins.

Lorsqu'un joueur a déjà remporté deux plis, il continue à jouer mais n'a bien entendu plus le droit d'annoncer Willi. S'il joue une carte susceptible de lui faire remporter un pli alors qu'il en a déjà deux, on ne prend pas sa carte en considération ; c'est donc le joueur qui a posé la seconde carte ayant la plus faible valeur qui remporte le pli. Dans le cas où ce joueur aurait lui aussi déjà deux plis remportés, le troisième joueur ayant posé la carte ayant la plus faible valeur l'emporterait.

LES POINTS

Lorsque chaque joueur a fait ses 2 plis, le moment est venu de compter les points. C'est à ce moment que les cartes de valeur 1, 2 ou 3 mises ce côté au début interviennent. Chaque joueur compte le nombre de points que représente chaque pli gagné en additionnant la valeur des cartes.

Le joueur qui obtient le plus gros total reçoit la carte de valeur 3.

Le joueur qui obtient le second plus gros total reçoit la carte de valeur 1.

Le joueur qui obtient le troisième plus gros total ne reçoit aucune carte.

Le joueur qui obtient le plus petit total prend une carte de valeur 2.

Quand 2 joueurs (ou plus) sont à égalité de points pour une place, les joueurs concernés ne reçoivent aucune carte valeur.

Par exemple, Bob et Roger ont 40 points chacun, Anne a 39 et Gérard a 34. Bob et Roger ont le même nombre de points mais ils ne reçoivent ni l'un ni l'autre, la carte de valeur 3. De ce fait, il n'y a pas de carte de valeur 2 à distribuer. Anne qui est troisième ne reçoit aucune carte de valeur non plus (puisque'elle est troisième) et Gérard qui a le plus petit nombre de points reçoit la carte de valeur 2.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs doivent jouer 8 manches. Le voisin de gauche de celui qui était donneur lors de la première manche devient donneur à son tour. Le donneur change à chaque manche dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur devra donc avoir été donneur 2 fois. Le vainqueur est celui qui obtient le meilleur score en additionnant les cartes valeur qu'il a reçues au cours du jeu.

JEU A TROIS JOUEURS

Pour jouer à trois, on utilise la carte Willi qui symbolise le quatrième joueur. Willi, joueur fictif, reçoit 9 cartes comme les autres joueurs, mais n'en rend aucune, il lui en restera donc une à la fin. Là aussi, la partie se joue en 8 manches et chacun va commencer à servir à deux reprises, Willi comme les autres.

C'est toujours Willi qui commence. Après avoir posé ses cartes devant lui en pile, Willi retourne celle posée sur le haut de la pile. Comme pour une partie normale, si Willi a posé la carte la plus faible, il remporte le pli (si personne n'a annoncé Willi et s'il n'en a pas déjà remporté deux).

Si les 6 premiers tours du jeu ont été remportés par les autres joueurs, Willi ramasse automatiquement les deux derniers. Cependant, et c'est là la différence avec une partie normale, lors du calcul des scores, Willi ajoute toujours 12 points au total obtenu en comptant les points des cartes de ses plis, ce qui fait que Willi a souvent les meilleurs scores.