

Wench! – Cartes

Id	Nom	Couleur	Symbole	Texte
♣2	Dealer	Jaune	Engrenage	Mélangez toutes les cartes des mains de tous les joueurs et distribuez-les en commençant par le joueur à votre gauche. Défaussez cette carte.
♣3	Athlete	Jaune	Table	Vous lancez un défi : Si vous gardez vos deux bras en l'air jusqu'à votre prochain tour, vous défaussez une carte.
♣4	Cheerleader	Bleu	Aile	Si un joueur donne une carte, vous pouvez dire "Hourra!" et <i>son nom</i> , et s'il ne dit pas "Merci", donnez-lui une carte.
♣5	Zookeeper	Bleu	Aile	Si un joueur viole une de ses propres lois, donnez-lui une carte.
♣6	Police	Bleu	Aile	Si un joueur viole une loi plus d'une fois pendant un tour, donnez-lui une carte.
♣7	Rock Star	Bleu	Aile	Si un joueur n'applaudit pas avant de vous donner une carte, il garde sa carte et vous lui donnez une carte.
♣8	Dancer	Bleu	Aile	Si un joueur assis à côté de vous reçoit une carte (donnée par un autre joueur que vous), donnez-lui <i>cette</i> carte.
♣9	Prisoner	Bleu	Aile	Si un joueur vous donne une carte et qu'il a ensuite moins de cartes en main que vous, il garde sa carte et vous lui donnez <i>cette</i> carte.
♣10	Medusa	Jaune	Table	Chaque joueur doit éviter les yeux du joueur à qui il donne une carte. Si un joueur viole cette loi, donnez-lui une carte.
♣J	Amnesia	Jaune	Table	Au début du tour de chaque joueur, il peut défausser sa carte de <i>Table</i> et piocher une carte.
♣Q	Cowgirl	Jaune	Table	Remplacez la carte de <i>Table</i> d'un adversaire par cette carte, cet adversaire pioche une carte et la carte remplacée est défaussée.
♣K	Da Bomb	Jaune	Table	Quand un joueur reçoit une carte, il peut faire que chacun de ses voisins ayant moins de cartes en main que lui pioche une carte. Quand ça arrive, défaussez une carte.
♣A	Mermaid	Jaune	Table	Créez une loi. Elle ne peut pas avoir été active aujourd'hui. Si un joueur viole cette loi, donnez-lui une carte.
♦2	Miser	Jaune	Engrenage	Chaque joueur cache une pièce de monnaie dans sa main. Tous les joueurs la révèlent en même temps. Chaque joueur qui révèle une pièce identique à un autre joueur ou qui n'en révèle pas pioche une carte. Défaussez cette carte.
♦3	Blindfold	Jaune	Table	Vous lancez un défi : Si vous gardez vos yeux fermés jusqu'à votre prochain tour, vous défaussez une carte.
♦4	Spam	Bleu	Aile	Si un joueur parle dans son téléphone portable, donnez lui <i>cette</i> carte et <i>chaque</i> autre joueur lui donne une carte.
♦5	Crab	Bleu	Aile	Si un joueur n'utilise pas ses deux mains pour attraper un objet, donnez-lui une carte.
♦6	Opera	Bleu	Aile	Si un joueur cite le nom d'une personne sans le chanter, donnez-lui une carte.
♦7	Judge	Bleu	Aile	Si un joueur ne se tient pas avant de vous donner une carte, il garde cette carte et vous lui donnez une carte.
♦8	Bumblebee	Bleu	Aile	Si un joueur vous regarde quand vous l'appellez par son nom <i>une seule fois</i> , vous pouvez lui donner <i>cette</i> carte.
♦9	Tourist	Bleu	Aile	Si un joueur cite le nom propre d'un endroit (par exemple "Rouen" ou "Washington"), échangez votre main avec ce joueur en incluant cette carte.
♦10	Schoolgirl	Jaune	Table	Chaque joueur doit demander "Vous-vous une sucrerie ?" avant de donner une carte à un joueur. Si un joueur viole cette loi, donnez-lui une carte.
♦J	Smoker	Jaune	Table	Au début du tour de chaque joueur, il peut passer une carte à un de ses voisins.
♦Q	Detective	Jaune	Table	Pendant votre tour, si vous pouvez nommer une carte dans la main d'un adversaire, donnez-lui une carte.
♦K	Animal	Jaune	Table	Chaque joueur choisit le signe d'un animal. Si un joueur donne une carte à un joueur sans faire le signe de l'animal de ce joueur, donnez-lui une carte.
♦A	Heiress	Jaune	Table	Créez une loi. Si d'autres lois ont été actives aujourd'hui, elle doit être l'une d'elles. Si un joueur viole cette loi, donnez-lui une carte.

Wench! – Cartes

♥2	Hippie	Jaune	Engrenage	En commençant par le joueur à votre gauche, chaque joueur prend une carte au hasard dans la main d'un adversaire. Défaussez cette carte.
♥3	Barfly	Jaune	Table	Vous lancez un défi : Si vous parlez lentement jusqu'à votre prochain tour, vous défaussez une carte.
♥4	Unicorn	Bleu	Aile	Si un joueur remarque une loi qui n'est pas active (il réagit ou alerte un autre joueur), donnez-lui une carte.
♥5	Iguana	Bleu	Aile	Si un joueur donne un objet à quelqu'un sans le déposer, donnez-lui une carte.
♥6	Elbow	Bleu	Aile	Si un joueur pose son bras, son coude ou sa main sur la table, donnez-lui une carte.
♥7	Rainbow	Bleu	Aile	Si un joueur ne vous touche pas avant de vous donner une carte, il garde sa carte et vous lui donner une carte.
♥8	Explorer	Bleu	Aile	Si un joueur quitte la table sans dire "Je m'absente", donnez-lui <i>cette</i> carte.
♥9	Wink	Bleu	Aile	Si un joueur vous voit lui faire un clin d'œil et que personne ne le remarque, donnez lui <i>cette</i> carte. Si quelqu'un le remarque, vous piochez une carte.
♥10	Patriot	Jaune	Table	Chaque joueur doit saluer avant la fin de son tour. Si un joueur viole cette loi, donnez-lui une carte.
♥J	Vanisher	Jaune	Table	Au début du tour de chaque joueur, s'il peut se toucher de manière significative, il peut défausser une carte.
♥Q	Carpenter	Jaune	Table	Quand vous posez votre pouce sur la table, vous donnez une carte au dernier joueur qui a posé son pouce sur la table.
♥K	Nest	Jaune	Table	Chaque joueur doit dire son prénom. Quand un joueur donne une carte à un joueur, il doit dire le prénom de ce joueur. S'il ne le fait pas, donnez-lui une carte.
♥A	Angel	Jaune	Table	Créez une loi. Si vous immunisez vos voisins contre cette loi, défaussez une carte. Si un joueur viole cette loi, donnez-lui une carte.
♠2	Neverland	Jaune	Engrenage	Dites quelque chose que vous n'avez jamais fait. Si un adversaire l'a déjà fait <i>et</i> un autre non, donnez cette carte à un adversaire.
♠3	Surgeon	Jaune	Table	Vous lancez un défi : Si vous ne touchez à rien jusqu'à votre prochain tour, vous défaussez une carte.
♠4	Kitten	Bleu	Aile	Si un joueur baille ou étire ses bras, donnez-lui une carte.
♠5	Uranus	Bleu	Aile	Si un joueur revient des toilettes et s'assoit sans dire "N'y allez pas !", il pioche une carte et vous lui donnez une carte.
♠6	Librarian	Bleu	Aile	Si un joueur parle en chuchotant à un autre joueur ou crie à quelqu'un qui n'est pas à la table, donner-lui une carte.
♠7	Referee	Bleu	Aile	Si un joueur ne siffle pas avant de vous donner une carte, il garde sa carte et vous lui donnez une carte.
♠8	U.F.O.	Bleu	Aile	Si un joueur jette quelque chose sans faire un bruit de vaisseau spatial, donnez-lui <i>cette</i> carte.
♠9	Fisher	Bleu	Aile	Si un joueur nomme une de ses cartes alors qu'il n'est pas en train de la jouer, échangez-lui <i>cette</i> carte.
♠10	Pirate	Jaune	Table	Chaque joueur doit parler comme un pirate en faisant des gestes. Si un joueur viole cette loi, donnez-lui une carte.
♠J	Dragon	Jaune	Table	Au début du tour de chaque joueur, il peut prendre en main la carte de <i>Table</i> d'un joueur s'il donne une carte de sa main au propriétaire de cette carte de <i>Table</i> .
♠Q	Teacher	Jaune	Table	Si un joueur vous pose une question sans lever la main, donnez-lui une carte.
♠K	Painter	Jaune	Table	Quand un joueur reçoit une carte, il peut faire que chacun des joueurs portant un haut de la même couleur que lui pioche une carte. Quand ça arrive, défaussez une carte.
♠A	Temptress	Jaune	Table	Créez une loi. Si vous laissez un autre joueur créer cette loi, vous défaussez une carte. Si un joueur viole cette loi, donnez-lui une carte.
Joker	Joker	Bleu	Aile	Echangez <i>cette</i> carte avec la carte du dessus de la pile de défausse si cette carte est ♥ (heart) ou ♦ (diamond).
Joker	Joker	Bleu	Aile	Echangez <i>cette</i> carte avec la carte du dessus de la pile de défausse si cette carte est ♣ (club) ou ♠ (spade).