

Wench! – Règles

Un jeu normalement pour adultes

De 3 à 6 jours

But du jeu

La gagnant est le joueur qui est le premier à ne plus avoir de cartes en main.

Composants

- 54 cartes, marquées de manière classique et incluant 2 jokers
- 1 règle du jeu

Pour la première partie

Lire toutes les instructions de base de "début" à "fin".

Début

Choisissez un donneur par une méthode juste telle que piocher au hasard la plus forte carte. Le donneur mélange les 54 cartes et distribue 5 cartes face cachée à chaque joueur. Le donneur place la pile des cartes restantes face cachée au centre de la table. Le joueur à gauche du donneur commence et les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, chaque doit jouer une carte à bord doré ou piocher une nouvelle carte. Puisque le but du jeu est d'avoir vidé sa main, la pioche d'une carte se fait en dernier recours.

Il existe deux types de cartes à bord doré, la carte de *Table* et la carte d'*Action de Tour*. Ces cartes ne peuvent être jouées que pendant le tour du joueur, et chaque joueur ne peut jouer qu'une de ces cartes pendant son tour.

Chaque carte à bord doré de *Table* a un icône de table du côté droit. Quand un joueur joue une carte de *Table*, il la place devant lui et lit cette carte à haute voix. Si ce joueur a déjà une carte de *Table* devant lui, il la reprend en main. Un joueur ne peut avoir qu'une carte de *Table* devant lui à tout moment. Cette carte n'est pas considérée comme étant dans la main du joueur, ainsi un joueur peut gagner la partie en vidant sa main, qu'il ait ou non une carte de *Table* devant lui.

Chaque carte à bord doré d'*Action de Tour* a un icône d'engrenage du côté droit. Quand un joueur joue une carte d'*Action de Tour*, il lit cette carte à haute voix et suit alors les instructions.

Chaque carte à bord bleu d'*Action rapide* a un icône d'aile du côté droit. Chacune de ces cartes peut être jouée à chaque fois que la condition sur la carte est remplie. Par exemple, si une carte d'*Action rapide* est "Si un joueur met son bras, son coude ou sa main sur la table," et que cette situation se produit, le joueur nomme la carte (dans ce cas-ci "elbow"), la lit à haute voix et suit les instructions de la carte.

Quand les joueurs sont plus expérimentés, nommer et révéler la carte suffiront. Par exemple on dira "crab" quand quelqu'un prend un objet avec une main.

Un tour va du début du tour d'un joueur au début de son *prochain* tour. Dans le jeu de base, chaque loi permet à un joueur de donner ou de défausser une seule carte par tour, indépendamment du nombre de fois où la règle est violée. Ceci s'appelle la *pénalité primaire*. Au début du tour d'un joueur, toutes ses règles sont "réinitialisées" et lui permettront à nouveau de donner ou défausser une carte. Cela s'applique pour les règles sur la table ou dans sa main. Aucun joueur n'est immunisés contre ses propres règles, bien qu'il soit le seul à pouvoir faire la "police" pour ses cartes d'*Action rapide*.

Les *pénalités secondaires* sont généralement utilisées pour dissuader les joueurs de violer les lois. Si les pénalités secondaires sont utilisées, tous les joueurs conviennent d'une pénalité pour la partie, généralement juste un peu de la boisson préférée de chaque joueur. Une pénalité secondaire est payée à chaque fois qu'un joueur viole une loi, qu'il ait précédemment reçu une pénalité primaire ou pas. De cette façon, lorsqu'un joueur viole une loi, il paye une pénalité secondaire même s'il ne reçoit pas de carte.

Wench! – Règles

Fin

Quand un joueur n'a plus de carte en main et que toutes les instructions sur toutes les cartes jouées ont été suivies, ce joueur gagne la partie. Chaque joueur compte ses points en additionnant les valeurs des cartes restantes dans sa main. Les valets, les dames, les rois et les as comptent chacun pour 10 points. Le joueur avec le plus de points est perdant, ou "étudiant de première année." Les joueurs restants, emmenés par le gagnant, déterminent une pénalité finale pour le perdant. Peut-être sortir les poubelles. Si ils ne trouvent rien, il peut être intéressant de lui faire nettoyer l'aire de jeu.

Vous en savez assez pour jouer votre première partie de Wench! Donnez-nous un clin d'oeil et amusez-vous !

Variantes

Certains joueurs veulent que la partie soit plus rapide ou plus lente, ou ils peuvent inventer leurs propres lois pour changer le jeu. Vous trouverez beaucoup de variantes officielles, de nouvelles règles et des réponses aux questions fréquemment posées (FAQ) sur notre site Web <http://www.playwench.com/>. Voici quelques variantes que vous pourrez essayer une fois que vous aurez maîtrisé les règles de base:

Défense

Si un joueur remarque une violation d'une loi d'un autre joueur avant le propriétaire de la carte, ce dernier n'obtient pas de donner ou défausser une carte pour cette violation. Si le propriétaire de la carte remarque la violation en même temps qu'un autre joueur, il peut donner ou défausser une carte. Les égalités sont tranchées en faveur du propriétaire de la loi violée. Les cartes en main peuvent subir également des remarques, mais si la loi n'est dans aucune main et peut être montrée dans la défausse, le joueur qui a parlé indûment doit piocher une carte.

Araignée

Annulez la restriction d'une carte de *Table* par joueur. Dans cette variante, quand un joueur joue une carte de *Table* il a une option. S'il a déjà des cartes de *Table* devant lui, il peut renvoyer une de ces cartes de *Table* dans sa main et la remplacer par la nouvelle carte de *Table*. Il peut également simplement placer la carte de *Table* à côté de toutes les autres cartes de *Table* qu'il peut avoir devant lui.

Mesa

Les cartes de *Table* peuvent être données ou défaussées. Si un joueur donne une carte de *Table*, elle est mise dans la main du joueur récipiendaire. Un joueur ne peut pas gagner la partie s'il a des cartes en main ou sur la table devant lui. Pour les cartes "Fisher" et "Detective", la carte de *Table* n'est pas considérée comme étant dans la main du joueur. Cette variante permet aux joueurs extrémistes de n'avoir vraiment aucune carte quand ils gagnent.

Couleur

Quand un joueur défausse ou donne une carte à un adversaire, elle doit être de la même couleur que la carte qui a causé l'effet. Par exemple, si un joueur joue la carte "Opera", un carreau, pour donner une carte à un adversaire, la carte donnée doit également être un carreau. Ceci n'empêche pas les joueurs de donner ou défausser une carte, mais ils peuvent devoir donner ou défausser la carte elle-même. Cette variante a pour effet de ralentir le jeu.

Gonzales

Si chacun devient si bon à ce jeu qu'il devient très difficile de donner ou défausser des cartes, levez la restriction d'une fois par tour à la violation de loi. Le jeu devient très rapide si les joueurs ne prêtent pas attention.

Vert

Cette variante doit être jouée en complément de la variante "Mesa". On permet seulement aux joueurs de donner ou défausser la carte qui a déclenché l'événement. Si un adversaire viole une loi d'une carte de *Table*, il prend la carte de *Table* et la met dans sa main. Chaque carte qui indique "donnez-leur une carte" devient maintenant "donnez-leur CETTE carte".

Cobra

Les joueurs sont immunisés contre leurs propres lois. Ceci signifie qu'un joueur ne peut pas recevoir de pénalité secondaire, même si les pénalités secondaires sont en effet.