



WOMBATTLE



Un jeu pour 3 à 10 joueurs d'Andrea Szilágyi et Judit Maróthy à partir de 10 ans.

N'importe qui peut entrer dans le combat des wombats mais le Wombat gagne toujours ! Vous ne croiriez pas ce qu'un Wombat est capable de faire pour remporter la victoire... Surmontez n'importe quel obstacle pour une vraie récompense ! Jusqu'où iriez-vous pour la gloire ?

Buts du jeu

Les joueurs essaient de se surpasser les uns les autres, défi après défi. Le vainqueur de chaque épreuve disposera d'un obstacle. Celui qui se débarrassera de tous les obstacles en premier sera le gagnant et recevra le Grand Prix de Wombattle. Un prix spécial Choix des joueurs est également attribué à la personne ayant obtenu le plus grand nombre de votes pour des solutions astucieuses.

Contenu

- 1 plateau pour les lancers
- 1 pierre à lancer
- 16 cartes de défi double face
- 75 jetons de vote (60x1, 15x5)
- 30 marqueurs d'obstacle

Principes du jeu

Le premier maître de jeu (la dernière personne qui a vu un wombat) prend la pierre à lancer. Durant chaque manche, différents joueurs joueront le rôle de maître de jeu. Le maître a pleine autorité sur la manche, il choisit le vainqueur, il prend la décision dans tous les cas litigieux, mais il doit aussi superviser la manche. Une manche se compose de 4 parties :

1. ÉPREUVE

Le maître de jeu prend et examine la carte de défi en cours, puis lance la pierre à lancer. Ceci décide de la catégorie pour cette manche (voir plus loin : Lancer de pierre). Le maître de jeu dispose d'une demi-minute pour trouver une épreuve pour les autres joueurs, une qui est connectée à la carte de défi et est de la catégorie actuelle.

2. BATAILLE

Les joueurs s'affrontent. Ils réalisent l'épreuve fixée par le maître de jeu dans la phase précédente.

3. ANNONCE DES RÉSULTATS

Le maître de jeu termine l'épreuve et annonce le vainqueur de la manche ou une égalité. Le gagnant place un de ses marqueurs d'obstacle dans le bon trou sur la planche à lancer.

En cas d'égalité, si plusieurs joueurs ont rempli l'épreuve aussi bien, ou si tous ont échoué, la personne qui crie „Wombat” le plus vite est considérée comme le vainqueur.

4. LES JOUEURS VOTENT

À la fin de la manche, si un joueur a trouvé que la solution d'un autre joueur était la plus intelligente, il peut donner à ce joueur un jeton de vote provenant de la réserve commune. Chaque personne ne peut voter qu'une seule fois par manche. Le maître de jeu ne vote pas, mais il peut recevoir des votes. Si au moins un joueur a voté pendant la manche en cours, le maître de jeu reçoit un jeton de vote pour avoir supervisé une manche agréable.

Ensuite, le maître de jeu passe la pierre à lancer à la personne à sa gauche - il sera le prochain maître de jeu.

Fin de la partie

Les manches se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur se débarrasse en premier de tous ses marqueurs d'obstacle. Il gagne le Grand Prix et peut donc piocher une récompense. Ensuite, la personne ayant obtenu le plus grand nombre de votes peut tirer au sort le prix du Choix des joueurs. En cas d'égalité de voix, le prix Choix des joueurs est attribué au joueur qui crie „Wombat” en premier. Si vous gagnez la récompense que vous vous offrez, récompensez-vous !



Mise en place

LA RÉCOMPENSE : Avant le jeu, tous les joueurs doivent trouver une récompense et l'écrire sur une feuille de papier. Pliez-les et placez-les dans la boîte de jeu, sous le plateau pour les lancers. La récompense peut être n'importe quoi, un câlin, un film ensemble ou même une promesse. Le grand prix et le prix du Choix des joueurs seront tirés au sort à la fin de la partie. Les gagnants recevront les récompenses sur place ou, si ce n'est pas possible, s'entendront sur la livraison.

Insérez le plateau pour les lancers dans la moitié inférieure de la boîte, puis faites glisser le couvercle sur la moitié inférieure comme indiqué sur l'illustration. Placez la boîte complète sur la table à un endroit facilement accessible. Piochez une carte Défi et placez-la sur la table en montrant le côté choisi. Placez la réserve des jetons de vote à côté. Donnez les marqueurs d'obstacle à chaque joueur (3-6 joueurs : 5 marqueurs, 7-10 joueurs : 3 marqueurs par joueur). Préparez un stylo et du papier. Maintenant, regardez autour de vous, car l'environnement est un aspect important du jeu !

Pierre à lancer

La pierre à lancer doit être lancée de telle sorte qu'elle touche d'abord une surface verticale avant de rebondir sur la planche à lancer. Si ce n'est pas réussi, le joueur peut la lancer à nouveau. Si la pierre se retrouve dans un trou coloré ou un carré coloré, c'est la couleur du trou ou du carré qui détermine la catégorie de la manche. Si la pierre s'arrête sur le plateau dans la zone bleu foncé et ne roule dans aucun trou, alors la carte de défi est remplacée, le lanceur en prend une nouvelle et relance la pierre.

À la fin de la manche, le vainqueur place son marqueur d'obstacle à l'emplacement de la pierre, ou si la pierre était sur un carré coloré, sur un trou librement choisi avec une couleur correspondant à la catégorie de cette manche.

Catégories

Arts

Créez quelque chose dans n'importe quelle forme d'art, qui est possible dans les circonstances du jeu !

Déplacement

Pour cette épreuve, vous devez vous éloigner de votre position actuelle !

Bravoure

Testez votre bravoure et imaginez quelque chose de mémorable !

Moi Moi Moi

Que savez-vous du maître de jeu ? Cette épreuve doit être reliée à la carte de défi et au maître de jeu.

Règles supplémentaires pour l'épreuve

- Les joueurs peuvent passer à tout moment, après quoi ils sont éliminés de la manche.
- Si le maître de jeu ne définit aucun autre aspect (le plus, le plus beau, le meilleur, le plus précis, le plus excitant...), alors celui qui termine l'essai le plus rapidement est le vainqueur.
- Le maître de jeu peut fixer le temps disponible pour terminer l'épreuve, les outils à utiliser, le mode ou le lieu de l'épreuve, ou peut définir si les joueurs s'affrontent simultanément ou l'un après l'autre.
- Si le temps est écoulé avant que le maître de jeu n'arrive à trouver une épreuve ou si tous les joueurs passent, la manche est terminée et un nouveau maître de jeu joue une nouvelle manche en piochant une nouvelle carte de défi.
- Un défi peut correspondre à plusieurs catégories à la fois (par exemple, une danse est un mouvement et un art en même temps ou peut même, dans certains cas, passer pour un défi de bravoure), mais il doit toujours correspondre à la catégorie actuelle choisie.
- Un défi n'est valable que si les résultats de l'épreuve peuvent être décidés ici et maintenant.

Crédits

Notre gratitude hantera tous les testeurs et amis dévoués qui nous ont aidé à photographier, filmer, filmer, dessiner, penser, construire, lâcher prise, trouver..... Merci à : Dávid Bogó et Ági, Csaba Hegedűs, Péter Ujvári, Gergő Szabó, Krisztina Máthé, Péter Vágvolgyi, Áron Baumann, Hanna Pálosi-Szabó, Dénes Fellegi, Dániel Fónagy, Dorottya Bosnyák et Bálint, Márk Nemes, Csilla Kondorosy, Mátka et Viola, Kinga Bátor & Domonkos, Lenke Gulyás et Botond, Dés Kovács et Lénárd.

Concepteurs et développeurs : L'équipe des Jeux Azaki : Judit Maróthy, Andrea Szilágyi, Liána Abdulwahab, Róza Schmal, Edina Szabó.
Graphismes : Gyula Pozsgay, Éva Hudák, Attila Szógyi.

Règles anglaises : Domi Krantz. Règles allemandes : André Heines. Règles françaises : Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud.

Fabricant : Axel S.C. • Édition et distribution : A-games • Distributeur hongrois : Delta Vision Kft. • Fabriqué en : EU
© 2018 A-games • Tous droits réservés • www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.



Exemples basés sur l'image :

Arts : Le premier à chanter une chanson de Noël est le Wombat !

Déplacement : Celui qui peut imiter le mieux un atterrissage d'urgence est le Wombat !

La Bravoure : Celui qui peut faire le meilleur selfie avec un inconnu est le Wombat !

Moi Moi Moi : Celui qui peut deviner le plus précisément mon âge, quand j'ai arrêté de porter un pyjama de super-héros est le Wombat !

Important : Ne fixez jamais une épreuve dangereuse !

