

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Reiner Knizia

Wiener Walzer

Un jeu familial et
charmant autour
de la danse et de la
nourriture

De 2 à 5 joueurs,
à partir de 8 ans,
durée approximative : 45 min.

Piatnik No. 635878
© 2016 Piatnik, Wien
Printed in Austria

L'Autriche organise un bal et les invités viennent de toute l'Europe.

Julienne de Légumes, venue de France, entre dans la somptueuse salle de bal en compagnie du ministre russe Notmy Laik et de Anne Tique, du parlement britannique. Des invités de différentes nations arpentent le parquet au rythme de la valse. Vers la fin de la nuit, ça devient passionnant :

*Qui dansera la valse jusqu'à la fin, et avec qui ?
Et qui obtiendra les meilleurs délices du buffet ?*

But du jeu

Chaque joueur tente de danser avec les invités les plus prestigieux, et de goûter à la plus grande variété des délices du buffet.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 5 pions aux couleurs des joueurs
- 66 petites tuiles buffet
- 60 tuiles invité colorées, 12 de chacune des 5 couleurs (qui représentent les différentes nationalités des invités)
- 12 tuiles invité blanches (qui représentent les hôtes)
- 12 cartes événement



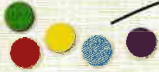
Préparation du jeu

Déplie le plateau de jeu.

La zone de jeu dépend du nombre de joueurs :

- à 2 joueurs, on ne joue que dans la zone marron clair
- à 3 joueurs, on y ajoute l'une des deux ailes des côtés
- à partir de 4 joueurs, on utilise les deux ailes
- à 5 joueurs, on utilise le plateau entier, y compris le foyer en marbre gris.

Le bord du plateau permet de compter les points. **Chaque joueur** choisit une couleur, il prend le pion et les 12 tuiles invité de cette couleur. Les tuiles montrent des hommes et des femmes avec des points allant de 0 à 5. Il mélange ses tuiles et les pose face cachée devant lui, et **place son pion** sur la case départ (indiquée par des rideaux au bord du plateau).



Mélange les **tuiles buffet** et dépose-les face visible sur les cases de la zone de jeu qui n'ont pas de cadre doré. Remets les tuiles buffet restantes dans la boîte.



Déroulement du jeu

Chaque joueur tire de sa pile une tuile invité et la prend dans sa main. Le dernier à avoir dansé la valse commence. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A ton tour de jeu, **pose ta tuile invité sur n'importe quelle case du plateau** qui n'est pas déjà occupée par une tuile invité. Récupère immédiatement la tuile buffet qui était sur cette case, et pose-la face visible devant toi.

Remarque : si un met apparaît plusieurs fois sur la tuile buffet, il sera compté plusieurs fois à la fin du jeu !



Mélange les **tuiles invité blanches** et place-les au hasard et face visible sur les cases de la zone de jeu qui ont un cadre doré. A deux ou trois joueurs, il restera quelques tuiles invité blanches. Remets-les dans la boîte.

Les cartes événement ne sont utilisées que pour la variante décrite à la fin.

Tu as alors peut-être déclenché une ou plusieurs danses, cette situation est décrite au paragraphe suivant.

A la fin de ton tour de jeu, tire une nouvelle tuile invité de ta pile et prend-la en main.

Danse

Si les quatre côtés d'une tuile invité touchent quatre autres tuiles invité (ou le bord de la surface de jeu), l'invité encerclé danse avec l'un de ses voisins du sexe opposé.

Remarque : la nationalité du partenaire n'importe pas.

Lorsqu'il y a le choix entre plusieurs partenaires du sexe opposé, il faut choisir le **partenaire ayant le plus haut nombre de points**.

S'il y a **plusieurs partenaires avec le même nombre maximum de points**, le joueur dont c'est le tour décide avec qui l'invité va danser.

Les **points** des deux partenaires seront comptés ensemble. Les **deux joueurs concernés gagnent** chacun la somme de points et déplacent d'autant leur pion au bord du plateau. Si un seul joueur est concerné par la danse (car les deux partenaires sont de la même couleur ou qu'un invité blanc est concerné), ce joueur ne gagne les points qu'une seule fois. Lorsque les points sont comptés, on retourne les deux tuiles invité ayant dansé.



Exemple : Le bleu joue la dame (1). L'homme bleu (3) est désormais entouré. La dame verte (5) est celle qui a les points les plus élevés. Le bleu et la verte dansent ensemble et chacun gagne 8 points. Les deux tuiles invité sont ensuite retournées.

Si **plusieurs danses** peuvent commencer, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre des danses.

Si l'invité est seulement **encerclé de partenaire du même sexe**, il/elle reste sans partenaire.

Les tuiles invité déjà retournées sont comptées pour déterminer si un invité est encerclé.



Exemple : Le vert joue l'homme (1). Il a le choix entre deux danses. Le vert décide que la dame jaune (3) dansera d'abord avec l'homme blanc (4). Puis la dame bleue (4) danse avec l'homme vert (1). Le jaune gagne 7 points, le bleu et le vert 5 points. Toutes ces tuiles seront ensuite retournées.

Fin du jeu et classement

Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont déposé toutes leurs tuiles invité.

On compte alors **les points du buffet** : pour chaque set complet comprenant les cinq délices, on gagne 5 points. Les cinq délices sont : le petit pain à la crevette, l'œuf au caviar, le fromage, le gâteau au chocolat et le cigare. Le champagne sert de joker. Il peut remplacer n'importe quel délice.

Les délices qui ne font pas partie d'un set de 5 n'apportent aucun point.



Exemple : on a là 4 sets complets qui rapportent donc 20 points.

Le joueur avec le **plus de points remporte** la partie.

En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Variante avec les cartes évènement

présenté par Piatnik

La préparation du jeu est la même que celle décrite précédemment. En plus, mélange les 12 cartes évènement et forme une pile face cachée.

Dès qu'un joueur dépose une tuile invité numérotée « 0 » sur le plateau, il tire immédiatement une carte évènement, avant même de danser.

Le joueur lit la carte et doit exécuter l'évènement. Puis la carte évènement retourne sous la pioche. Si un évènement ne peut pas être réalisé, on l'oublie et la carte retourne sous la pioche.

Ensuite, la ou les danses possibles se passent comme décrit plus haut.

Les cartes évènement en détail

Baisemain !

Echange un invité masculin avec une tuile buffet qui est à côté d'une invitée féminine. Ne s'applique pas aux invités ayant déjà dansé.



N'en avez vous pas assez ?

Echange une tuile champagne (du plateau ou d'un joueur) avec une tuile buffet du plateau.



Pas de côté (2x)

Echange deux invité(e)s situé(e)s l'un(e) à côté de l'autre sur le plateau. Ne s'applique pas aux invité(e)s ayant déjà dansé.



Danseur solo (2x)

Echange l'invité(e) avec le plus haut nombre de points de n'importe quel joueur avec une tuile buffet située directement à ses côtés. Ne s'applique pas aux invité(e)s ayant déjà dansé.



Crédits:

Rédaction: White Castle Games

Illustration: Christian Opperer, spiellu.com

Designer graphique: Johannes Krenner, JokerDesign

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments. Risque d'asphyxie ! Veuillez conserver l'adresse. Contenu sous réserve de modification.

Si tu as des questions ou des remarques à propos de « Wiener Wälder », envoie-les à l'adresse suivante : Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Reiner Knizia remercie tous les joueurs qui ont contribué au développement du jeu et en particulier à Iain Adams, Jesús Torres Astro, Gregory Benassar, Ursula Dimmling, Chris Boote, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson et Jack Reda.

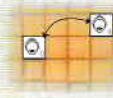
Vous mangez encore ? (2x)

Echange l'une des tuiles buffet que tu as gagnées avec l'une de celles encore posées sur le plateau de jeu.



Chaperon

Echange deux invitées féminines du plateau. Ne s'applique pas aux invitées ayant déjà dansé.



Entartage

Choisis un(e) invité(e) situé(e) à côté d'un gâteau au chocolat. Le joueur de cet(te) invité(e) recule son pion de 2 cases. Ne s'applique pas aux invité(e)s ayant déjà dansé.



Changement de partenaire

Echange un(e) invité(e) n'ayant pas encore dansé avec un(e) invité(e) ayant déjà dansé.



... seulement un cigare !

Choisis deux invité(e)s côte-à-côte et du même sexe, et dont l'un(e) d'eux(elles) au moins est à côté d'un cigare. Ils dansent alors ensemble, même si aucun(e) des deux n'est encerclé(e). Ils dansent ensemble même lorsque leurs voisins ont plus de points. Ne s'applique pas aux invité(e)s ayant déjà dansé.

