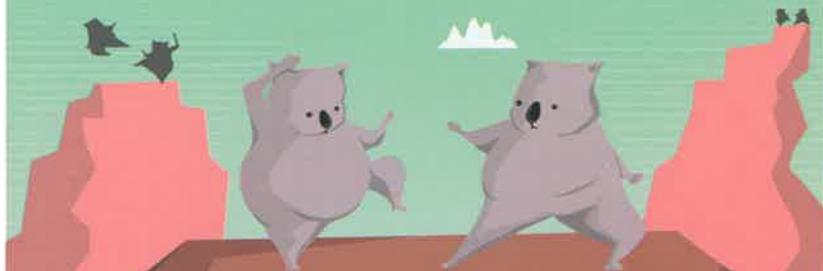


BRANLE-BAS DE WOMBAT



RÈGLES DU JEU

Un jeu de Cory O'Brien

Développé par Exploding Kittens

HÉ, TOI ! NE LIS PAS CES RÈGLES !

Y a pas pire moyen d'apprendre à jouer à un jeu.
Regarde plutôt notre démo vidéo en ligne :

www.handtohandwombat.com/how

MATÉRIEL :

JOUEURS : 3-6

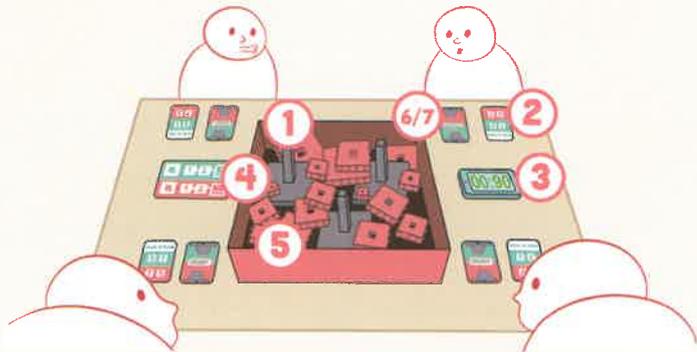
7 ANS ET +

- 3 Tours de Wombats (3 Supports de 6 Briques empilées)
- Le Terrain (boîte de jeu)
- 10 Cartes Wombat
- 6 Cartes Aide-Mémoire
- 1 Carte Score
- 2 Marqueurs de Points

APERÇU DU JEU

Une guerre ouverte fait rage chez les Wombats ! Faites en sorte que votre équipe soit la première à marquer 3 points en construisant ou en détruisant 3 Tours de Wombat au fil d'une série de rounds. Mais prenez garde à ne pas vous faire éliminer avant la fin de la partie !

MISE EN PLACE



- 1** Assemblez les 3 Supports, en vous assurant qu'ils soient bien fixés et ne se détachent pas pendant la partie.



- 2** Donnez une Carte Aide-Mémoire à chaque joueur. 

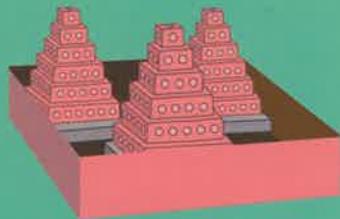
- 3** Préparez un minuteur de 90 secondes sur un téléphone portable ou un autre appareil. Réglez le vibreur ou la sonnerie suffisamment fort pour que tout le monde l'entende, car vous aurez les yeux fermés à la fin du temps imparti. 

- 4** Installez le Terrain (le couvercle de la boîte) à portée de tous les joueurs et placez la Carte Score à proximité, avec chaque Marqueur de Points sur la case de départ correspondante.

- 5** Mettez les Supports debout à l'intérieur du Terrain et dispersez aléatoirement toutes les Briques autour d'eux.

5^{1/2} ENTRAÎNEMENT PRATIQUE :

Avant votre première partie, mettez vos talents d'architecte à l'épreuve. Tous les joueurs se cachent les yeux d'une main et tendent l'autre vers le Terrain afin de bâtir collectivement les 3 Tours. Elles doivent ressembler à l'image ci-dessous, avec les 6 Briques empilées de la plus grande (en bas) à la plus petite (en haut). Les pastilles en saillie sur le bord des Briques vous aident à déterminer le bon ordre. N'hésitez pas à communiquer les uns avec les autres pendant l'entraînement.



Cette manœuvre est plus difficile qu'il n'y paraît. Dès que vous avez terminé, reprenez votre lecture.

- 6** Récupérez autant de Cartes Wombat que le nombre de joueurs, dont 1 Wombat déchaîné (équipe des Méchants) et le reste de Wombats standards (équipe des Gentils). Remettez les autres cartes dans la boîte : vous n'en aurez pas besoin.

Par exemple :

Lors d'une partie à **4 joueurs**, vous utiliserez **1 Wombat déchaîné** et **3 Wombats standards**.

Si vous êtes **5 joueurs**, récupérez **1 Wombat déchaîné** et **4 Wombats standards**, etc.

À QUOI SERVENT LES AUTRES CARTES WOMBAT ?

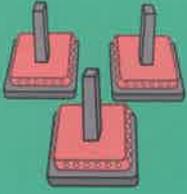
Après avoir joué votre première partie, jetez un œil à la section « **Règles avancées** » au dos de ce feuillet. Vous y apprendrez comment fonctionnent les autres Cartes Wombat.



- 7** Mélangez les Cartes Wombat de l'étape 6 et distribuez-en 1 face cachée à chaque joueur. Vous pouvez à tout moment regarder votre propre carte et faire des déclarations à son sujet, mais reposez-la ensuite devant vous pour que personne d'autre ne puisse la voir jusqu'à la fin de la partie.

RÈGLES DÉTAILLÉES : CONSTRUCTION

VOUS DÉBUTEZ ? FAISONS SIMPLE !



Pour vous faciliter les choses, installez la plus large Brique sur chacun des 3 Supports avant de commencer. Continuez de jouer avec cet avantage jusqu'à ce que l'équipe des Gentils ait remporté sa première partie.

Dispersez aléatoirement les Briques à l'intérieur du Terrain. Fermez tous les yeux, couvrez-les d'une main et lancez le compte à rebours.

Dès que le minuteur démarre, chaque joueur utilise sa main libre pour agir. L'équipe des Gentils doit construire les Tours en empilant les Briques dans le bon ordre sur chacun des 3 Supports, de la plus grande à la plus petite, tandis que l'équipe des Méchants sabote discrètement ses efforts. (*Retournez ce feuillet pour découvrir quelques conseils de sabotage.*)



VOUS NE POUVEZ PAS :

- ✗ Ouvrir les yeux.
- ✗ Utiliser plus d'une main.
- ✗ Poser les Briques ou les Supports à l'extérieur du Terrain.
- ✗ Retirer volontairement le socle des Supports.

VOUS POUVEZ :

- ✓ Communiquer !
- ✓ Poser la main au sommet d'une Tour pour la protéger.
- ✓ Garder des Briques dans votre main.
- ✓ Enlever les Briques des Supports.

FIN DU TEMPS

Lorsque le minuteur sonne ou vibre, tous les joueurs arrêtent immédiatement ce qu'ils font, ouvrent les yeux et comptent les points.



CALCUL DU SCORE



Si les 3 Tours sont **complètes**, l'équipe des Gentils marque 2 points.



Si 2 Tours sont **complètes**, l'équipe des Gentils marque 1 point.



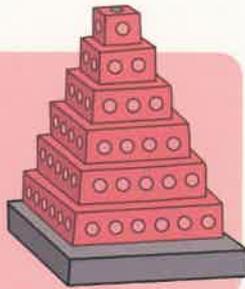
Si 2 Tours sont **incomplètes**, l'équipe des Méchants marque 1 point.



Si les 3 Tours sont **incomplètes**, l'équipe des Méchants marque 2 points.

TOURS COMPLÈTES

Une Tour est complète si les 6 Briques de taille différente sont empilées dans le bon ordre sur le Support, de la plus grande (en bas) à la plus petite (en haut).



Une seule équipe gagne des points à la fin de chaque round. Déplacez les Marqueurs de Points sur la Carte Score pour suivre la progression des équipes au fil de la partie.

VICTOIRE

Dès que l'une ou l'autre des équipes marque son **3^{ème} point, elle a gagné !** Dans ce cas, la partie est terminée et chaque joueur peut révéler son rôle aux autres.



Si aucune équipe n'a remporté la victoire après la phase de Calcul du Score, passez au Vote.

VOTE

Après le Calcul du Score, chaque joueur compte à rebours en partant de 3 et désigne celui qu'il soupçonne d'appartenir à l'équipe des Méchants. Si vous n'avez pas d'avis, tendez l'index vers le haut.



Ce choix n'est pas encore définitif et sert plutôt à ouvrir le débat. Discutez de vos soupçons avant le Vote Final.

Une fois qu'ils ont débattu et sont prêts à procéder au Vote Final, les joueurs comptent de nouveau à rebours en partant de 3 et désignent celui qu'ils veulent éliminer – ou tendent le doigt en l'air s'ils ne votent contre personne.

APRÈS LE VOTE FINAL :

→ Si plus de la moitié des joueurs encore en lice vote contre une personne, celle-ci est éliminée et n'a plus le droit de participer à la Construction ou au Vote. Elle peut toujours parler, à condition de ne pas gâcher la partie.

Ne révélez PAS votre rôle aux joueurs restants !

→ En l'absence de vote majoritaire (ou en cas d'égalité), aucun joueur n'est éliminé.

Détruisez les Tours en remettant les Supports et les Briques à zéro, réglez le minuteur sur 90 secondes et commencez une nouvelle phase de Construction.

SI L'ÉQUIPE DES MÉCHANTS EST ÉLIMINÉE, LA PARTIE N'EST PAS FINIE !

Ce n'est pas parce qu'elle a été démasquée qu'elle ne peut plus remporter la victoire. Continuez de résoudre les phases de Construction, de Calcul du Score et de Vote comme d'habitude. Ne sachant pas qu'il ne reste plus qu'elle en jeu, l'équipe des Gentils pourrait se disputer et permettre à celle des Méchants de marquer des points et de gagner la partie !

ARRÊTEZ DE LIRE ! ALLEZ JOUER !

EN CAS DE DOUTES SUR LES RÔLES ET LES RÈGLES AVANCÉES, RETOURNEZ CE FEUILLET.

BESOIN DE CONSEILS SUR LE SABOTAGE ?

Voici quelques astuces qui vous aideront à faire échouer les autres Wombats :

- Enlevez les Briques placées correctement sur les Tours.
- Empilez les Briques dans le désordre sur les Tours.
- Donnez les mauvaises Briques aux joueurs qui demandent de l'aide.
- Demandez des Briques dont vous n'avez pas vraiment besoin.
- Cachez des Briques dans votre main afin que personne ne les trouve au moment requis.
- Faites tourner le Terrain pour désorienter les autres Wombats.
- Mentez sur le rôle spécial qui vous a été attribué.
- Parlez très fort afin que personne ne sache ce qui se passe.



Si vous êtes dans l'équipe des Gentils, évitez d'agir ainsi et méfiez-vous de quiconque a recours à ces astuces !



RÔLES DES WOMBATS

LES GENTILS

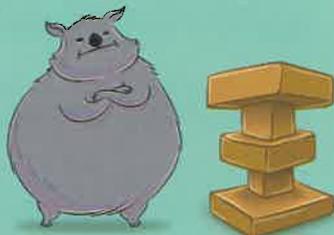
WOMBAT STANDARD (5)

Le Wombat standard ne suit aucune règle spéciale pour ramasser ou placer les Briques.



WOMBAT CONFIANT (1)

Le Wombat confiant ne peut pas retirer les Briques des Supports. Dès que l'une d'elles est enfilée sur une tige (même si vous la tenez toujours à la main), elle doit y rester jusqu'à ce que quelqu'un d'autre l'enlève. Vous avez le droit (et même le devoir !) d'appeler les autres joueurs à l'aide si vous avez besoin de retirer une Brique d'un Support. En revanche, vous pouvez placer les Briques n'importe où : sur un Support, sur le Terrain ou dans la main d'un autre Wombat.



WOMBAT DÉMUNI (1)

Le Wombat démuni ne peut pas ramasser les Briques dispersées sur le Terrain ; vous n'avez le droit de les prendre que sur les Supports ou dans la main des autres joueurs. Toutefois, vous pouvez poser des Briques sur le Terrain et sur les Supports, ou les donner aux autres Wombats.



WOMBAT GÉNÉREUX (1)

Le Wombat généreux ne peut pas placer de Briques sur les Supports ; votre but est donc de trouver les bonnes et de les donner directement aux autres joueurs. Vous avez le droit de ramasser les Briques n'importe où : sur un Support, sur le Terrain ou dans la main d'un autre Wombat.



LES GENTILS PUIS LES MÉCHANTS

WOMBAT CONFUS (1)

Le Wombat confus commence la partie dans l'équipe des Gentils... mais dès que celle-ci marque son 2ème point sur la Carte Score, il passe pour de bon dans celle des Méchants. Vous remportez la victoire avec l'équipe à laquelle vous appartenez à la fin de la partie.



Le Wombat confus ne suit aucune règle spéciale pour ramasser ou placer les Briques.

LES MÉCHANTS

WOMBAT DÉCHAÎNÉ (1)

Le Wombat déchaîné ne suit aucune règle spéciale pour ramasser ou placer les Briques. Votre objectif est d'empêcher l'équipe des Gentils de construire des Tours complètes en sabotant ses efforts jusqu'à la fin du temps imparti.



RÈGLES AVANCÉES

Avec quelques parties à leur actif, les groupes d'au moins 4 joueurs peuvent découvrir les autres rôles qu'ils ne connaissent pas encore !

- 1 Créez un paquet de 5 Cartes Les Gentils comptant 2 Wombats standards, 1 Wombat confiant, 1 Wombat démuni et 1 Wombat généreux. Mélangez ces cartes.
- 2 Consultez le tableau ci-dessous pour récupérer les Cartes Wombat en fonction du nombre de joueurs, puis mélangez-les et distribuez-en 1 à chaque joueur.

Ces cartes sont sélectionnées au hasard parmi les 5 du paquet créé à l'étape 1. Remettez tout excédent dans la boîte.



JOUEURS	WOMBATS DÉCHAÎNÉS	WOMBATS CONFUS	CARTES LES GENTILS
4	1	0	3
5	1	1	3
6	1	1	4

Rappel : vous pouvez raconter ce que vous voulez à propos de votre rôle pendant la partie, même si c'est un mensonge !

AUTRES MODES DE JEU

Envie de relever de nouveaux défis ?

Rendez-vous sur www.handtohandwombat.com/how.

Vous y trouverez des idées pour pimenter les parties avec vos amis Wombats !