

FR



6-99



2-6



15'

Winston

Auteurs : Anja Wrede & Christoph Cantzler
Design : Felix Kindelán

MATÉRIEL DE JEU

- 66 cartes « chien » (3 têtes et 8 corps pour chaque type de chien)
- 4 cartes « taille » (2, 3, 4, 5*)
- 2 pièces en bois (os et crotte)
- 3 règles du jeu

LE BUT DU JEU

Rempoter le plus de points possible en créant et en collectant les chiens les plus longs.

MISE EN PLACE

1. Mettre les pièces en bois et les cartes « taille » sur la table.
2. Mélanger les cartes « chien ».
3. Distribuer 5 cartes « chien » à chaque joueur.
4. Former une pile avec les cartes « chien » restantes, face cachée, au milieu de la table.



HELVETIQ

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ayant le prénom le plus long commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient ton tour, tu dois jouer au minimum 2 cartes et effectuer une ou plusieurs des actions suivantes :

Commencer un nouveau chien
Tu peux commencer un nouveau chien avec une carte « tête » ou une carte « corps ». Tu ne peux pas débiter un chien s'il y a déjà un chien du même type sur la table.



Rallonger un chien
Tu peux rallonger un chien sur la table en lui ajoutant des cartes « corps » du même type.

Terminer un chien

Si tu termines un chien, tu le remportes et en collectes les cartes. Pour terminer un chien, il te suffit de créer ou de compléter un chien pour que celui-ci ait 1 carte « tête » et au moins 2 cartes « corps ». Attention : plus le chien est long, plus tu gagnes de points ! Lorsque tu termines un chien, prends les cartes gagnées et



dispose-les en pile devant toi, face cachée. Tu peux ajouter plusieurs corps au même chien avant de le ramasser. Tu peux aussi gagner plusieurs chiens lors de ton tour. (Variante pour les joueurs plus jeunes : placer les chiens terminés face visible).

Crotte et os

En début de partie, le premier chien terminé est à la fois le chien le plus long et le plus court. Le joueur qui l'a terminé remporte donc à la fois l'os et la crotte. Il reçoit également la carte « taille » correspondante qui indique le nombre de corps du chien assemblé.



Le joueur qui termine et collecte un chien tout aussi long ou plus long que le plus long chien réalisé remporte l'os et la carte « taille » correspondante au nombre de corps de son chien.

Le joueur qui termine et collecte un chien tout aussi court ou plus court que le plus petit chien réalisé, remporte la crotte et la carte « taille » correspondante au nombre de corps de son chien.

Fin du tour

À la fin de ton tour, pioche de manière à avoir 5 cartes dans tes mains. C'est alors le tour du joueur suivant. Si il n'y a plus de cartes dans la pioche, les joueurs ne peuvent plus prendre de nouvelles cartes.

ATTENTION !

- Lorsque c'est ton tour, tu dois jouer au moins 2 cartes.
- As-tu uniquement des cartes « tête » et celles-ci sont déjà posées sur la table ? Alors tu ne peux pas jouer. Place une de tes cartes « tête » sous la pile de pioche en la montrant aux autres

joueurs et pioche une nouvelle carte. S'il n'y a plus de cartes à piocher, garde ta carte et passe ton tour. C'est parfois comme ça la vie de chien !

- Les chiens doivent être assemblés avec des cartes de même type.
- Il va de soi que les chiens ne peuvent avoir qu'une seule tête.
- Tu peux commencer un nouveau chien à partir d'une tête ou d'un corps.
- Seulement après qu'un chien ait été complété et collecté, un chien du même type peut être commencé.

FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

- Le jeu s'achève lorsque la dernière carte est jouée.
- Les joueurs comptent les cartes « corps » pour chaque chien qu'ils ont assemblé.

Plus le chien est long...

- plus il donne de points :
- 2 cartes « corps » = 1+2 = 3.
- 3 cartes « corps » = 1+2+3 = 6.
- 4 cartes « corps » = 1+2+3+4 = 10 etc.

- Le joueur qui a l'os à la fin de la partie reçoit 6 points – bien joué !
- Le joueur qui a la crotte à la fin de la partie se voit retirer 6 points – désolé !
- Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.



Chien avec 2 cartes « corps » = 3



Chien avec 3 cartes « corps » = 6



Chien avec 4 cartes « corps » = 10 etc.