

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





Qui sera le plus **FARFELU ?**

La famille d'extraterrestres Wopono débarque sur terre !

Leur arrivée provoque un bouleversement dans la région. La folie s'empare des habitants, jusqu'à modifier leur apparence terrienne. Ces mutations sont la cause directe de l'énergie émise par les cubes planant au-dessus des formations céréalières.

Prenez part à cette folle aventure qui se passe chez vous.

But du jeu

Défiiez vos amis, seul ou en équipe, dans le jeu de l'improvisation le plus farfelu !

Déplacez votre personnage dans le quartier afin de récupérer 5 cartes.

Avec celles-ci, réalisez une improvisation réfléchie, drôle ou timbrée, pour remporter les médailles !

Par un jeu de vote, gagnez la partie en cumulant le plus de médailles.

Le jeu où la seule limite, c'est Vous !




Tous droits réservés à Octoko.
82 bis avenue Pasteur 69370 Saint Didier au Mont d'or.
www.octoko.com



Mise en place !

- Organiser les **4 tuiles lieu** côte à côte, puis la tuile score.

Note. Il est possible de positionner les tuiles lieu différemment de l'exemple ci-dessous.

- Chacun choisit **une carte personnage** et place **son pion joueur** de sa couleur sur la tuile 
- Placer **le cube** de votre couleur sur **la tuile score** en rangée 0.
- Mélanger la pioche des **5 cartes défis**.



Avant de commencer !

Il va falloir déterminer qui va avoir le jeton 1^{er} joueur

Comment ?

En votant !

Voir page 4



Ce jeton ... il fait quoi ?

- Il détermine celui **qui** débute la **phase course**.
- Il désigne aussi **qui** devra commencer la **phase improvisation**.

Non ! Je n'en veux pas !

- Pour éviter d'être le premier à faire son improvisation, il est possible de passer cette **patate chaude** à une autre personne se situant sur la même tuile lieu que vous, avant ou après votre déplacement, durant la **phase course**.

Et Galère ...

- Avant la **phase improvisation**, la personne à droite du possesseur du jeton 1^{er} joueur a la possibilité de lui **imposer** un thème (politique, film, famille ...) pour son improvisation ou un gage. (pincer son nez, en chantant, carte supplémentaire ...)

WOPONO

le jeu de l'impro !



Pour une partie de **Wopono** comptez une à deux manches, voire trois en cas d'égalité.

Les 5 phases d'une manche



Défi



Course



Impro



Vote



Médaille

1. Phase défi



Le 1^{er} joueur dévoile une **carte défi** au hasard, elle fixe l'objectif pour tous les joueurs durant cette manche.

Défi Carrousel

Pendant la phase improvisation, utilisez toutes vos cartes. Le joueur suivant doit poursuivre l'improvisation avec ses cartes.

Défi du Ragot

Pendant la phase improvisation, utilisez toutes vos cartes. Racontez un ragot sur une personne de votre entourage.

Défi Mime

Improviser sans parole. Seuls les bruitages, la musique, le mime ... sont autorisés.

Défi Caché

Avant la phase improvisation, donnez votre main à votre voisin de droite face cachée. Dévoilez vos cartes, une par une, en gardant votre nouvelle main face cachée.

Défi Thème imposé

Avant votre improvisation, votre voisin de droite vous donne face visible, une carte lieu de son choix. Commencez votre improvisation par cette carte.

2. Phase course



Cette phase permet de récolter **5 cartes lieu** en 5 tours.

Voici les actions disponibles durant un tour !



Le déplacement sur une tuile voisine (*diagonales incluses*). Cette action **est obligatoire**. Piochez une carte lieu de cette tuile. Une fois la phase terminée, les pions joueurs restent sur la tuile actuelle.



Un véhicule joué permet d'avoir un **déplacement** supplémentaire. Une fois cette carte jouée, défaussez-la et piochez une carte lieu de la tuile. Les cartes véhicules peuvent aussi servir dans la phase improvisation.



Les évènements se jouent durant le tour du joueur. Elles servent à perturber le cours de la partie. *Détail de toutes les cartes en page 4.*



Les cartes événements

À la fin de la **Phase Course**, défaussez vos cartes événements et repiochez une carte de chaque lieu d'où elle provenait.



Montrez cette carte, puis piochez une carte résidence.



Déplacez une tuile lieu durant la phase course avec ou sans pions joueurs.

Une fois jouée, défaussez-la.



Montrez cette carte, puis piochez une carte parc.



Vous pouvez voter pour une ou deux personnes durant la phase vote.

Une fois le vote réalisé, défaussez-la.



Montrez cette carte, puis piochez une carte chantier.



Un joueur est sur la même tuile que vous ? Piochez une carte lieu au hasard, il aura l'obligation de conclure son récit avec.

Une fois jouée, défaussez-la.



Montrez cette carte, puis piochez une carte supermarché.



Un joueur est sur la même tuile que vous ? Donnez-lui une de vos cartes, puis piochez une des siennes.

Une fois jouée, défaussez-la.

3. Phase improvisation



Selon le défi, chacun réalise son improvisation en utilisant **toutes ses cartes**, le 1^{er} joueur commence.

Une carte peut avoir plusieurs interprétations :

Groupe



A

Mot

Forme



Couleur

Action



Lieu

Laissez vos cartes alignées devant vous pour permettre aux autres joueurs de se rappeler votre improvisation durant la phase vote.

4. Phase vote



Le 1^{er} joueur annonce la phase vote pour l'improvisation la plus **réfléchie**, la plus **rigolote** et enfin la plus **farfelue**.

1. La prise de décision

Tous les joueurs doivent voter. Dès que vous savez pour qui voter, posez une main sur la table. Il n'est pas permis de voter pour soi.

1
2
3

2. Le vote

Quand tout le monde a posé sa main, dites «1, 2, 3» et pointez du doigt le joueur pour qui vous votez. L'égalité est permise.

5. Phase remise des médailles

Selon les votes, attribuez les points en déplaçant le cube des joueurs sur la tuile score.



+1 Point

Pour l'improvisation la plus **Farfelue**



+1 Point

Pour l'improvisation la plus **Rigolote**



+1 Point

Pour l'improvisation la plus **Réfléchie**

Il est possible qu'un seul joueur remporte plusieurs médailles.