

Wheedle

Un jeu de cartes pour 4 à 6 joueurs à partir de 9 ans
Auteur : Reiner Knizia
Éditeur : Out of the box

Contenu

61 cartes actions réparties comme suit :

- 9 actions pour chacune des sociétés suivantes : *Big Brother Broadcasting, Texas Tea Oil Co.*
- 7 actions pour chacune des sociétés suivantes : *Genius Genetics, Hard Cell Phones, N Securities, Perpetual Plastics*
- 5 actions pour chacune des sociétés suivantes : *Airy Dairies, Crusoe's Cruises, Fats Foods*

Le nombre total d'actions de chaque société est indiqué sur les cartes.

But du jeu

Grâce à des échanges judicieux, gagnez des points en ayant la majorité en actions dans une ou plusieurs sociétés.
Le gagnant est le joueur qui a réussi à accumuler le plus de point.

Préparation

Préparer une feuille de score avec le nom des joueurs participants.

Choisir un joueur qui sera le donneur. Chaque joueur sera donneur à tour de rôle, le choix du donneur n'est donc pas important.

Règle du jeu

1. Le donneur mélange les cartes et en place une face cachée au centre de la table, le reste des cartes est distribué entre les joueurs. Chaque joueur doit donc avoir en main : 15,12,10 cartes à 4,5 ou 6 joueurs.

2. Les joueurs sont autorisés à trier leurs cartes mais ne peuvent pas communiquer ou montrer leurs cartes tant que la carte centrale est face cachée.

3. Le donneur retourne la carte centrale. Rapidement et simultanément les joueurs annoncent le nom des sociétés ou la couleur des cartes qu'ils sont prêts à donner ou recevoir. Lorsqu'un échange est conclut verbalement, les cartes sont échangées face visible entre les joueurs concernés.

Par exemple :

- je cherche des actions oranges, je donne des jaunes ?

Les échanges peuvent comporter un nombre différent de cartes.

Par exemple :

- je donne 2 cartes jaunes pour 1 orange

Il est aussi possible de donner des cartes gratuitement, mais uniquement si le receveur accepte l'offre.

Il n'est jamais obligatoire de faire des échanges.

4. Chaque joueur peut à tout moment échanger une carte de sa main avec la carte au centre de la table. Le joueur doit alors poser la carte de sa main qu'il souhaite échanger avant de prendre la carte centrale.

Mais attention la carte qui reste au centre en fin de partie provoque la faillite de la société correspondante (voir comptage des points)

5. Lorsqu'un joueur possède la majorité dans toutes les sociétés de sa main il peut arrêter la manche en criant « stop ». Les échanges s'arrêtent immédiatement, les joueurs montrent leurs cartes pour le comptage des points.

Lorsqu'un joueur peut arrêter la manche, il peut décider d'attendre pour améliorer son score.

6. Le donneur note les points des joueurs conformément au chapitre comptage des points ci-dessous

7. La partie continue en suivant les étapes 1 à 6 jusqu'à ce que chaque joueur ai joué le rôle de donneur

Comptage des points

A la fin de chaque manche les joueurs reçoivent des points selon les règles ci-dessous :

+5 points pour le joueur ayant arrêté la manche s'il peut montrer qu'il est bien majoritaire dans les actions qu'il possède.

-5 points pour le joueur ayant arrêté la manche s'il n'est pas majoritaire dans les actions qu'il possède. Le comptage s'arrête immédiatement, aucun autre point n'est attribué. La manche suivante peut commencer.

+2 points par carte action d'une société lorsqu'on possède la totalité des cartes de cette société.

+1 point par carte action d'une société ou l'on possède la majorité et non la totalité des cartes.

- 1 point par carte action de la société en faillite identifiée par la carte au centre de la table en fin de manche

Aucun autre point n'est à ajouter ou soustraire pour les cartes actions des sociétés ou l'on ne possède pas la majorité si elle ne sont pas de la société en faillite.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont joué le rôle de donneur et que les points de toutes les manches sont comptabilisés. Le joueur avec le plus grand nombre de point est le vainqueur.

Variante - démarrage rapide

Au début de chaque manche, les joueurs ne récupèrent leurs cartes que lorsque la carte centrale est retournée par le donneur, les échanges commencent immédiatement.

Traduction française : aucoindujeu.com

Pour nous faire vos commentaires merci de nous contacter à l'adresse email : info@aucoindujeu.com

